



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Tema:

Gamificación y su repercusión en el refuerzo académico en estudiantes de educación básica

Autores:

Llanllan Sáenz Joselyn Gissela
Rosado Coronel Daylin Cristina

Tutor:

MSc. Marquínez Lory

Babahoyo – Los Ríos – Ecuador

2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

DEDICATORIA

A mi amada familia, esta victoria no solo es mía, sino nuestra. Cada obstáculo superado y cada logro alcanzado es un testimonio del amor, apoyo y fuerza que encuentro en cada uno de ustedes. Gracias por ser mi inspiración constante, por estar a mi lado en los momentos difíciles y celebrar conmigo en los triunfos. Esta victoria es un reflejo de nuestro compromiso y unidad como familia. Aquí, en este logro, dedico nuestro éxito y agradezco por tenerlos a mi lado.

Atte. Joselyn Gissela Llanllan Sáenz y
Daylin Cristina Rosado Coronel



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN



CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

AGRADECIMIENTO

Es de gran importancia para mí expresar mi agradecimiento a todas las personas que de una u otra manera motivaron a la culminación de la presente investigación. Quisiera expresar mi profundo agradecimiento a Dios por su divina dirección ha sido el faro que ha iluminado mi camino académico, también a mi familia este logro no habría sido posible sin su apoyo incondicional y su gran amor. Se agradece a mis profesores por su arduo trabajo y sus grandes enseñanzas a mi tutora por su guía durante este trabajo investigativo y sus acertadas recomendaciones.

Joselyn Gissela Llanllan Sáenz
Daylin Cristina Rosado Coronel



Yo, **JOSELYN GISSELA LLANLLAN SAENZ**, portadora de la cédula de ciudadanía **1207970862**, **DAYLIN CRISTINA ROSADO CORONEL** portadora de la cédula de ciudadanía **1207026723**, en calidad de autor del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título de Licenciada en **EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro que soy autor del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

GAMIFICACIÓN Y SU REPERCUSIÓN EN EL REFUERZO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA.

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

A handwritten signature in blue ink that reads "Joselyn Llanllan".

JOSELYN GISSELA LLANLLAN SAENZ

CI. 1207970862

A handwritten signature in blue ink that reads "Daylin Cristina Rosado Coronel".

DAYLIN CRISTINA ROSADO CORONEL

CI. 1207026723



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA MODALIDAD PRESENCIAL

CERTIFICACIÓN FINAL DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL DOCUMENTO PROBATORIO DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, PREVIA A LA SUSTENTACIÓN

En mi calidad de Tutor trabajo Final del documento probatorio del Trabajo de Integración Curricular, designado por el Consejo Directivo, con **fecha: 22 de febrero de 2024**, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E.-SE-077-002-2024**, certifico que las Sras. **JOSELYN GISELA LLANLLAN SAENZ Y DAYLIN CRISTINA ROSADO CORONEL**, han desarrollado el documento probatorio del Trabajo de Integración Curricular con el tema:

GAMIFICACIÓN Y SU REPERCUSIÓN EN EL REFUERZO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del trabajo final y lo entregue a la coordinadora de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se procesa a conformar el tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

MSc. LORY GABRIELA MARQUINEZ MORA

DOCENTE TUTOR

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	11
AGRADECIMIENTO.....	3
RESUMEN	12
ABSTRACT	13
CAPITULO I. INTRODUCCION.....	1
1.1. Contextualización del Problema.....	1
1.2. Planteamiento del Problema.....	2
1.3. Justificación	11
1.4. Objetivos.....	3
1.4.1. Objetivo General	3
1.5. Formulación de Hipótesis	3
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.2. Bases Teóricas	5
2.2.1. Gamificación	5
2.2.3 Aplicaciones de gamificación en refuerzo virtual.....	19
2.2.4. Juegos gamificados en clases presenciales	20
2.2.5. Beneficios de la implementación de la gamificación en el aula de clases	22
2.2.6. Refuerzo académico	23
2.2.1.1. Elementos de la gamificación	6
2.2.2 Gamificación como estrategia lúdica	9

2.2.9. LOEI	20
CAPITULO 3. METODOLOGÍA.	23
3.1. Tipo y diseño de Investigación.	23
3.2. Operacionalización de variables.....	24
3.3. Población y muestra de Investigación.	26
3.3.1. Población	26
3.3.2. Muestra	26
3.4. Técnicas de Recolección de datos e instrumentos	26
3.4.1. Técnicas	26
3.4.2. instrumentos	27
3.5. Procedimientos de datos	28
3.6. Aspectos Éticos	29
CAPITULO 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	30
4.1. Resultados.....	30
4.2. Discusión	40
CAPITULO 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	43



RESUMEN



La gamificación como estrategia educativa busca mejorar la calidad del aprendizaje mediante elementos como recompensas, desafíos y narrativas, conectándola con el uso de videojuegos en el proceso educativo. Su objetivo es hacer el aprendizaje atractivo, fortalecer la interacción social, fomentar habilidades colaborativas y resolver problemas, abordando la desmotivación y bajo rendimiento académico. La tecnología y juegos son herramientas eficaces para involucrar a los estudiantes, creando un entorno dinámico que se alinea con tendencias educativas modernas. La investigación evalúa el impacto de la gamificación en el rendimiento académico, utilizando indicadores como asistencia y participación en actividades académicas. Se exploran elementos de gamificación, como dinámicas y mecánicas, con ejemplos concretos. Plataformas como Canva y Kahoot se consideran en el análisis. La metodología combina observación, encuestas y entrevistas para recopilar datos cualitativos y cuantitativos. La aceptación de la gamificación se destaca en el sexto curso A y B de la escuela Eugenio Espejo, con mejor interacción y trabajo colaborativo.

Palabras clave: gamificación, refuerzo académico, motivación, estrategia didáctica.

ABSTRACT

La gamificación as a educational strategy aims to enhance the quality of learning through elements such as rewards, challenges, and narratives, integrating it with the use of video games in the educational process. Its objective is to make learning appealing, strengthen social interaction, promote collaborative skills, and address demotivation and low academic performance. Technology and games are effective tools to engage students, creating a dynamic environment aligned with modern educational trends. The research assesses the impact of gamification on academic performance, using indicators such as attendance and participation in academic activities. Gamification elements, such as dynamics and mechanics, are explored with specific examples. Platforms like Canva and Kahoot are considered in the analysis. The methodology combines observation, surveys, and interviews to gather qualitative and quantitative data. The acceptance of gamification stands out in the sixth grade A and B at Eugenio Espejo school, fostering better interaction and collaborative work.

Keywords: gamification, academic reinforcement, motivation, didactic strategy.

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto corresponde a las líneas de investigación de educación y desarrollo como sub-línea a los métodos y técnicas de enseñanza aprendizaje este tema está ubicado en tecnología de aprendizaje que introduce mecánicas de juego en la industria educativa para lograr mejores resultados a través del refuerzo académico.

En el entorno educativo actual, la gamificación es una estrategia de vanguardia que puede transformar significativamente el proceso de aprendizaje, especialmente para los alumnos de sexto de educación primaria. En este contexto, se hace necesario un estudio en profundidad: ¿cómo afecta la gamificación como estrategia de aprendizaje a este grupo particular de estudiantes de la unidad educativa Réplica Eugenio Espejo? Esta pregunta está en el centro del estudio, cuyo objetivo es examinar los posibles beneficios y desafíos de introducir juegos en el entorno educativo para estos estudiantes.

Este enfoque no sólo sigue las tendencias educativas modernas, sino que también reconoce la diversidad de estilos de aprendizaje y motivaciones personales. El objetivo general de este estudio fue identificar claramente los efectos positivos de las estrategias de gamificación en el desarrollo académico de estudiantes de sexto grado para analizar cuidadosamente aspectos como la motivación, el compromiso y el rendimiento académico. En este contexto, la hipótesis se desarrolla asumiendo que las actitudes de las personas hacia el aprendizaje cambian positivamente como resultado de la introducción de la gamificación.

1.1. Contextualización del Problema

La poca comprensión sobre la gamificación por los docentes representa un desafío para el avance educativo, exacerbado por la baja motivación y participación de los estudiantes. Esta carencia impacta negativamente en el modelo educativo convencional, basado en conferencias y evaluaciones, generando una deficiencia en la calidad del aprendizaje. La problemática se refleja claramente en las bajas calificaciones, que no son resultado de la falta de interés de los estudiantes, sino también de la desconexión con una metodología educativa que no aporta a sus necesidades ni preferencias de aprendizaje. Esta brecha entre el sistema educativo y las expectativas de los estudiantes aporta a un desencanto generalizado y a la necesidad de enfoques más dinámicos y participativos.

En el ámbito educativo, la gamificación se ha ganado un importante espacio de reflexión y análisis, al ser una propuesta positiva, como técnica o estrategia para promover el interés del estudiantado en su proceso de aprendizaje. Su objetivo principal es motivar a los participantes y fomentar los comportamientos esperados por la estrategia (Heredia, 2022). La falta de materiales didácticos y tecnológicos dejan en evidencia lo atrasado que estamos en la educación, además, el presupuesto para la educación es uno de los problemas insubsanable hasta la fecha, en virtud de falta de mejoramiento de instituciones educativas e implementaciones para mejoría de las mismas.

Al incorporar elementos como recompensas, desafíos y narrativas, se busca fundamentar la participación y motivación de los estudiantes en el ámbito de la educación básica. Un factor a destacar es la conexión de la gamificación con el uso de videojuegos en el proceso educativo. Los videojuegos, reconocidos por su atractivo inherente y nivel de desafío, han demostrado tener un impacto significativo en la atención y concentración de quienes los juegan, convirtiéndose en aliados estratégicos valiosos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

Debemos considerar que los videojuegos deben ser de uso educativo controlando los niveles de violencia, además, se recomienda ser cuidadoso en su elección, con la intención de no fomentar ningún aspecto conflictivo que afecte nuestro objetivo, que es fomentar la participación activa y la colaboración, mediante el aprendizaje significativo.

1.2. Planteamiento del Problema

¿De qué manera influye la gamificación como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de sexto año de educación básica, en la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo?

1.3. Justificación

La intención de la gamificación no es solo potenciar el aprendizaje para que este sea más atractivo, sino que también genera la interacción social entre los estudiantes fomentando la habilidad de colaboración, resolución de problemas y pensamiento crítico. Además, al abordar el problema de la desmotivación y el bajo rendimiento académico, favoreciendo en su totalidad al docente y demostrando la efectividad como estrategia. Debemos considerar que no todos los juegos pueden ser utilizados, ejemplo existen juegos que no son didácticos y fomentan la violencia, entonces se utilizan juegos que aporten a su personalidad de forma positiva y que motiven con él la participación activa.

La tecnología y los juegos han demostrado ser herramientas efectivas para involucrar a los estudiantes, proporcionando un entorno de aprendizaje dinámico y participativo. A través de la gamificación, se busca crear experiencias educativas que no solo transmiten conocimientos, sino que también estimulen el interés y la curiosidad, promoviendo así un aprendizaje más significativo considerando que los alumnos son natos digitales esto puede ser positivo y negativo por lo tanto queremos aprovechar esta virtud para crecer tecnológicamente obteniendo información y conocimientos así generamos nuevas expectativas de aprendizaje.

Este enfoque no solo es una tendencia que se alinea a la educación moderna, por tanto, se encarga de abordar la diversidad de diferentes estilos de aprendizaje y motivaciones individuales, generando un ambiente óptimo para el desarrollo integral de los estudiantes. Este proyecto tiene como meta potencial el aprendizaje para que este sea más atractivo, además mejorar la interacción social entre los estudiantes por medio de técnicas de colaboración, pensamiento crítico, obteniendo un mejor desempeño por las propuestas ya mencionadas.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Determinar el impacto positivo de la implementación de estrategias gamificadas en el refuerzo académico de los estudiantes de sexto año de educación básica de la unidad educativa replica eugenio espejo.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Analizar el efecto de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes, comparando los resultados de las evaluaciones antes y después de la implementación, con especial énfasis en la mejora de calificaciones y la disminución de deserción escolar.
- Desarrollar un conjunto de actividades gamificadas que estén alineadas con los objetivos de aprendizaje del currículo escolar, incorporando elementos lúdicos que fomenten la comprensión y retención de los conceptos.
- Evaluar el impacto de la gamificación en la motivación y participación de los estudiantes de educación básica, midiendo indicadores como la asistencia a clases y la realización de actividades académicas

1.5. Formulación de Hipótesis

La gamificación, al ser utilizada como estrategia de refuerzo académico, generará un impacto positivo en el comportamiento y aprendizaje de los estudiantes de sexto año en la Unidad Educativa Réplica Eugenio Espejo se sugiere que la introducción de elementos lúdicos favorecerá un cambio positivo en la percepción hacia el estudio, estimulando la motivación y participación activa.

Capítulo II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

La gamificación, como concepto, ha existido en diversas formas a lo largo de la historia, pero el término en sí mismo y su aplicación más contemporánea surgieron en la última década del siglo XX y se popularizaron en el siglo XXI. Los avances tecnológicos y las iniciativas fijadas en el mejoramiento del bienestar humano creando una marcada huella en la estructura social, influyendo de manera significativa en varios aspectos de la vida cotidiana. Entre estas iniciativas, se recalca aquella que tiene como objetivo fundamental reducir los resultados en los campos del conocimiento y reduciendo labores diarias.

En el ámbito educativo, la sociedad demanda un enfoque atractivo que promueva la eficiencia y la comunicación, características fundamentales que reflejan las necesidades contemporáneas. Por consiguiente, la integración de elementos presentes en el tejido social cotidiano en los paradigmas educativos se vuelve imperativa, acentuándose aún más dada la inesperada modificación del panorama educativo a raíz de la pandemia ocasionada por el virus SARS-CoV-2.

La gamificación no tiene sus orígenes exclusivamente en el ámbito de los videojuegos, y su concepción es anterior a la era digital. Un ejemplo ilustrativo se remonta a 1896, cuando la empresa estadounidense S & H Green Stamps instrumentó un sistema de sellos comerciales como estrategia de fidelización. Estos sellos eran otorgados a los clientes en función de sus compras regulares, y su acumulación permitía el canje por productos o recompensas presentes en un catálogo específico. Este enfoque no solo incentivaba la lealtad del cliente, sino que también fomentaba la repetición de compras de los productos de la marca. En consecuencia, este ejemplo histórico subraya que la gamificación no es un fenómeno circunscrito a la era digital ni restringido exclusivamente a los videojuegos, sino que fomenta en la aplicación de

mecánicas de juego con la finalidad de motivar ciertos comportamientos, en este caso, la adquisición constante de productos.

(Florent Gorges, Lugo, 2022, p.181). Mantiene que los juegos electrónicos o videojuegos han cambiado fundamentalmente la dinámica del juego, cambiando el paradigma del entretenimiento y brindando un lugar a comunidades de jugadores que integran el juego como una faceta inseparable de la cultura y la sociedad. La competencia entre las compañías de la industria de los videojuegos ha sido un motor clave para el progreso, generando avances notables en áreas cruciales como mecánica, software, hardware, música, diseño, publicidad y mercadotecnia, contribuyendo así al desarrollo de la tecnología que empleamos en la actualidad.

El concepto de "gamificación" fue introducido por Nick Pelling (Cabrera, 2018) en el año 2002 durante una de sus presentaciones, donde señaló la posibilidad de emplear las mecánicas y elementos presentes en los videojuegos en diversas actividades humanas. En otras palabras, propuso la idea de aplicar la gamificación a distintos aspectos de la vida cotidiana como educación, políticas, salud.

Gómez investiga la gamificación en diferentes entornos educativos identificando que los juegos están diseñados en diferentes categorías como éxito, recompensa, satisfacción, interacción social, (Gomez,2020 citada por Ordoñez, 2022).

2.2. Bases Teóricas

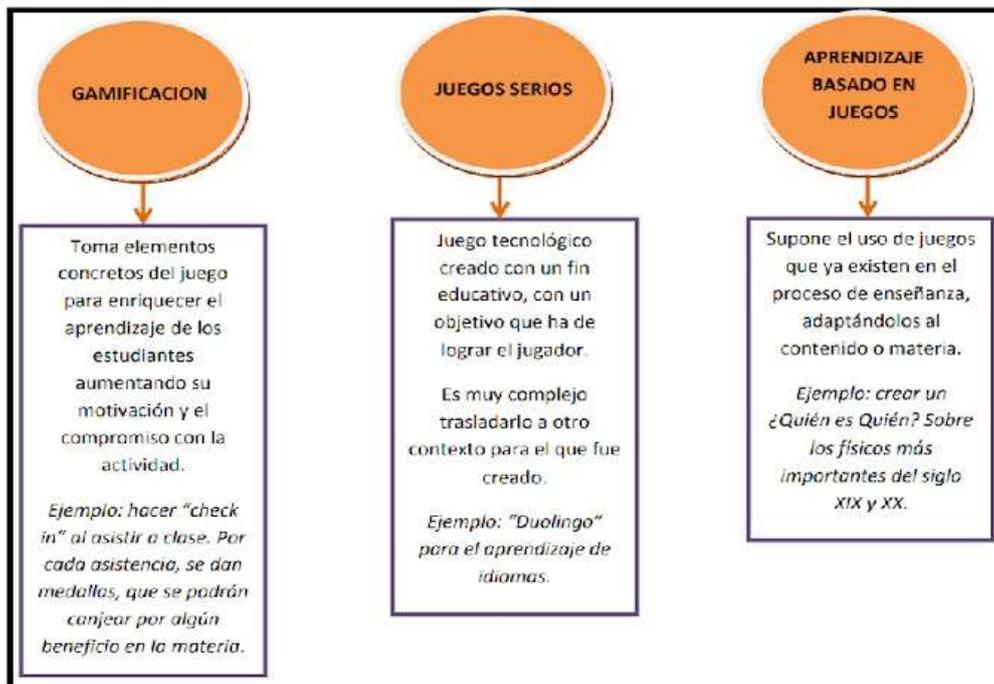
2.2.1. Gamificación

La gamificación representa un procedimiento dirigido a captar y motivar a la audiencia en la consecución de metas específicas, mediante la aplicación de diversas mecánicas y tácticas inherentes a los juegos en contextos totalmente heterogéneos, con la finalidad de abordar y resolver problemáticas de la vida real. El concepto de gamificación surge a partir de las enseñanzas extraídas de los juegos, abarcando aspectos como sus mecánicas, herramientas, evolución y confrontaciones.

La satisfacción de las personas al recibir recompensas o estímulos por la ejecución de tareas en contextos no directamente vinculados al juego es un elemento crucial en esta perspectiva. Este enfoque persigue estimular el cerebro con el propósito de obtener contraprestaciones, fusionando de manera sinérgica la diversión con el aprendizaje práctico y funcional. Su

aplicabilidad se extiende de manera general a conocimientos teóricos ya arraigados o a nuevos aprendizajes que se integren.

Ilustración 1. Diferencia entre gamificación, Juegos y Aprendizaje basados en juegos



Nota: Este gráfico nos muestra la diferencia entre Gamificación, Juegos Serios y Aprendizaje Basado en Juegos.

2.2.1.1. Elementos de la gamificación

Los elementos constituyen las herramientas concretas que se integran con el propósito de conferir a la experiencia de aprendizaje una similitud con los elementos lúdicos, otorgándole así un carácter más motivador.

Para (Pablo Fernandez & Diego, 2020) los elementos recurrentes en la gamificación incluyen:

- ❖ Dinámica

- ❖ Mecánica
- ❖ Componentes

Tabla 1.

Ejemplos de categorías dinámicas

Dinámicas	Mecánicas de Juego	Puntos	Otorgados por la realización de tareas o logro de objetivos, acumulables para desbloquear niveles o recibir recompensas.
		Niveles	Representan distintas etapas de progreso, ascendiendo con la acumulación de puntos o la superación de desafíos.
		Desafíos o Misiones	Tareas específicas que proporcionan dirección y propósito, contribuyendo a la narrativa general.
	Objetivos Claros	Establecimiento de metas específicas y alcanzables para los participantes, proporcionando dirección y un sentido claro de propósito.	
	Emociones	Las emociones generadas en los jugadores, ya sea felicidad, frustración o curiosidad, son el resultado de la experiencia de juego.	

Narrativa Atractiva	Desarrollo de una historia envolvente que contextualiza las actividades, ofreciendo coherencia y motivación adicional a los participantes.
---------------------	--

Tabla 2.

Ejemplos de la categoría mecánica

Mecánicas	Retroalimentación Continua	Entrega constante de retroalimentación para que los participantes evalúen su progreso y ajusten su enfoque según sea necesario
	Competición o Colaboración	Posibilidad de incorporar elementos competitivos o colaborativos para estimular el rendimiento individual o el trabajo en equipo.
	Personalización	Adaptación de la experiencia de gamificación a las preferencias individuales, aumentando la relevancia y el interés de los participantes.
	Recompensas Significativas	Oferta de recompensas tangibles e intangibles de manera significativa para incentivar el logro de objetivos y mantener la motivación.
	Feedback	Es una recompensa otorgada a cada estudiante en reconocimiento al refuerzo positivo que han aportado durante el juego.

Tabla 3.

Ejemplo de la categoría componentes

Componentes	Adaptabilidad	Flexibilidad para ajustar y adaptar las dinámicas según la audiencia, contexto y objetivos específicos de aprendizaje.
	Tablas de Clasificación	Presentación del rendimiento de los participantes en comparación con otros, fomentando una competencia saludable y brindando reconocimiento visual.
	Logros	Son los resultados esperados que aportan en la adquisición de conocimientos o la complacencia intrínseca

2.2.2 Gamificación como estrategia lúdica

En el panorama contemporáneo, generando interés especial entre individuos jóvenes y menores, los videojuegos se resaltan como un componente notable. En consonancia con las reflexiones de Jaimes, (2021), se habla que los videojuegos mantienen una estrecha relación con la gamificación, dado que esta última emplea una diversidad de elementos inherentes a los juegos, los cuales la sociedad contemporánea asimila de manera cada vez más constante (p. 35). Según el autor citado, el enfoque de la gamificación radica en capitalizar el potencial motivacional inherente a los videojuegos, implementando de manera efectiva en contextos no lúdicos.

2.2.3 Aplicaciones de gamificación en refuerzo virtual

- ❖ Canva: Plataforma de diseño gráfico en línea, puede ser utilizada para crear elementos gamificados de manera efectiva como:
 - Crea tableros de puntuación visualmente atractivos
 - Utiliza iconos y gráficos para representar puntos, niveles o logros.
 - Personaliza colores para resaltar los niveles de rendimiento.
 - Diseñar insignias y trofeos para recompensar logros
 - Crear certificados de logros personalizados
 - Diseñar plantillas interactivas para juegos educativos
 - Crear fondos interactivos para presentaciones
 - Barras de progreso, gráficos de torta
 - Crear mapas de recorrido visual para representar el progreso.
- ❖ Genially: Es una plataforma en línea que permite la creación de presentaciones interactivas para hacer que las creaciones sean más atractivas y educativas.
 - Infografías,
 - Mapas conceptuales
 - Videos,
 - Imágenes
 - Elementos interactivos

- ❖ Kahoot: Permite a los educadores crear cuestionarios, encuestas y juegos de preguntas y respuestas. Los participantes pueden responder utilizando sus dispositivos, lo que hace que las sesiones de aprendizaje sean interactivas y divertidas.
- ❖ Arcademics: Recopilación de actividades de aprendizaje en línea, donde los estudiantes pueden participar en juegos interactivos multijugador para fortalecer habilidades como el cálculo mental o mejorar el conocimiento del inglés. Esta recopilación ofrece una amplia variedad de opciones para aprender de manera divertida junto con compañeros en línea, incluso posibilitando la participación de niños de diferentes colegios.
- ❖ Cerebriti: es una plataforma de juegos de la que ya hemos hablado por aquí en alguna ocasión, y que tiene dos vertientes: por un lado, que los alumnos creen sus propios juegos educativos; por otro, que jueguen a los creados por otros usuarios (o por los profesores) para afianzar conocimientos. Hay juegos sobre todos los temas y para todos los cursos y edades, y es gratuito y multiplataforma.
- ❖ Educaplay: Permite a los educadores crear una amplia variedad de actividades educativas, como crucigramas, cuestionarios, mapas interactivos, sopas de letras, etc.
 - Ofrece la posibilidad de realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes a través de la plataforma.
 - Permite la inclusión de imágenes, audio y video en las actividades, mejorando la experiencia de aprendizaje.

2.2.4. Juegos gamificados en clases presenciales

- ❖ Trivia: Son juegos de preguntas y respuestas que suelen diseñarse con el propósito de entretenimiento y desafío intelectual. Estos juegos implican realizar preguntas de diversos temas, y los participantes deben responder correctamente para ganar puntos o avanzar en el juego.

- Preguntas Variadas: Las preguntas pueden abarcar una amplia gama de temas, desde cultura general e historia hasta ciencia, deportes, todo relacionado con la materia vistas en clases.
 - Competencia o Colaboración: Pueden diseñarse como competencias individuales o en equipos, fomentando la colaboración o la rivalidad amistosa.
 - Niveles de Dificultad: Las trivias a menudo incluyen preguntas de diferentes niveles de dificultad para adaptarse a una amplia audiencia.
 - Puntuación: Los participantes acumulan puntos según la cantidad de respuestas correctas, y a veces se otorgan bonificaciones por respuestas rápidas o respuestas correctas en preguntas más difíciles.
- ❖ Juego del tesoro matemático: Es una actividad lúdica diseñada para mejorar las habilidades matemáticas de los participantes, especialmente en el contexto educativo. El objetivo principal del juego es fomentar la práctica y comprensión de conceptos matemáticos mientras los participantes buscan tesoros o solucionan desafíos matemáticos.
- Preguntas Matemáticas: Crea preguntas matemáticas desafiantes que aborden los temas o habilidades que deseas reforzar. Estas preguntas pueden variar en dificultad según el nivel de los participantes.
 - Mapa o Ruta: Diseña un mapa o crea una ruta que los participantes seguirán para buscar el "tesoro". El mapa puede incluir pistas o desafíos adicionales.
 - Tesoro o Recompensas: Prepara un "tesoro" o recompensas que los participantes encontrarán al final del juego. Esto podría ser simbólico o tangible, dependiendo de tus recursos y objetivos.
- ❖ Rompecabezas: Es una excelente manera de convertir esta actividad en una experiencia educativa y entretenida.

- Incorpora pistas o desafíos adicionales relacionados con el contenido educativo.
 - Crea rompecabezas que requieran la colaboración de varios participantes para completarse.
 - Ofrece recompensas visuales atractivas cuando se completa un rompecabezas.
 - Pueden ser animaciones, gráficos, o desbloqueo de contenido adicional.
- ❖ Juego de memoria: Un juego de memoria es una excelente manera de hacer que esta actividad sea más emocionante y educativa
- Diseña cartas de memoria con imágenes temáticas relacionadas con el contenido educativo.
 - Introduce un elemento competitivo al cronometrar cuánto tiempo tardan los participantes en encontrar todas las coincidencias. ● Asocia cada par de cartas con información educativa.
 - Permite que los jugadores trabajen en parejas o equipos para encontrar todas las coincidencias.

2.2.5. Beneficios de la implementación de la gamificación en el aula de clases

- ❖ Aumentar la participación de los estudiantes: la gamificación transforma el aula en un espacio dinámico donde los estudiantes participan activamente en el aprendizaje. Inspire curiosidad y entusiasmo introduciendo elementos de juego, creando un entorno que fomente la interacción y el compromiso continuo.
- ❖ Estimula tu interés: Integra la diversión en el aprendizaje para estimular la motivación intrínseca de los estudiantes. La gamificación no sólo proporciona información, sino que también despierta su curiosidad natural y crea una motivación intrínseca para la exploración y el aprendizaje independientes.

- ❖ **Desarrollar habilidades de cooperación:** los juegos en un entorno educativo fomentan la cooperación entre los estudiantes. Trabajar juntos para superar desafíos desarrolla las habilidades colaborativas necesarias, fomentando la comunicación efectiva, la empatía y valorando las contribuciones individuales.
- ❖ **Adáptese a diferentes estilos de aprendizaje:** La gamificación proporciona una variedad de actividades para que cada estudiante pueda encontrar un enfoque que se adapte a su estilo de aprendizaje único. Desde desafíos visuales hasta preguntas interactivas, la variedad garantiza que se incluyan diferentes estilos de aprendizaje.
- ❖ **Cree recuerdos positivos:** las experiencias positivas asociadas con el aprendizaje a través del juego ayudan a crear recuerdos positivos y duraderos. Estos recuerdos promueven una actitud positiva hacia la educación y el aprendizaje continuo.
- ❖ **Mejor retención de contenido:** La combinación de elementos visuales, auditivos y táctiles en el juego mejora la retención de información al estimular diferentes sentidos. Este enfoque multisensorial ayuda a retener los conceptos aprendidos durante mucho tiempo.

La gamificación mejora el aprendizaje y el rendimiento académico

- ❖ Esto hace que el tema sea más interesante las aulas con libros y computadoras portátiles no son aburridas, especialmente cuando se usan diariamente la gamificación se puede aplicar a todas las materias y favorece el aprendizaje de conceptos abstractos de una forma más realista.
- ❖ Fomentar el uso de nuevas tecnologías, aunque las nuevas tecnologías no siempre son necesarias, algunas, como la robótica educativa o el diseño de videojuegos, pueden ayudar a los estudiantes a comprender el desarrollo de la tecnología esto les permite integrarse temprana y naturalmente a sus estudios y estilo de vida.
- ❖ Te ayuda a utilizar bien los videojuegos. Uno de los motores de juegos más populares son los videojuegos y su uso con fines educativos el objetivo es lo consideran un hobby que se debe utilizar con moderación de responsabilidad.

2.2.6. Refuerzo académico

El refuerzo escolar es un complemento fundamental que tiene como objetivo mejorar las oportunidades académicas de los estudiantes que enfrentan dificultades en su rendimiento

escolar. Es un respaldo que se utiliza en diversas áreas educativas donde los estudiantes encuentran mayores desafíos en su proceso de aprendizaje, con la finalidad de adaptar las metodologías pedagógicas para incrementar el desarrollo integral de los estudiantes, (Rodríguez, 2019).

Es crucial considerar que el refuerzo escolar guarda correlación con otros conceptos fundamentales. En primer lugar, se plantea la interrogante sobre ¿cómo aprende el ser humano? reconociendo la diversidad en las formas de generar conocimiento. En consecuencia, se destaca la necesidad de incluir los métodos de enseñanza según las particularidades de cada estudiante. En segundo término, se hace alusión al concepto de buenas prácticas, vital para el desarrollo de un proceso educativo efectivo y una interacción adecuada entre docentes y estudiantes, aportando a un ambiente escolar propicio. En tercer lugar, se aborda la noción de deserción escolar, la cual se vincula con el fracaso académico, evidenciando la falta de conexión o adaptación del estudiante al sistema educativo o curso en cuestión, aumentando la probabilidad de abandonar su trayectoria académica.

2.2.7. Fundamentos del refuerzo académico

Cómo los estudiantes desarrollan la diversidad cognitiva de competencias para preservar el conocimiento, se recomienda que cada estudiante utilice su propio método o un conjunto de estrategias de aprendizaje. Aunque estas estrategias tienden a cambiar según lo que los estudiantes quieren aprender, cada estudiante tiene una tendencia a desarrollar preferencias o tendencias identificadas a través de estilos de aprendizaje cómo aprendemos.

¿Cuáles son los fundamentos a estudiar para el refuerzo pedagógico?

Los principios preventivos y correctivos recomiendan repetir las lecciones obteniendo una automatización del estudio que te ayude a desarrollar hábitos de estudio profilácticamente también es importante entender que no aprendemos similitud o sincronización, la atención debe centrarse en la singularidad de los estudiantes.

2.2.8. Aprendizaje

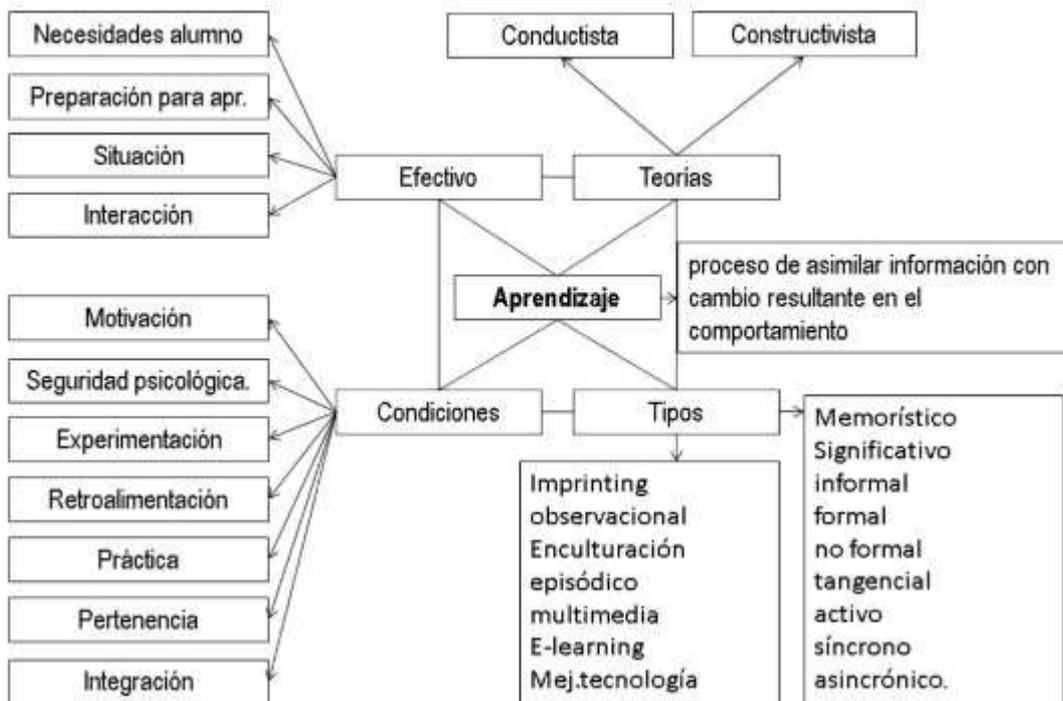
El aprendizaje de las ciencias implica el estudio científico de cómo se produce el aprendizaje. El objetivo de la educación es inducir los cambios deseados en los estudiantes, y una de las tareas más importantes de los educadores es utilizar métodos de enseñanza eficaces para promover cambios en los estudiantes.

¿Por qué es importante aprender?

Nos permite adquirir habilidades, conocimientos, comportamiento y valores. El aprendizaje humano tiene que ver con la educación y el desarrollo personal y tiene que tener un propósito y sólo cuando las personas están motivadas pueden lograr lo mejor.

Ilustración 2.

Estructura de aprendizaje



Fuente: Jose Sáez.

Nota: revisaremos lo relacionado al estudio de aprendizaje.

Aprendizaje constructivista

El constructivismo se basa en la idea de que un individuo, tanto cognitiva como emocionalmente, no es sólo un producto de su entorno o un simple resultado de sus deseos internos, sino un constructo que él mismo genera día a día. La interacción de estos dos factores.

Por tanto, según la posición del constructivismo, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción humana.

Los principios de Vygotsky citado por Carretero, 2021, indica que la brecha entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver problemas de forma independiente y el nivel potencial de desarrollo determinado por la resolución de problemas bajo la guía de adultos o cooperando con pares. Sólo dividiendo el desarrollo psicológico de los niños en niveles, áreas potenciales de desarrollo; podemos comprender completamente el estado del desarrollo psicológico de los niños.

Aprendizaje conductista

En la pedagogía, el conductismo tiene muchas aplicaciones y sus métodos son comunes en las aulas para mejorar la adquisición de conocimientos de los estudiantes y su comportamiento o actitudes en el aula. Cabe señalar que la instrucción conductual se produce según el modelo de comunicación vertical, donde el profesor se sitúa por encima de los alumnos. El profesor desempeña el papel de emisor activo y tiene que cambiar el comportamiento de los alumnos y para ello tiene que proporcionarles la estimulación adecuada en todo momento.

2.2.9. Tipos de aprendizaje

En los tipos de aprendizajes se tendrá presente las siguientes dimensiones:

Dimensiones	Conceptualización
Proactivo	Las personas tienden a retener y comprender mejor la nueva información cuando la utilizan activamente (discutir, aplicar, explicar a los demás).
Visual	Prefieren cuando reciben información. Representaciones visuales, diagramas de flujo, mapas conceptuales, etc. podrás recordar mejor lo
	que viste. Verbal: Prefieren recibir información en forma escrita o verbal; Son más capaces de retener lo que leen o escuchan

Secuencial	Aprenden en pequeños pasos incrementales donde el siguiente paso siempre está conectado lógicamente con el paso anterior; ordenado y lineal; tienden a seguir pequeños pasos lógicos cuando intentan resolver un problema.
------------	--

- ❖ Aprendizaje cognitivo implícito: este tipo de aprendizaje es necesario y se llama estudia "a ciegas" porque no sabes lo que haces durante tus estudios. Entonces este el aprendizaje ocurre sin que las personas sepan lo que están aprendiendo y se ejecuta automáticamente, de ahí la operación este tipo de acción (caminar o hablar) es un ejemplo de ello.
- ❖ Aprendizaje explícito: en términos cognitivos, el aprendizaje explícito implica por favor estudie. Hay muchos ejemplos de este tipo, como coger un libro, leerlo tal y como se hace de forma voluntaria y teniendo en mente los objetivos de aprendizaje.
- ❖ Aprendizaje receptivo: En este tipo de aprendizaje, el individuo sólo acepta información que necesitas para aprender. Un ejemplo obvio es el programa escuela: maestros durante los eventos darán órdenes a la clase y los alumnos escucharán diferentes temas cada día.
- ❖ Aprendizaje significativo: El aprendizaje significativo recoge toda la información se refiere al conocimiento a través de la cognición, la motivación y el conocimiento emocional. De esta manera, recopiló una serie de experiencias de su vida y creó su propia historia en cada paso.
- ❖ Aprendizaje por observación o aprendizaje por imitación: aquí es donde se utiliza el aprendizaje por sustitución se refiere a capturar ciertos patrones de comportamiento y luego imitarlos.
- ❖ Aprendizaje Emocional: Un área muy importante del aprendizaje emocional nuestro cerebro es parte del sistema límbico. Como resultado, algunas emociones pueden desencadenar ciertos comportamientos.

2.2.10. desempeño académico

El logro académico se define como la capacidad de un estudiante para demostrar el conocimiento adquirido y el esfuerzo educativo comprometido a través de evaluaciones formales e informales. Este logro adopta muchas formas, como habilidades para resolver problemas y el desarrollo de habilidades y competencias relevantes para el trabajo, la sociedad y el medio ambiente global.

El rendimiento académico de los estudiantes depende de su potencial cognitivo, pero muchas ocasiones este potencial no se refleja en sus intereses académicos, y surge la pregunta:

¿Por qué los jóvenes estudiantes no muestran interés en aprender?

La conclusión es que el descuido y el poco interés se produce por falta de motivación, por lo que los estudiantes obtienen bajas calificaciones en el proceso de aprendizaje podemos definir la motivación como el conocimiento involucrado activación, dirección y persistencia del comportamiento de una persona; el propósito de la vida de un estudiante es desarrollar sus capacidades intelectuales, emocionales y físicas y lo más importante impartir valores.

2.2.11. Motivación

La motivación es un gran estímulo para la acción, nos anima a actuar y se esfuerza por alcanzar las metas establecidas en todos los aspectos de la vida, es decir, la motivación es la conducta que promueve y mantiene una conducta dirigida a objetivos y a las necesidades desde una perspectiva cognitiva, (Zarate, 2022). La falta de motivación conduce a un bajo rendimiento académico de los estudiantes, por lo que se debe crear en el aula un buen ambiente que estimule el entusiasmo y el interés.

Los educadores juegan un papel muy importante a la hora de estimular la curiosidad de los estudiantes y llamar la atención en el aula, el proceso de aprendizaje se vuelve productivo porque hay ganas de aprender, por lo que los docentes deben renovarse constantemente y aplicar métodos que sean útiles al entorno. acercamiento a lo pedagógico, (Romero Artavia, 2020 citado por Galarza, 2022). El propósito del uso del juego es fortalecer y apoyar el campo de la educación brindando a los docentes estrategias y herramientas para promover la motivación, ya que es el motor básico del aprendizaje y ayuda a mejorar las habilidades de los estudiantes.

2.2.12. Retroalimentación

La retroalimentación es un mensaje que los estudiantes pueden usar para confirmar, complementar, reescribir, adaptar o reorganizar información en la memoria, ya sea conocimiento de dominio, conocimiento metacognitivo, opiniones propias y tareas o estrategias cognitivas.

La eficacia de la retroalimentación depende de la presencia de un contexto de aprendizaje, ya que no opera de forma aislada sólo algo puede proporcionar retroalimentación y de nada sirve cuando no se dispone de conocimientos iniciales ni de información tangible.

La falta de conocimientos de los estudiantes, las estrategias de afrontamiento inadecuadas, las escasas habilidades de autogestión o la indecisión son los factores más importantes. Durante la enseñanza, los estudiantes reciben retroalimentación después de recibir su primera instrucción y reciben información sobre aspectos del desempeño de la tarea.

Según (Carless, 2011, citado por Olivares, 2020), Enumerar ciertos puntos de vista perciben la retroalimentación como una discusión, que implica contemplar cómo los estudiantes pueden participar mayor implicación en la exploración, creación, utilización y accesibilidad del mismo. Sin embargo, el estudiante puede aprender a tomar decisiones informadas mediante la implementación de estrategias.

2.2.13 desarrollo de habilidades

Desarrollar habilidades sociales a través del juego se ha convertido en un aspecto esencial del proceso educativo. Al integrar actividades que fomentan la colaboración, los estudiantes no solo enfrentan desafíos individualmente, sino que también aprenden a trabajar en equipo para lograr objetivos comunes. La gamificación proporciona un entorno que replica escenarios de la vida real donde la comunicación eficaz es fundamental para el éxito.

A través de juegos competitivos, los estudiantes no sólo mejoran sus habilidades sociales al resolver desafíos compartidos, sino que también desarrollan empatía al comprender las perspectivas y estrategias de sus compañeros. Esta interacción social en un ambiente divertido no sólo enriquece la experiencia educativa, sino que también permite a los estudiantes afrontar situaciones sociales y profesionales con confianza y desarrollar buenas habilidades sociales.

2.2.9. LOEI

Según el (Segundo Suplemento del Registro Oficial No.254, 2023) en el plantean los derechos que tienen los niños, niñas y jóvenes estudiantes del Ecuador:

CAPÍTULO I:

- ❖ Art. 3) literal c.- Educación para el desarrollo sostenible: Implica el abordaje del Desarrollo Sostenible de modo que permita al estudiantado, de todas las edades, obtener competencias, conocimientos, valores, motivaciones, compromisos y mecanismos que permitan enfrentar los desafíos locales y globales, como el cambio climático, la degradación medioambiental, la pérdida de la biodiversidad, entre otros, promoviendo la educación para la sostenibilidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje en las instituciones educativas.

CAPÍTULO IV: EVALUACIÓN DEL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN

Parágrafo II: Evaluación De Estudiantes

- ❖ Art. 18.- Evaluación de los aprendizajes. - La evaluación estudiantil es un proceso continuo de observación, valoración y registro de información que evidencia el avance hacia los objetivos de aprendizaje; y, que incluye sistemas de retroalimentación oportuna, pertinente, precisa y detallada, dirigidos a motivar tanto la superación personal y el aprendizaje continuo, como la toma de decisiones para generar cambios duraderos y progresivos en el desempeño. Los procesos de evaluación direccionados a los estudiantes no siempre deben incluir la emisión de notas o calificaciones.

Lo fundamental de la evaluación es aportar retroalimentación al estudiante para que este pueda alcanzar al menos los mínimos establecidos para el desarrollo de los aprendizajes, destrezas, habilidades y competencias establecidas en el currículo, en línea con los estándares de calidad educativa; aportar información

al docente y a la institución educativa para mejorar y adaptar las metodologías que se implementan, así como brindar información a las familias para acompañar el proceso educativo.

La evaluación de los estudiantes debe ser adaptada a las necesidades educativas específicas de acuerdo con la normativa vigente expedida por el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional.

❖ Art. 19.- Funciones de la evaluación estudiantil. - La evaluación estudiantil tendrá por objetivos los siguientes:

1. Servir como un instrumento en el proceso de enseñanza - aprendizaje;
2. Reconocer y valorar las potencialidades del estudiante como individuo y como actor dentro de grupos y equipos de trabajo;
3. Registrar cualitativa y cuantitativamente el logro de los aprendizajes y los avances en el desarrollo integral del estudiante;
4. Retroalimentar la gestión estudiantil para mejorar los resultados de aprendizaje, evidenciados durante un periodo académico;
5. Estimular la participación de las y los estudiantes en las actividades de aprendizaje;
6. Inducir al docente a un proceso de análisis y reflexión valorativa de su gestión como mediador de los procesos de aprendizaje, con el objetivo de retroalimentar y mejorar la calidad de su gestión;
7. Brindar información a las familias, para desarrollar procesos de acompañamiento a lo largo de la trayectoria educativa de las y los estudiantes;
8. Desarrollar el reconocimiento y auto regulación de los propios procesos de aprendizaje, de modo que conduzcan a la superación personal.

❖ Art. 32.- Refuerzo pedagógico. - Si la evaluación continua determinará bajos resultados en los procesos de aprendizaje en uno o más estudiantes de un grado o curso, se deberá diseñar e implementar de inmediato procesos de refuerzo pedagógico. El refuerzo pedagógico incluirá elementos tales como:

1. Clases de refuerzo lideradas por el mismo docente que regularmente enseña la asignatura u otro docente que enseñe la misma asignatura;
2. Tutorías individuales con el mismo docente que regularmente enseña la asignatura u otro docente que enseñe la misma asignatura;

3. Tutorías individuales con un psicólogo educativo, psicopedagogo o experto según las necesidades educativas de los estudiantes; y,
4. Cronograma de estudios que el estudiante debe cumplir en casa con ayuda de su familia.

El docente deberá constatar el trabajo que el estudiante realizó durante el refuerzo pedagógico y ofrecer retroalimentación oportuna, detallada y precisa que permita al estudiante aprender y mejorar. Además, estos trabajos deberán ser calificados, y promediados con las notas obtenidas en los demás trabajos académicos.

El tipo de refuerzo pedagógico será elaborado acorde a las necesidades de cada estudiante y a lo que sea más adecuado para que mejore su aprendizaje, según la normativa específica que, para el efecto, expida el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional.

Constitución de la República del Ecuador

- ❖ En el artículo 76, numeral 6 de la constitución de la república; Principio de proporcionalidad razonabilidad este principio garantiza que las penas o medidas disciplinarias aplicadas a los estudiantes sean razonables y proporcionales.
Atención personalizada: El plan de refuerzo académico tiene como objetivo ofrecer una atención personalizada a los estudiantes que necesitan una atención especial en algunas asignaturas, la finalidad es mejorar a través de actividades de apoyo y ayudar a superar los problemas que presentan los alumnos.
- ❖ **Artículo 26:** Establece que la educación, reconocida como un derecho fundamental de las personas también establece que el estado garantice una educación de calidad, inclusiva, equitativa y permanente.
- ❖ **Artículo 27:** Promueve el acceso a la educación de calidad y fomenta la igualdad de oportunidades para todos los ciudadanos, además se reconoce la autonomía de las instituciones educativas y se promoverá la participación de la comunidad en la gestión educativa.

Aunque no exista una sustentación legal específica sobre el refuerzo académico, se puede inferir que se promueve como una estrategia para mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes y evitar que finalicen el año escolar sin haber cumplido con los aprendizajes esperados, además es importante tener en consideración estas referencias generales que pueden

estar sujetas a interpretación y aplicación específica por parte de las instituciones educativas y los docentes

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA.

3.1. Tipo y diseño de Investigación.

Investigación Mixta: El enfoque se categoriza como investigación mixta al emplear tanto métodos cuantitativos como la encuestas como cualitativos al realizar ficha de observación y entrevistas. Esta metodología integrada permite una comprensión más completa del impacto de la gamificación en la educación. Al elaborar y manejar encuestas, se recopilan datos cuantitativos sobre la implementación positiva de la gamificación como estrategia escolar. Las entrevistas, por otro lado, ofrecen respuestas asertivas y una información más concreta sobre la perspectiva de la gamificación en el rendimiento académico.

Investigación Descriptiva: La ficha de observación y las encuestas desempeñan un papel clave en la descripción y análisis detallado de la implementación de la gamificación, así como en la evaluación de sus efectos en la motivación y participación de los estudiantes.

Investigación Experimental adaptada: se centra en la introducción activa de la gamificación y la evaluación de su impacto a través de la observación y comparación de resultados antes y después de su implementación.

Busca proporcionar una comprensión más profunda de los efectos de la gamificación en el contexto de la investigación, ofreciendo perspectivas valiosas sobre cómo esta estrategia puede influir en el rendimiento, la motivación y la participación de los estudiantes. La observación cuidadosa de los datos recopilados permitirá una evaluación precisa de la eficacia y la sostenibilidad de la gamificación como herramienta de mejora en el ámbito estudiado.

3.2. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN DE VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM/ INSTRUMENTO
Gamificación	La gamificación consiste en el uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador. (Deterding, 2011, como se citó en López,2021)	Herramientas multimedia, recursos en línea, rompecabezas, desafíos, puntos, características típicas de los juegos para fomentar comportamientos adecuados y crear un ambiente atractivo.	Recursos	Video juegos	Revisión de plan de clases Observación Encuestas
				Juegos de roles	
				Tablero de puntuación	
			Aplicaciones	Kahoot	
				Class dojo	
			Atractivo	Comentarios inmediatos	
				Motivación	
				Competencia	
				Variedad de actividades	
	Nivel de participación				
Refuerzo Académico	El refuerzo educativo, es una estrategia didáctica diseñada	Mejorar el rendimiento académico, asistencia a	Rendimiento académico	Calificaciones	
				Autoevaluación	

	por el docente con la finalidad de ayudar a los educandos en las dificultades escolares y logren alcanzar las metas académicas. (Alejo, 2022).	clases, comprensión de conceptos.		Mejora la comprensión de conceptos	Análisis de registros académicos
			Retención de conocimiento	Pruebas de conocimiento	Observación directa en actividades de aprendizaje
				Juegos de revisión	Entrevistas a los docentes.
				Cuestionarios de repaso	

3.3. Población y muestra de Investigación.

3.3.1. Población

La población objeto de estudio comprende dos profesores y 20 estudiantes de entre 9 y 11 años que están matriculados en el sexto grado de los paralelos "A" y "B" de la Unidad Educativa "Replica Eugenio Espejo" durante el año lectivo 2023-2024. En este contexto de investigación, no se requiere seleccionar una muestra, dado que se dispone de acceso a toda la población para llevar a cabo el estudio.

3.3.2. Muestra

La muestra se define como una porción representativa dentro de la investigación, compuesta por elementos que comparten similitudes que facilitan el estudio del proyecto. Esta selección se distribuye de la siguiente manera:

Población	Cantidad	Muestra
Docentes A, B	2	2
Estudiantes de sexto A, B	73	20

3.4. Técnicas de Recolección de datos e instrumentos

3.4.1. Técnicas

3.4.1.1. Técnica de observación

Nos permitió obtener una comprensión profunda y directa de cómo se están implementando las estrategias de gamificación y cómo afectan el rendimiento académico. En este enfoque, se observa cómo los estudiantes interactúan con las herramientas de gamificación, tales como plataformas de juegos, aplicaciones educativas gamificadas y tableros de puntuación.

Se centra en evaluar el nivel de participación y motivación de los estudiantes, analizando la dinámica social durante las actividades gamificadas y observando las respuestas emocionales y actitudes que expresan los participantes. Además, se explora si las estrategias de gamificación se

adaptan a las necesidades individuales de los estudiantes y si permiten la personalización de ciertos aspectos.

3.4.1.2. Encuestas

Método de recopilación de datos en el contexto de la gamificación y su influencia en el refuerzo académico, se presenta como una herramienta valiosa para obtener percepciones y opiniones de los estudiantes y docentes de sexto paralelos A y B.

Se utiliza para explorar las percepciones de los participantes en relación con las estrategias de gamificación y su impacto en el refuerzo académico. Se diseñan cuestionarios que abordan aspectos específicos, tales como la experiencia de los estudiantes con las herramientas gamificadas, sus preferencias, y la percepción de cómo estas estrategias afectan su motivación y rendimiento académico.

3.4.1.3. Entrevista

Se presenta como una herramienta valiosa para explorar en profundidad las perspectivas de los estudiantes en relación con la gamificación y su impacto en el refuerzo académico, proporcionando una comprensión más rica y detallada de sus experiencias y opiniones.

La entrevista incluye preguntas específicas al estudiante relacionadas con la participación en las actividades gamificadas, la motivación generada por estas estrategias, y la percepción del impacto en el rendimiento académico. Se incorporan preguntas abiertas para permitir respuestas detalladas y reflexivas por parte de los entrevistados.

Esta se realiza en un entorno que favorece la apertura y la expresión libre de los participantes. Se fomenta un ambiente de confianza para que los entrevistados compartan sus experiencias de manera auténtica.

3.4.2. instrumentos

3.4.2.1. Cuestionario

El cuestionario se convirtió en una herramienta importante para nuestra investigación, formulando preguntas específicas a profesores y estudiantes, con el objetivo de realizar una evaluación integral de las actividades de gamificación desarrolladas previamente. Utilizando estas preguntas diseñadas con precisión, no sólo medimos el rendimiento académico, sino que también evaluamos las percepciones de los participantes y sus experiencias directas con los juegos como estrategia de aprendizaje. Los cuestionarios son cruciales para proporcionar una visión detallada de cómo la gamificación afecta las interacciones de los docentes y proporcionar una comprensión integral de su efectividad en un contexto educativo.

3.4.2.2. Ficha de observación

Las hojas de observación son una herramienta indispensable para el análisis detallado de patrones de comportamiento para no sólo identificar sino también comprender tendencias y adaptaciones de las estrategias de juego implementadas. Este enfoque sistemático no sólo proporciona información importante sobre la eficacia de los juegos, sino que también se convierte en una herramienta valiosa para evaluar los niveles de motivación y compromiso de los estudiantes. La recopilación continua de estos datos a través de hojas de observación puede ayudar a fundamentar decisiones informadas, ayudar a mejorar continuamente la práctica educativa y optimizar la experiencia de aprendizaje asociada con los juegos.

3.5. Procedimientos de datos

Este proyecto utilizará procedimientos rigurosos de recopilación y análisis de datos para evaluar con precisión la percepción de la gamificación entre los estudiantes de sexto grado de primaria. El principal método de recopilación de información valiosa serán las encuestas que se aplican directamente a los estudiantes involucrados. Los estudios se diseñarán cuidadosamente para observar aspectos específicos de los juegos y preguntar sobre sus efectos en la motivación, el compromiso y la comprensión de las materias académicas.

Los cuestionarios fueron diseñados para ser claros y precisos, permitiendo a los encuestados expresar sus opiniones libremente y en detalle. Una vez recopiladas las respuestas, se llevó a cabo un extenso proceso de tabulación y gráfica de los datos. Este enfoque no sólo facilitará la interpretación de los resultados, sino que también proporcionará una visión intuitiva y

cuantitativa del surgimiento de la gamificación en la educación. Se utilizarán cuadros y gráficos de barras, entre otros, para presentar eficazmente las respuestas de los encuestados.

El uso de estas representaciones gráficas no sólo mejora la comprensión de los datos, sino que también permite una evaluación más detallada de las percepciones de los estudiantes. La visualización de información mediante gráficos proporcionará una visión clara de las tendencias y patrones emergentes, proporcionando una base sólida para la interpretación y el análisis.

En última instancia, este programa de datos no sólo servirá como herramienta de evaluación del programa, sino que también proporcionará un recurso valioso para evaluar el impacto de la gamificación en los estudiantes. La combinación de una encuesta bien diseñada y una representación visual eficaz garantizará que se obtenga información significativa y contribuirá al éxito y la eficiencia del proyecto.

3.6. Aspectos Éticos

Considerando la rápida adaptación tecnológica de niños de 9 a 12 años, reconociendo su propensión a distracciones. Este enfoque, empleado de manera positiva, se incorpora al proyecto para motivar a estudiantes de sexto año de educación básica. Los resultados, provendrán de investigaciones previas, que enriquecerán la comprensión de la gamificación como estrategia educativa. Dichos hallazgos respetarán el consentimiento informado, garantizarán la confidencialidad y buscarán beneficios educativos, alineándose con los principios éticos previamente expuestos.

CAPÍTULO 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

En los datos obtenidos en la presente tiene como finalidad la de recoger información sobre el tema: la gamificación y su repercusión en el refuerzo académico en estudiantes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Replica Eugenio Espejo del cantón Babahoyo provincia de los Ríos, para la recopilación de datos se ha utilizado es la encuesta, la entrevista y ficha de observación a continuación se analizará la interpretación y los resultados que se demostraran a continuación.

1. ¿Consideras que el enfoque de gamificación es motivador para tus clases?

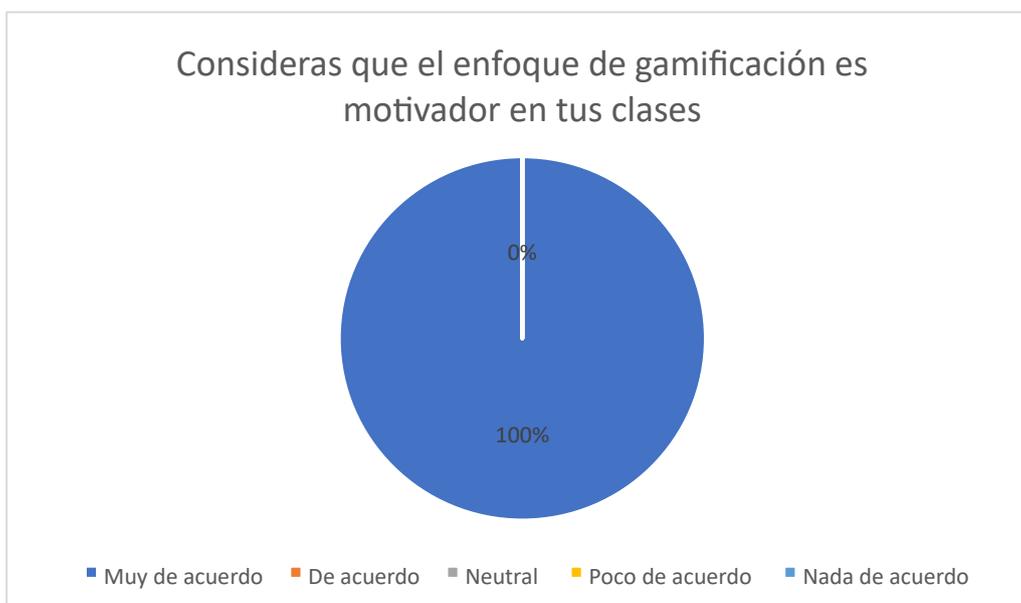
Tabla 4.

El enfoque de gamificación

Descripción	Frecuencia
Muy de acuerdo	16
De acuerdo	0
Neutral	0
Poco de acuerdo	0
Nada de acuerdo	0
Total	20

Ilustración 3.

El enfoque de gamificación



Interpretación: En la primera pregunta 1, de las 20 personas encuestadas todos respondieron que están muy de acuerdo en que la gamificación ayuda a mantenerlos motivados en sus clases.

2. ¿Cuál ha sido tu actividad de gamificación favorita hasta ahora?

Tabla 5.

Actividad favorita

Descripción	Frecuencia
Genially	3
Kahoot	0
Arcademics	2
Cerebriti	3
Educaplay	2
Trivia	3
Juego del tesoro matemático	5
Rompecabezas	1
Juego de memoria	1
Total	20

Ilustración 4.

Actividad favorita



Interpretación: En segunda pregunta queremos saber las actividades favoritas, 3 estudiantes les gusta más Genially, 2 estudiantes les gusta Arcademics, 3 les gusta Cerebriti; 2 les gusta Educaplay, 3 les gusta más trivia; 5 les gustó más juego del tesoro matemático, 1 los rompecabezas y 1 estudiante le gusta el juego de memoria.

3. ¿Percibes que la práctica de la gamificación ha mejorado tu participación en las clases?

Tabla 6.

La gamificación mejora tu participación

Descripción	Frecuencia
Muy de acuerdo	20
De acuerdo	0
Neutral	0
Poco de acuerdo	0
Nada de acuerdo	0
Total	20

Ilustración 5.

La gamificación mejora tu participación



Interpretación: En la pregunta 3, de las 20 personas encuestadas todos respondieron que están muy de acuerdo en que la gamificación ayuda en su participación y estar más seguros de ellos mismos.

4. ¿La gamificación ha influido en tu comprensión de los temas académicos?

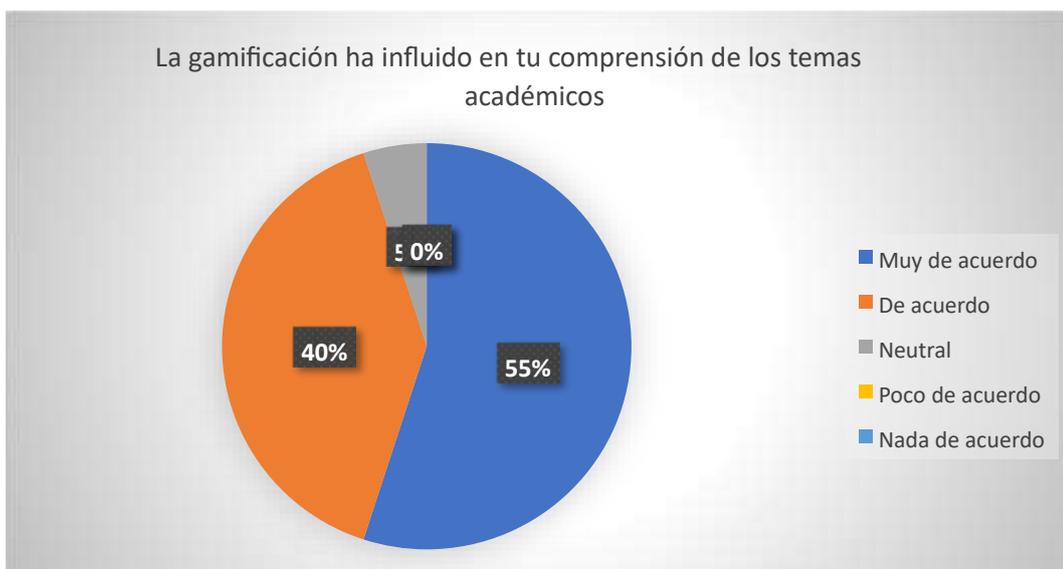
Tabla 7.

Comprensión de los temas académicos

Descripción	Frecuencia
Muy de acuerdo	11
De acuerdo	8
Neutral	1
Poco de acuerdo	0
Nada de acuerdo	0
Total	20

Ilustración 6.

Comprensión de los temas académicos



Interpretación: en la pregunta 4 de los 20 encuestados, 11 estudiantes están muy de acuerdo en que el uso de la gamificación ayuda a comprender los temas académicos, 8 están solo de acuerdo porque no terminan de entender el área de las matemáticas; 1 está neutral.

5. ¿Encuentras útil el uso de juegos y actividades interactivas para aprender sobre temas difíciles en la escuela?

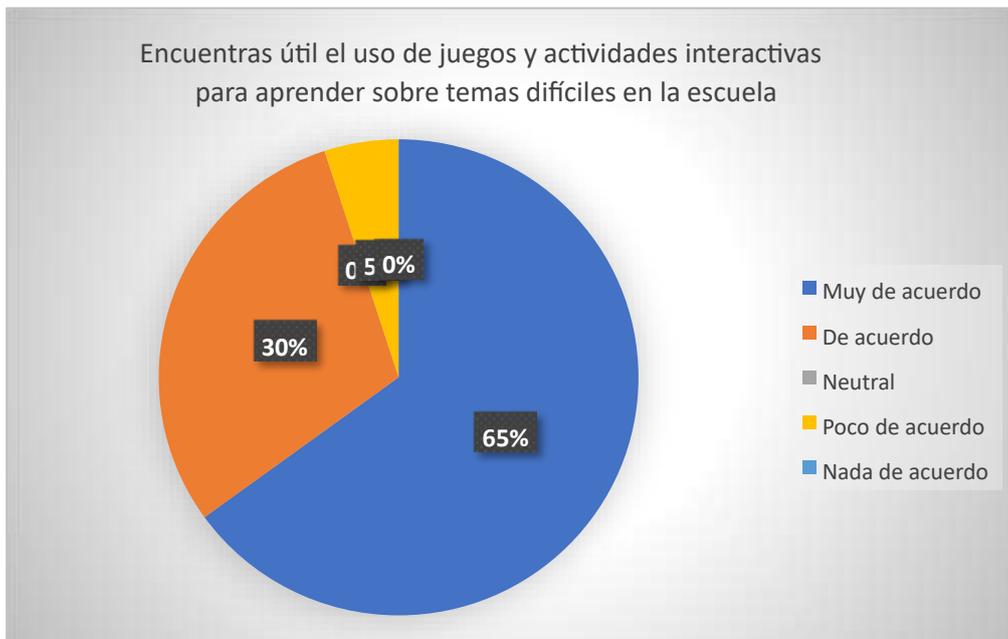
Tabla 8.

El uso de juegos ya actividades interactivas para aprender

Descripción	Frecuencia
Muy de acuerdo	13
De acuerdo	6
Neutral	0
Poco de acuerdo	1
Nada de acuerdo	0
Total	20

Ilustración 7.

El uso de juegos ya actividades interactivas para aprender



Interpretación: En la pregunta 5 de los 20 encuestados, 13 estudiantes están muy de acuerdo en que el uso de los juegos o actividades le ayudan a aprender y entender más rápido temas de clases, 6 están solo de acuerdo porque no terminan de entender ciertas áreas; 1 poco de acuerdo.

Entrevista a docente

1. ¿Cree usted que ha implementado la gamificación de forma correcta dentro del aula?

DOCENTE A: Si las he implementado de manera regular porque cuento con la colaboración de representante con la utilización de páginas virtuales en casa.

DOCENTE B: Si las implemente, pero de forma ocasional debido a que no cuento con los recursos necesarios ni el apoyo de sus representantes.

Interpretación: El Docente A ha implementado estrategias virtuales de manera regular, gracias a la colaboración activa de los representantes que utilizan páginas virtuales en casa. En

contraste, el Docente B las ha aplicado ocasionalmente debido a la falta de recursos y apoyo de los representantes. Estas respuestas reflejan la importancia de la colaboración y recursos para una implementación exitosa de estrategias virtuales en el entorno educativo

2. ¿Considera que la gamificación ha logrado un mejor desempeño en los estudiantes de sexto de educación básica de la escuela Eugenio Espejo?

DOCENTE A: Si, porque permitió que mis estudiantes pudieran entender una clase matemática complicada.

DOCENTE B: Si, porque pude analizar cómo aumento el trabajo colaborativo e interés en mis estudiantes.

Interpretación: Ambos docentes coinciden en que la gamificación ha contribuido positivamente al desempeño estudiantil en el sexto año de educación básica de la escuela Eugenio Espejo.

3. ¿La gamificación será parte de sus tareas diarias dentro del aula de la escuela Eugenio Espejo?

DOCENTE A: Tal Vez, porque el presupuesto no es estable igual que la modalidad a causa de los problemas de seguridad existentes, por esta razón no podría trabajar todos los días de esta manera.

DOCENTE B: Si, me gustaría tratar de implementar esta estrategia en mi planificación diaria sea de forma física o virtual

Interpretación: Estas respuestas reflejan la variabilidad de factores externos que influyen en la implementación diaria de la gamificación, destacando preocupaciones financieras y de seguridad, así como el deseo de integrar la estrategia de manera consistente en la enseñanza.

Ficha de observación

La ficha de observación se realizó de los cuatros grupos que formó con los estudiantes a recibir el refuerzo académico, comenzando desde el registro de calificaciones de cada uno de ellos para saber qué área o materia se reforzará. Esta tendrá varios aspectos, una escala del 1 al 4 donde se califica en grupo.

1. Puntualidad

Tabla 9.

Puntualidad a clases

GRUPOS	1	2	3	4
AZUL			X	
NARANJA				X
VERDE			X	
ROJO				X

Análisis: A los equipos se les comenzaban a calificar desde su asistencia teniendo en cuenta su puntualidad al llegar a clases, muchos notificaron que los retrasos se debían a que ellos llegaban a institución a pies por sus escasos recursos.

2. Presentación

Tabla 10.

Presentación

GRUPOS	1	2	3	4
AZUL				X
NARANJA				X
VERDE				X
ROJO				X

Análisis: A los equipos se les comenzaban a calificar desde la vestimenta saber qué llevan bien el uniformado.

3. Motivación en los estudiantes

Tabla 11.

Motivación

GRUPOS	1	2	3	4
AZUL				X
NARANJA				X
VERDE			X	

ROJO				X

Análisis: A los equipos se les califica el entusiasmo que le ponen al jugar y la voluntad que tienen al participar en todas las actividades revisando el equipo verde no todos integrantes de este equipo muestran interés en la participación por miedo a responder de manera incorrecta.

4. Dominio de conocimientos

Tabla 12.

Conocimiento

GRUPOS	1	2	3	4
AZUL				X
NARANJA			X	
VERDE			X	
ROJO				X

Análisis: A los equipos se les califica el conocimiento que poseen de las clases dadas previamente antes de la realización de los juegos.

5. Control de disciplina

Tabla 13.

Disciplina

GRUPOS	1	2	3	4
AZUL			X	
NARANJA		X		
VERDE			X	
ROJO				X

Análisis: A los equipos se les califica la disciplina, su comportamiento tanto con el docente su compañero de equipo y como sus actitudes al momento de perder o ganar una actividad.

6. Habilidades de juego y desempeño escolar

Tabla 14.

Desempeño

GRUPOS	1	2	3	4
AZUL				X
NARANJA				X
VERDE			X	
ROJO				X

Análisis: se califica el desempeño tanto en las clases como en la realización de las actividades dando cuenta en la tabla anterior que el equipo verde no muestra el mismo desempeño que los otros equipos.

7. Relaciones sociales

Tabla 15.

Relación social

GRUPOS	1	2	3	4
AZUL			X	
NARANJA				X
VERDE				X
ROJO				X

Análisis: La calificación de los grupos es acorde a cómo se relacionan y cómo va mejorando su comunicación.

8. Desarrollo de motricidad intrínseca y extrínseca

Tabla 16.

Motricidad

GRUPOS	1	2	3	4
AZUL				X
NARANJA				X
VERDE				X
ROJO				X

Análisis: se califica la motricidad de los estudiantes tanto grupal como individualmente donde todos obtuvieron una calificación alta.

9. Interés de los estudiantes por los juegos interactivos

Tabla 17.

Juegos interactivos

GRUPOS	1	2	3	4
AZUL				X
NARANJA				X
VERDE		X		
ROJO				X

Análisis: se califica el desenvolvimiento de los estudiantes en cada uno de los juegos y donde se ve el trabajo en equipo 3 grupos tuvieron un buen desenvolvimiento mientras un grupo solo discutía el orden en que participarán.

10. Desenvolvimiento

Tabla 18.

Desenvolvimiento

GRUPOS	1	2	3	4
AZUL				X
NARANJA				X
VERDE				X
ROJO				X

Análisis: se califica el desenvolvimiento en las materias como matemáticas y lenguaje en sus redacciones y sus exposiciones.

4.2. Discusión

En la discusión de los resultados obtenidos del estudio en la unidad educativa Eugenio Espejo, se destaca la importancia de analizar tanto la implementación de juegos gamificados en entornos virtuales como en clases presenciales.

En cuanto a las aplicaciones virtuales, como Canva, Genially, Kahoot, Arcademics, Cerebriti, y Educaplay, se observó que estas herramientas ofrecen una variedad de opciones para gamificar el aprendizaje de manera efectiva. La capacidad de crear tableros visuales atractivos, utilizar elementos lúdicos como insignias y trofeos, y diseñar juegos educativos interactivos contribuye significativamente al compromiso y la retención de conceptos. La flexibilidad de estas plataformas permite adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y facilita la personalización de experiencias educativas.

En cuanto a los juegos gamificados en clases presenciales, como Trivia, Juego del tesoro matemático, Rompecabezas, y Juego de memoria, se observa que estos enfoques también tienen un impacto positivo en el rendimiento académico. La introducción de desafíos matemáticos, preguntas relacionadas con la materia y la resolución de problemas a través de juegos presenciales estimula la participación activa de los estudiantes. La colaboración, la competencia amistosa y las recompensas visuales contribuyen a crear un ambiente de aprendizaje dinámico y motivador.

En conclusión, tanto las aplicaciones virtuales como los juegos gamificados en clases presenciales demostraron ser estrategias efectivas para mejorar la motivación, el compromiso y la comprensión de los estudiantes. La combinación de ambas modalidades ofrece un enfoque integral que puede adaptarse a diferentes contextos educativos, proporcionando resultados positivos en términos de rendimiento académico y satisfacción del estudiante. La continuidad en la implementación y adaptación de estas estrategias gamificadas puede seguir siendo beneficiosa para la mejora constante del entorno educativo.

CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- ❖ La gamificación tuvo un impacto positivo y significativo en la motivación y participación de los estudiantes, lo observado en la asistencia a clases y la participación activa en

actividades académicas respalda la hipótesis inicial, demostrando que la gamificación es una herramienta efectiva para estimular el interés de los estudiantes en el aprendizaje.

- ❖ La implementación efectiva de estrategias gamificadas ha demostrado una mejora constante en el rendimiento académico, específicamente en la comprensión de los temas del currículo escolar este hallazgo respalda la viabilidad y eficacia de la gamificación como herramienta pedagógica para la mejora continua del aprendizaje, al alinear de manera exitosa las actividades gamificadas con los objetivos de aprendizaje.
- ❖ Las perspectivas futuras deben abordar estos desafíos, aprovechando las lecciones aprendidas para una implementación más eficiente y sostenible de estrategias gamificadas resalta la importancia de considerar aspectos económicos y de adaptación en el diseño de futuras implementaciones de gamificación.

5.2. Recomendaciones

- ❖ Demostrada de la gamificación en estimular la motivación y participación, se recomienda la integración continua de elementos gamificados en el currículo escolar los educadores pueden explorar nuevas formas creativas de aplicar juegos, competencias y recompensas para mantener el interés de los estudiantes en el aprendizaje a lo largo del tiempo.
- ❖ Desarrollar estrategias gamificadas que sean económicamente sostenibles a largo plazo esto podría incluir la exploración de herramientas y plataformas gamificadas accesibles, así como la búsqueda de patrocinios o colaboraciones que ayuden a mantener la estabilidad presupuestaria.

Adaptación a modalidades educativas cambiantes, se recomienda diseñar estrategias gamificadas flexibles, la incorporación de elementos que se ajusten tanto a entornos presenciales como virtuales permitirá una implementación más eficiente y efectiva además, es esencial estar atentos a las tendencias educativas emergentes para garantizar la relevancia y efectividad continua de las estrategias gamificadas.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Cabrera, W. R. (2018). EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA. Dialnet, 1(18), 177. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6531563.pdf>
- Carretero, M. (2021). constructivismo y educación. En M. Carretero, constructivismo y educación (pág. 23). Buenos Aires: Tilde editora. Recuperado el 2024, de https://www.google.com.ec/books/edition/Constructivismo_y_educaci%C3%B3n/FbxbEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0
- Galarza, P. C. (2022). Universidad Politecnica Salesiana . Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22154/1/UPS-GT003668.pdf>
- Heredia, J. (2022). Gamificación educación y Rendimiento Academico. REVISTA ELECTRÓNICA EDUCARE. Obtenido de http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_serial&pid=1409-4258&lng=en&nrm=iso
- INTERCULTURAL, R. G. (2023). Segundo Suplemento del Registro Oficial No.254. Obtenido de https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/lotaip/2023/Anexos_Marzo_2023/a/RGLOEI.pdf
- JAIMES, D. C. (julio de 2021). UNAB. Recuperado el 2024, de https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/15103/2021_Tesis_Diana%20Carolina_Lopez%20Jaimes.pdf?sequence=1
- Lugo, V. N. (2022). La gamificación en el aula: breve revisión histórica. medigraphic, 24, 181. Recuperado el 2024, de <https://www.medigraphic.com/pdfs/medfam/amf2022/amf223i.pdf>
- Olivares, T. M. (2020). la retroalimentacion un proceso clave para la enseñanza y la evaluacion formativa. Consejo Editorial DCCD. Obtenido de <http://dccd.cua.uam.mx/libros/investigacion/Retroalimentacion.pdf>
- Pablo Fernandez, E., & Diego, A. (Octubre de 2020). LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS SOCIALES. Prisma Social, 394. Recuperado el 2024, de https://www.researchgate.net/publication/357888399_Game-Based_Learning_for_the_Acquisition_of_Transversal_Skills_Preventing_and_Addressing_Hate_Speech
- Rodríguez, L. R. (2019). Javeriana. Obtenido de https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/46353/Carta_de_autorizacion%20%283%29%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=n
- Sáez, J. M. (s.f.). Obtenido de

https://www.google.com.ec/books/edition/ESTILOS_DE_APRENDIZAJE_Y_M%C3%89TODOS_DE_ENS/fGVgDwAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=tipos+de+aprendizajes&printsec=frontcover

Zarate, L. E. (2022). La motivación y su incidencia en el proceso de aprendizaje de estudiantes de Bachillerato General Unificado. Obtenido de <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/ec/>

ANEXOS

Entrevista a docente

1. ¿Cree usted que ha implementado la gamificación de forma correcta dentro del aula?

2. ¿Considera que la gamificación ha logrado un mejor desempeño en los estudiantes de sexto de educación básica de la escuela Eugenio Espejo?

3. ¿La gamificación será parte de sus tareas diarias dentro del aula de la escuela Eugenio Espejo?

NOMBRE DEL DOCENTE:
 CURSO:
 ASIGNATURA:
 UNIDAD EDUCATIVA:

VALORACION
NOMBRE DE LA NIÑA:
 Observación realizada por: Las estudiantes de la universidad de Babahoyo Joselyn Ilanllan y Daylin Rosado.
 Fecha: Babahoyo 8 de enero 2024
 Objetivos: análisis de la observación y valoración realizada en el entorno en el que se desempeña el estudiante, valorando los aspectos cumplidos.

ASPECTOS	ESCALA DE CALIFICACIONES			
	1	2	3	4
Puntualidad				
Presentación				
Motiva permanentemente a los niños/as				
Dominio de los conocimientos.				
Control de disciplina.				
Habilidades de juego y desempeño escolar.				
Relaciones sociales.				
Desarrollo de motricidad intrínseca y extrínseca.				
Los juegos interactivos despertaron el interés en los estudiantes.				
Se desarrollo la interacción docente alumno con el uso de juegos.				
Se obtuvo un uso adecuado con los juegos.				
Total				

Observaciones:

.....

EXC	MB	B	R
4	3	2	1

ENCUESTA A ESTUDIANTES

1. **En una escala del 1 al 5, ¿qué tan motivador encuentras el enfoque de gamificación en tus clases?**
 - 1 (Nada motivador)
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5 (Muy motivador)
2. **¿Cuál ha sido tu actividad de gamificación favorita hasta ahora? Puedes mencionar detalles específicos.**
 - Trivia
 - Juego del tesoro matemático
 - Juegos de tarjetas
 - Juego de memoria
3. **¿Crees que la gamificación ha mejorado tu participación en las clases?**
 - Sí, significativamente.
 - Sí, moderadamente.
 - No he notado cambios.
 - No estoy seguro/a.
4. **¿Cómo crees que la gamificación ha influido en tu comprensión de los temas académicos?**
 - Ha mejorado significativamente.
 - Ha mejorado moderadamente.
 - No ha tenido un impacto significativo.
 - No estoy seguro/a.
5. **¿Qué opinas sobre la competencia entre compañeros que a menudo se presenta en las actividades de gamificación?**
 - El encuentro motivador.
 - No me afecta.
 - A veces es estresante.
 - Preferiría no tener competencia.

Ilustración 1.

Buscando pistas del tesoro



Ilustración 2.

Pista del equipo naranja



Ilustración 3.

Resolviendo pistas matemáticas



Ilustración 4.

Juego encabeza



Ilustración 5.

Revisión de tesis con la tutora





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FECHA: 29/1/2024

HORA: 10:35

SR(A).

LCDA. ELECTRA MARICELA IZURIETA PUENTE

COORDINADOR DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS,
SOCIALES Y DE LA EDUCACION
EN SU DESPACHO.-

DE MI CONSIDERACIÓN:

EN ATENCIÓN A LA DESIGNACIÓN COMO DOCENTE TUTOR PARA GUIAR EL TRABAJO DE TITULACIÓN
CON EL TEMA:

MODALIDAD	FASE	TEMA
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	PERFIL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	GAMIFICACION Y SU REPERCUSIÓN EN EL REFUERZO ACADEMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACION BASICA

PERTENECIENTE A EL/LOS ESTUDIANTES:

FACULTAD	CARRERA	ESTUDIANTE
FCJSE	EDUCACIÓN BÁSICA (REDISEÑADA)	ROSADO CORONEL DAYLIN CRISTINA
FCJSE	EDUCACIÓN BÁSICA (REDISEÑADA)	LLANLLAN SAENZ JOSELYN GISSELA

AL RESPECTO TENGO A BIEN INFORMAR QUE EL/LOS ESTUDIANTES HAN CUMPLIDO CON LAS DISPOSICIONES ESTABLECIDAS EN EL REGLAMENTO E INSTRUCTIVO DE TITULACIÓN DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO, EN LOS TIEMPOS ESTABLECIDOS PARA EL EFECTO.

POR LO ANTERIORMENTE EXPUESTO, EL TRABAJO DE TITULACIÓN ES APROBADO POR QUIEN SUSCRIBE, AUTORIZANDO CONTINUAR CON EL PROCESO LEGAL PERTINENTE

POR LA ATENCIÓN QUE SE SIRVA DAR AL PRESENTE ME SUSCRIBO.

ATENTAMENTE,

LORY GABRIELA MARQUINEZ MORA
DOCENTE TUTOR DEL EQUIPO DE TITULACIÓN





FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACION
UNIDAD DE TITULACIÓN

SEGUIMIENTO DE PROYECTOS DE TITULACIÓN

DOCENTE TUTOR: MARQUINEZ MORA LORY GABRIELA
ESTUDIANTES: LLANLLAN SAENZ JOSELYN GISSELA
 ROSADO CORONEL DAYLIN CRISTINA
PERIODO TITULACIÓN: NOVIEMBRE 2023 - ABRIL 2024
MODALIDAD DE TITULACIÓN: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
FASE DE MODALIDAD: PERFIL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PROYECTO DE TITULACIÓN: GAMIFICACION Y SU REPERCUSIÓN EN EL REFUERZO ACADEMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACION BASICA

INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE TITULACIÓN

GAMIFICACION Y SU REPERCUSIÓN EN EL REFUERZO ACADEMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACION BASICA					
FASE	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PERFIL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	2024-01-23	2024-01-26	TERMINADO	100%	HABILITADO

INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO

TEMA DE INVESTIGACIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
TEMA DE L INVESTIGCION	2024-01-25	2024-01-25	TERMINADO	100%	HABILITADO

CONTEXTUALIZACIÓN PROBLEMÁTICA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
CONTEXTUALIZACION PROBLEMATICA	2024-01-24	2024-01-25	TERMINADO	100%	HABILITADO

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PROBLEMA DE INVESTIGACION	2024-01-24	2024-01-25	TERMINADO	100%	HABILITADO

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
OBJETIVO DE LA INVESTIGACION	2024-01-24	2024-01-25	TERMINADO	100%	HABILITADO

JUSTIFICACIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
JUSTIFICACION	2024-01-24	2024-01-25	TERMINADO	100%	HABILITADO

MARCO TEÓRICO					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
MARCO TEORICO - ESQUEMA DE CONTENIDOS	2024-01-24	2024-01-25	TERMINADO	100%	HABILITADO

HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
HIPOTESIS	2024-01-25	2024-01-25	TERMINADO	100%	HABILITADO

TIPO DE INVESTIGACIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO

TIPO DE INVESTIGACIÓN	2024-01-24	2024-01-25	TERMINADO	100%	HABILITADO
-----------------------	------------	------------	-----------	------	------------

METODOLOGÍA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN	2024-01-24	2024-01-25	TERMINADO	100%	HABILITADO

REFERENCIAS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
REFERENCIAS	2024-01-24	2024-01-25	TERMINADO	100%	HABILITADO

LLANLLAN SAENZ JOSELYN GISSELA
ESTUDIANTE

ROSADO CORONEL DAYLIN CRISTINA
ESTUDIANTE

MARQUINEZ MORA LORY GABRIELA
DOCENTE TUTOR



FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACION
UNIDAD DE TITULACIÓN

SEGUIMIENTO DE PROYECTOS DE TITULACIÓN

DOCENTE TUTOR: MARQUINEZ MORA LORY GABRIELA
ESTUDIANTES: MARTINEZ MORA MAOLY VALERIA
 VIVAS SISA VIRGINIA VANESSA
PERIODO TITULACIÓN: NOVIEMBRE 2023 - ABRIL 2024
MODALIDAD DE TITULACIÓN: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
FASE DE MODALIDAD: PROYECTO DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PROYECTO DE TITULACIÓN: GAMIFICACION Y SU REPERCUSIÓN EN EL REFUERZO ACADEMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACION BASICA

INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE TITULACIÓN

GAMIFICACION Y SU REPERCUSIÓN EN EL REFUERZO ACADEMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACION BASICA					
FASE	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PROYECTO DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	2024-02-06	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO

CAPITULO I - CONTEXTUALIZACIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
CONTEXTUALIZACION PROBEMATICA	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

CAPITULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

CAPITULO I - JUSTIFICACION					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
JUSTIFICACION	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

CAPITULO I - OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
OBJETIVO DE LA INVESTIGACION	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

CAPITULO I - HIPOTESIS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
HIPOTESIS DE LA INVESTIGACION	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

CAPITULO II - ANTECEDENTES					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ANTECEDENTES	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

CAPITULO II - BASES TEÓRICAS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
BASES TEORICAS	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

CAPITULO III - TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
TIPO DE INVESTIGACION	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

CAPITULO III - OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

CAPITULO III - POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

CAPITULO III - TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
TECNICAS E INSTRUMENTOS DE MEDICION	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

CAPITULO III - PROCESAMIENTO DE DATOS

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PROCESAMIENTO DE DATOS	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

CAPITULO III - ASPECTOS ÉTICOS

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ASPECTOS ÉTICOS	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

CAPITULO IV - PRESUPUESTO

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PRESUPUESTO	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

CAPITULO IV - CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
<u>CRONOGRAMA</u>	<u>2024-02-09</u>	<u>2024-02-14</u>	<u>TERMINADO</u>	<u>100%</u>	<u>HABILITADO</u>

REFERENCIAS

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
-----------	-----------	--------	---------	-------	--------

REFERENCIAS	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO
-------------	------------	------------	-----------	------	------------

ANEXOS					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ANEXOS	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

TRABAJO FINAL					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
TRABAJO FINAL	2024-02-14	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
RESUMEN Y PALABRAS CLAVE	2024-02-09	2024-02-14	TERMINADO	100%	HABILITADO

MARTINEZ MORA MAOLY VALERIA
ESTUDIANTE

VIVAS SISA VIRGINIA VANESSA
ESTUDIANTE

MARQUINEZ MORA LORY GABRIELA
DOCENTE TUTOR

