



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

MODALIDAD PRESENCIAL

Proyecto de Investigación o Titulación a la obtención del Título de Psicopedagogía

**TEMA:**

---

“GAMIFICACIÓN Y EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR EN LA MODALIDAD VIRTUAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEONARDO MURIALDO”

---

**AUTOR:** Daniela Estefanía Bonilla Muñoz

**TUTOR:** Ing. Mg. Rommel Santiago Velastegui Hernández

AMBATO-ECUADOR

2021

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

### **CERTIFICA:**

Yo, Rommel Santiago Velastegui Hernández, con C.I. 1804469185, en calidad de tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema “GAMIFICACIÓN Y DESEMPEÑO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEONARDO MURIALDO”, desarrollado por la señorita Daniela Estefanía Bonilla Muñoz, estudiante de la carrera de Psicopedagogía, de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios necesarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

.....  
Ing. Mg. Rommel Santiago Velastegui Hernández  
C.C. 1804469185  
TUTOR

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Daniela Estefanía Bonilla Muñoz, con C.I. 1805326087 mediante el presente trabajo de titulación con el tema: “GAMIFICACIÓN Y DESEMPEÑO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEONARDO MURIALDO”, dejo constancia que, en la investigación, la cual está basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, investigaciones bibliográficas y estudios de campo, ha obtenido las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y recomendaciones son exclusiva responsabilidad del autor.



.....  
Daniela Estefanía Bonilla Muñoz  
C.I. 1805326087  
AUTOR

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

Al Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación:

La comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “GAMIFICACIÓN Y DESEMPEÑO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEONARDO MURIALDO”, presentado por la señorita Daniela Estefanía Bonilla Muñoz, estudiante de la carrera de Psicopedagogía. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, en razón que reúne los requerimientos básicos tanto técnicos, como científicos y reglamentos establecidos.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### **COMISIÓN CALIFICADORA**

**MARIA BELEN  
MORALES  
JARAMILLO** Firmado digitalmente  
por MARIA BELEN  
MORALES JARAMILLO  
Fecha: 2021.08.27  
17:03:35 -05'00'

.....

Lic. Mg. Yanet Díaz Martín

C.I. 1756373138

.....

Lic. Mg. María Belén Morales Jaramillo

C.I. 0603857368

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación está dedicado principalmente a mis padres y hermanos que han sido un pilar fundamental y ejemplos por seguir, quienes me han apoyado en los momentos más difíciles y que han sabido guiarme en todo el trayecto de mi vida para conseguir mis metas.

A las personas que fueron parte de mi carrera, con las que aprendí y viví experiencias tanto profesionales como personales.

A todos mis familiares y amigos que me han apoyado durante este camino permitiéndome llegar a culminar mi carrera universitaria, gratitud para cada una de estas personas.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por permitirme alcanzar un objetivo más en mi vida y poder compartirlo junto a las personas que amo.

Un profundo agradecimiento a la Universidad Técnica de Ambato, honorable institución que me abrió las puertas para formarme como una gran profesional.

A la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación y a los docentes que forman parte de esta, en especial al Ing. Mg. Rommel Santiago Velastegui Hernández quien me entrego sus conocimientos y supo guiarme durante todo este proceso.

A la Unidad Educativa “Leonardo Murialdo” a su Rector y Psicóloga quienes me dieron la apertura para realizar mi trabajo de investigación, así como a sus docentes y estudiantes.

## ÍNDICE GENERAL

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL .....	vii
RESUMEN EJECUTIVO .....	xi
<b>CAPITULO I.....</b>	<b>1</b>
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>1</b>
1.1 Antecedentes Investigativos.....	1
1.2 Marco teórico.....	3
1.2.1 Variable independiente: Gamificación.....	3
Técnica de gamificación .....	3
Tipos de gamificación .....	3
Técnicas de gamificación.....	4
Técnica dinámica .....	4
Técnica mecánica .....	5
Componentes del juego .....	5
Tipos de participantes en herramientas gamificadas.....	6
Espacios virtuales de educación gamificados .....	7
Aplicaciones para crear actividades gamificadas.....	9
Gamificación y el aprendizaje autorregulado.....	11
1.2.2 Variable dependiente: Desempeño académico.....	12
Enfoques del aprendizaje y desempeño académico .....	13
Factores que influyen en el desempeño académico .....	14

Evaluación pedagógica.....	14
Motivación y desempeño académico .....	15
Desempeño académico y la virtualidad.....	16
1.3 Objetivos.....	18
1.3.1 Objetivo General.....	18
1.3.2 Objetivos Específicos .....	18
<b>CAPITULO II.....</b>	<b>19</b>
<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>19</b>
2.1 Materiales.....	19
2.1.1 Recursos Humanos.....	19
2.1.2 Recursos Institucionales.....	19
2.1.3 Recursos Materiales .....	20
2.1.4 Recursos Económicos .....	20
2.2 Métodos .....	20
2.3 Población y muestra.....	21
2.4 Plan de recolección de información .....	22
2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	22
2.6 Validez y confiabilidad.....	23
2.7 Operacionalización de variables.....	21
<b>CAPITULO III.....</b>	<b>23</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>23</b>
3.1 Análisis y discusión de los resultados .....	23
3.2 Verificación de hipótesis.....	43
3.2.1 Formulación de hipótesis .....	43
3.2.2 Validación de hipótesis a través de Chi 2 .....	43
<b>CAPITULO IV .....</b>	<b>46</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>46</b>

4.1 Conclusiones .....	46
4.2 Recomendaciones.....	47
Bibliografía .....	48
Anexos.....	55

## ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

<b>Tabla 1</b> <i>Escala de calificaciones</i> .....	15
<b>Tabla 2</b> <i>Presupuesto</i> .....	20
<b>Tabla 3</b> <i>Población</i> .....	22
<b>Tabla 4</b> <i>Plan de recolección de información</i> .....	22
<b>Tabla 5</b> <i>Operacionalización de variable independiente</i> .....	21
<b>Tabla 6</b> <i>Operacionalización variable dependiente</i> .....	21
<b>Tabla 7</b> <i>Cuestionario gamificación P1</i> .....	23
<b>Tabla 8</b> <i>Cuestionario gamificación P2</i> .....	24
<b>Tabla 9</b> <i>Cuestionario gamificación P3</i> .....	25
<b>Tabla 10</b> <i>Cuestionario gamificación P4</i> .....	26
<b>Tabla 11</b> <i>Cuestionario gamificación P5</i> .....	27
<b>Tabla 12</b> <i>Cuestionario gamificación P6</i> .....	28
<b>Tabla 13</b> <i>Cuestionario gamificación P7</i> .....	29
<b>Tabla 14</b> <i>Cuestionario gamificación P8</i> .....	30
<b>Tabla 15</b> <i>Cuestionario gamificación P9</i> .....	31
<b>Tabla 16:</b> <i>Cuestionario gamificación P10</i> .....	32
<b>Tabla 17</b> <i>Cuestionario gamificación P11</i> .....	33
<b>Tabla 18</b> <i>Cuestionario gamificación P12</i> .....	34
<b>Tabla 19</b> <i>Cuestionario gamificación P13</i> .....	35
<b>Tabla 20</b> <i>Cuestionario gamificación P14</i> .....	36
<b>Tabla 21</b> <i>Cuestionario gamificación P15</i> .....	37
<b>Tabla 22</b> <i>Cuestionario gamificación P16</i> .....	38
<b>Tabla 23</b> <i>Cuestionario gamificación P17</i> .....	39
<b>Tabla 24</b> <i>Cuestionario gamificación P18</i> .....	40
<b>Tabla 25</b> <i>Promedios finales del nivel de educación básica superior</i> .....	41

<b>Figura 1</b> Cuestionario gamificación P1 .....	23
<b>Figura 2</b> Cuestionario gamificación P2.....	24
<b>Figura 3</b> Cuestionario gamificación P3.....	25
<b>Figura 4</b> Cuestionario gamificación P4.....	26
<b>Figura 5</b> Cuestionario gamificación P5.....	27
<b>Figura 6</b> Cuestionario gamificación P6.....	28
<b>Figura 7</b> Cuestionario gamificación P7.....	29
<b>Figura 8</b> Cuestionario gamificación P8.....	30
<b>Figura 9</b> Cuestionario gamificación P9.....	31
<b>Figura 10:</b> Cuestionario gamificación P10.....	32
<b>Figura 11</b> Cuestionario gamificación P11.....	33
<b>Figura 12</b> Cuestionario gamificación P12.....	34
<b>Figura 13</b> Cuestionario gamificación P13.....	35
<b>Figura 14</b> Cuestionario gamificación P14.....	36
<b>Figura 15</b> Cuestionario gamificación P15.....	37
<b>Figura 16</b> Cuestionario gamificación P16.....	38
<b>Figura 17</b> Cuestionario gamificación P17.....	39
<b>Figura 18</b> Cuestionario gamificación P18.....	40
<b>Figura 19</b> Promedios finales del nivel de educación básica superior.....	41
<b>Figura 20</b> Cálculo Chi cuadrado .....	44
<b>Figura 21</b> Correlación de variables .....	45

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

### CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

**TEMA:** “GAMIFICACIÓN Y EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR EN LA MODALIDAD VIRTUAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LEONARDO MURIALDO”

**Autor:** Daniela Estefanía Bonilla Muñoz

**Tutor:** Ing. Mg. Rommel Santiago Velastegui Hernández

### RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “Leonardo Murialdo” de la ciudad de Ambato, con el objetivo de analizar la técnica de la gamificación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior en la modalidad virtual. La metodología aplicada tiene un enfoque cuali-cuantitativo y es un estudio de tipo descriptivo correlacional, mediante el cual se obtiene información y datos estadísticos que permitirá encontrar soluciones a las problemáticas encontradas dentro de la investigación, esto aplicado mediante la modalidad bibliográfica y de campo en donde se aborda una población de alrededor de 32 docentes pertenecientes al nivel de educación básica superior. Para el levantamiento de información se realizó una encuesta elaborada por la investigadora para la variable independiente y para la dependiente se utilizó información documentada entregada por la Institución, los datos obtenidos fueron analizados e interpretados mediante la prueba de Chi cuadrado, por medio de la cual se acepta la hipótesis alterna, es decir, que existe relación entre la gamificación y el desempeño del estudiante durante sus clases, permitiendo así elaborar conclusiones y recomendaciones de acuerdo a los resultados expuestos.

#### **Palabras claves:**

Gamificación – desempeño académico – innovador – motivación – dinámico – clases virtuales – autoaprendizaje.

## **CAPITULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **1.1 Antecedentes Investigativos**

Después de la revisión de artículos científicos, y libros de diferentes autores relacionadas a las variables propuestas, se encontró algunos antecedentes investigativos que sirven como base para el desarrollo del presente trabajo de investigación, los cuales se detallan a continuación:

De acuerdo con la investigación “Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo” elaborada por Gamboa, Porras, y Moraima (2020) concluyen que la educación ha trasmutado debido a la situación actual a nivel mundial, pues esta ha tenido que tomar un papel dentro del ámbito digital, por ende, se reorienta el proceso formativo de los estudiantes, siendo el docente la guía para el autoaprendizaje mediante las herramientas de gamificación que implica factores como el querer aprender, el interés y el asombro del estudiante. Estas técnicas permiten la interacción entre maestro-estudiante y se considera la didáctica y la pedagogía aspectos clave para llegar a un verdadero aprendizaje.

(Pascuas, Vargas, & Muñoz, 2017) En su estudio “Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura”, reflejan en diferentes proyectos realizados resultados cualitativos que trazan las ventajas que genera la gamificación en la educación cuando se aplica de manera adecuada a las condiciones de los usuarios, lo que denota una mejora en el aprendizaje. Al tener una satisfacción emocional con el uso de juegos, la gamificación se basa en tres aspectos importantes: en la mecánica, dinámica y emociones, propiedades que permiten una adecuada ejecución de la técnica. Entre las características principales que describen las ventajas se toma en

cuenta las siguientes: convierte las tareas tediosas en atractivas, fomenta la participación del estudiante, fortalece vínculos con la estructura social y fideliza a los usuarios.

De acuerdo con el trabajo de investigación “La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado” realizado por Zambrano (2020) se expone como la gamificación puede impulsar al estudiante a aprender por sí mismo, causando en el mayor responsabilidad y motivación a la hora de realizar actividades educativas, con el único objetivo de que el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje. Dentro de este artículo se aplica una encuesta dirigida a docentes en donde se determina que estos están predispuestos e interesados en aplicar herramientas gamificadas como Edmodo y Quizziz.

En el estudio “Enseñanza omnipresente en el desempeño académico” elaborado por Fajardo y Flores (2018) se puede determinar que un adecuado desempeño académico va a encontrarse intervenido por varios factores como rutinas de estudio, colaboración y acompañamiento de los padres de familia en las tareas enviadas a casa, así como el acceso a recursos tecnológicos.

(Soledispa , 2020) En su trabajo de investigación “Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior” concluye que el desempeño académico se encuentra definido por el potencial cognitivo del estudiante, la capacidad para solucionar problemas y el desarrollo de habilidades que permite un desenvolvimiento oportuno dentro de un contexto competitivo, sin embargo, muchas de las veces este potencial no se ve reflejado en su proceso educativo, por tal razón es sumamente importante la motivación que se puede generar con el uso de estrategias lúdicas para la activación, dirección y persistencia de la conducta del estudiante.

## **1.2 Marco teórico**

### **1.2.1 Variable independiente: Gamificación**

La educación virtual se define como una estrategia de mejora en la calidad educativa de todos los niveles, en vista de sus características interactivas y multimediales, pues permite establecer un escenario para la adquisición de conocimientos y comunicación entre docentes y estudiantes a través de medios tecnológicos. (Crisol & Herrera, 2020)

La incorporación de las TIC dentro del ámbito educativo ha permitido que el proceso de enseñanza-aprendizaje se vayan transformando, el desarrollo de este proceso de manera digital es denominado e-learning que comprende una actividad educativa con el uso de medios electrónicos. (Rivera, Sancho, & Cano, 2017)

Ante la emergencia de la pandemia por la COVID-19, el sistema educativo a utilizando la modalidad de e-learning para continuar con el proceso formativo, en medio de este entorno inédito la actividad docente busca emplear herramientas innovadoras para la enseñanza.

#### **Técnica de gamificación**

La gamificación actualmente tiene un papel fundamental dentro de la educación virtual, ya que al aplicar elementos propios del juego la motivación en los estudiantes se incrementa, por ende, se puede influir en el comportamiento de los jóvenes y mejorar así el proceso educativo. (Teixes, 2015)

Las expectativas en torno a esta técnica se basan en la transformación de los esquemas tradicionales de aprendizaje, es decir que se busca hacer que este proceso sea más activo y atractivo. La interactividad de los juegos tiene como finalidad acrecentar la participación de los estudiantes y favorecer el aprendizaje experiencial, así como el aprendizaje basado en problemas. (Pacheco, 2019)

#### **Tipos de gamificación**

Se considera dos formas para incorporar la gamificación en contextos educativos: la primera llamada de contenido que normalmente se utiliza en periodos cortos en una

clase o actividad y la segunda que es la estructural, la cual se implementa en toda la estructura de un curso. (Acosta & Alvarez, 2020)

### **Técnicas de gamificación**

La gamificación es una actividad que realmente funciona y está guiada hacia el conocimiento, se utiliza técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos, las cuales se explican a continuación:

**Técnica dinámica:** Es el elemento abstracto, esta pone en práctica las mecánicas del juego y hace referencia a la motivación y los objetivos del jugador, se encuentra relacionado con los deseos básicos de la persona: emociones, restricciones y relaciones sociales. (Zepeda, 2016)

Entre sus elementos se considera:

- **Recompensas:** Esta se refiere a la bonificación que recibirá el jugador al esforzarse con la actividad, generalmente está basado en un sistema de puntos y se diseña de acuerdo con el grado de dificultad y resolución que el estudiante haya ejecutado. La finalidad es que el participante repita esta conducta más veces. (Álvarez & Polanco, 2018)

*Tipos de recompensas:*

-Recompensa fija: Se refuerza el interés por el juego y el participante sabrá de antemano el premio que va a recibir.

-Recompensas aleatorias: Lo que se busca es motivar al jugador, no tienen conocimiento del tipo de premio que va a recibir.

-Recompensas inesperadas: El participante mientras está jugando recibirá un premio sin esperarlo, esto motivará a que continúe hasta el final.

-Recompensas sociales: Son recompensas que se puede compartir entre todos los jugadores, es un elemento intrínseco en el juego.

- **Status:** Este elemento utiliza un sistema de clasificación para que el participante logre tener un posicionamiento superior al de los demás.

- Logros: Mediante el juego el estudiante busca llegar a la meta, es aquí donde el docente cumple un papel fundamental a la hora de diseñar las actividades, pues debería hacerlo con un grado de dificultad superior al del nivel de escolaridad del estudiante teniendo en cuenta que no sea fácil de resolverlo, pero si asequible. (Quintana, 2019)
- Competición: En este aspecto el docente debe fomentar una competencia sana entre sus estudiantes y un equilibrio entre la competición y la cooperación, en donde cada uno obtenga una recompensa acorde a su rendimiento.
- Altruismo: En las actividades gamificadas se da la posibilidad de recibir y dar regalos entre compañeros, los cuales pueden ser inesperados y satisfactorios.

**Técnica mecánica:** Es el proceso por el cual se desarrolla el juego, consiste en las reglas y especificaciones del funcionamiento de la herramienta, es una manera de recompensar al jugador de acuerdo a los objetivos alcanzados. (Mallitasig & Freire, 2020)

Según Sánchez (2019) las mecánicas pueden ser de varios tipos, entre las principales se consideran los siguientes:

-Puntos: Para que el jugador se esfuerce mas en la resolución de las actividades, la obtención de puntos se podrán intercambiar por premios o estatus.

- Niveles: Segu los conocimientos que vaya adquiriendo el estudiante se podrá subir la dificultad y los diferentes estatus.

- Premios: El docente podría diseñar un tipo de medalla o trofeo virtual para que el estudiante sienta que su trabajo es reconocido y se motive a seguir avanzando.

-Retos y misiones: Este elemento se lo utiliza cuando existen varios grupos de estudiantes que van a competir por realizar una misma actividad, cuando el reto se logre los participantes podrán conseguir insignias o premios.

### **Componentes del juego**

Los componentes son los recursos que se utilizaran para realizar las actividades gamificadas, estas deben ser concretas. Según Díaz (2018) los componentes mas notables son los siguientes:

Logros: Es la ganancia representada de objetivos alcanzados.

Colecciones: Son objetos que se pueden acumular para luego poder intercambiarlos por beneficios.

Combate: Se refiere a una competencia entre jugadores para superar la misma tarea y obtener un premio.

Niveles: Cada nivel cuenta con una determinada complejidad, cuanto más destreza alcance el participante mayor será el nivel y la dificultad.

### **Tipos de participantes en herramientas gamificadas**

Al aplicar la gamificación, hay que tomar en cuenta los diferentes tipos de jugadores que existirá de acuerdo con su motivación e intereses. Según Fernández (2020) los usuarios de la gamificación pueden clasificarse en:

-Exploradores: Estos se caracterizan por sentirse parte de una historia y un personaje, buscan todas las posibilidades de la herramienta.

-Socializadores: Son aquellos a los que les gusta trabajar en equipo e interactuar con los demás participantes.

-Pensadores: pretenden encontrar diferentes estrategias para solucionar problemas y encontrar una solución, están constantemente probando sus conocimientos.

-Triunfadores: Tienen un deseo constante por ganar, superar todos los retos y avanzar a niveles con mayor dificultad.

### **Gamificación y el proceso de formación**

La competencia digital es de suma importancia en la formación del docente, pues debe conocer el mundo digital en el que los estudiantes se desenvuelven a diario, además de desarrollar habilidades que le permitan usar de manera beneficiosa la tecnológica como un recurso para generar un aprendizaje significativo en niños y jóvenes. (Moreno & Godino, 2020)

Por tanto, el docente debe cambiar su rol proporcionando la interacción con sus estudiantes mediante la red y crear comunidades de aprendizaje, lo que implica que este planifique su trabajo en la red, gestione grupos y organice la información.

La educación de hoy en día ha llevado el aula de clases a la virtualidad, por tanto, esta se constituye como un espacio creado con la intención de que los estudiantes consigan experiencias de aprendizaje mediante recursos formativos bajo la supervisión de los docentes. (Chong, 2020)

Las estrategias de gamificación utilizadas de manera adecuada para el diseño de las actividades planificadas dentro del aula, permite cierto compromiso por parte de los estudiantes para elevar su rendimiento académico en las diferentes asignaturas. (Soto, 2020)

Para gamificar una asignatura es esencial considerar cuales son los resultados de aprendizaje que se pretende alcanzar, así como examinar los intereses y acciones que permiten motivar al estudiante para que obtengas nuevos aprendizajes.

Para que la clase se convierta en un escenario gamificado es importante tener en cuenta los siguientes elementos: inserción de puntos los cuales son características que permiten clasificar y guiar a jugador; insignias para marcar el cumplimiento de las metas propuestas, estructura basada en niveles como un marcador para que los participantes conozcan la etapa en el que se encuentran dentro del juego y por último los retos que ofrecen a los estudiantes una dirección para que sepa que hacer dentro del mundo de la experticia gamificada. (Marín, 2018)

### **Espacios virtuales de educación gamificados**

Entre las posibilidades de la gamificación en el ámbito educativo, se considera el uso de espacios virtuales, los cuales cuentan con recursos que permiten la realización de actividades, organización, publicación de materiales educativos y comunicación entre la comunidad educativa. Según Trejo (2019) algunos de los sistemas que han aplicado sistemas de juego en sus funciones son los siguientes:

**-ClassDojo:** Es una herramienta para educación secundaria, tiene como finalidad ayudar al docente a mejorar el comportamiento de los estudiantes mediante la creación

de un avatar que es premiado por buen comportamiento o rendimiento académico, a través de los comentarios del maestro.



*Figura 1.* Logo ClassDojo

**-Goalbook:** Es una herramienta que permite al docente acceder a los perfiles de cada estudiante y revisar el historial de calificaciones. El profesor puede monitorear el progreso del estudiante y cuando se alcanza un objetivo, además de actualizar los datos y compartir la información con los jóvenes, a la vez el estudiante puede ser halagado por el profesor mediante comentarios.



*Figura 2.* Logo Goalbook

**-Duolingo:** Es un sistema de acceso gratuito que permite inscribirse para aprender un nuevo idioma, el estudiante ira realizando cada una de las actividades y podrá subir de nivel, cuando marca una respuesta equivocada el sistema lo notifica inmediatamente y se le da la posibilidad de volver a realizar la actividad.



*Figura 3.* Logo Duolingo

## Aplicaciones para crear actividades gamificadas

Según Carrasco (2020) entre las aplicaciones que se puede utilizar para crear actividades gamificadas que permitan a los estudiantes aprender de una forma interactiva se considera las siguientes:

-**Kahoot:** Es una de las herramientas más populares, la cual permite al docente crear juegos de preguntas y respuestas, esto permite aprender y repasar contenidos de la clase, quienes más respondan a las preguntas de manera correcta podrán tener un puesto en lo más alto del ranking. El tablero lo puede crear cualquier persona y es una forma divertida de aprender.



*Figura 4.* Logo Kahoot

-**Cerebriti:** Esta aplicación cuenta con dos funciones muy importantes, la primera en donde los alumnos pueden crear sus propios juegos educativos fomentando así su creatividad y la segunda en donde pueden realizar actividades creadas por otros usuarios para afianzar sus conocimientos.



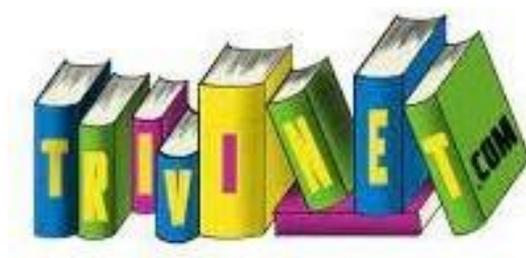
*Figura 5.* Logo Cerebriti

-**Quizizz:** Mediante esta herramienta el docente puede elaborar pruebas en clase tiempo real, se puede añadir texto, imágenes y audios. Además, ofrece una funcionalidad de compartir para enviar a más docentes los test.



*Figura 6.* Logo Quizizz

- **Trivinet:** Es una aplicación que permite jugar la trivial en línea, se puede configurar para que los estudiantes trabajen de manera grupal, también es de fácil acceso se lo puede hacer mediante la web o un teléfono celular.



*Figura 7.* Logo Trivinet

- **Genially:** Es una herramienta fácil de usar, permite a los profesores crear diferentes recursos educativos como: infografías, presentaciones, posters, imágenes y catálogos adecuados a cualquier tema.



*Figura 8.* Logo Genially

- **Quizlet:** Con esta aplicación el docente puede crear tarjetas mnemotécnicas con palabras, imágenes, videos y conceptos de ambos lados que contribuyen al aprendizaje de contenidos en base a la repetición y asociación de conceptos. Se puede realizar también pruebas de selección múltiple o palabras que caen de la pantalla como un juego. Se puede también compartir las actividades entre docentes.



*Figura 9.* Logo Quizlet

### **Gamificación y el aprendizaje autorregulado**

El aprendizaje mediante la gamificación permite despertar el interés de los estudiantes para desarrollar de manera eficaz un tema de estudio, con respecto al aprendizaje autorregulado su planificación posibilita que sean los estudiantes quienes organicen y sistematicen la búsqueda de información, de esta manera se desarrolla una competencia autodidáctica en los mismos. Este proceso permite que el estudiante concientice sus conocimientos reales y la necesidad de transformarlos continuamente. (Zambrano, 2020)

Al generarse una correlación positiva entre la gamificación y el aprendizaje autorregulado, se promueve una motivación favorable en los estudiantes para lograr sus metas académicas mediante la autorregulación al ser un factor en la organización de los procesos cognitivos para la construcción de conocimientos. (Sánchez, Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana, 2019)

Según Parra (2020) la implementación de la técnica de la gamificación por parte del docente se debe tener en cuenta ciertos aspectos para un uso adecuado de la misma, los cuales se describen a continuación:

-Definir de manera clara los objetivos del aprendizaje, pues el propósito de la educación es el alcance de estos objetivos, sin ello las actividades de gamificación pueden volverse inútiles.

- Realizar un diseño del juego, se debe considerar los recursos y el nivel de dificultad, elaborando actividades que se presenten de forma creciente de acuerdo a los contenidos que se vaya tratando en las clases.

-Crear un ambiente responsable, en donde la comunidad educativa trabaje en conjunto y pueda proponer estrategias basadas en principios para que cualquier docente pueda implementar una correcta gestión de la gamificación.

-Es fundamental que exista un equilibrio entre las habilidades y los conocimientos previos del estudiante con los retos que se va a plantear con la gamificación, debido a que debe ser un proceso netamente paulatino.

### **1.2.2 Variable dependiente: Desempeño académico**

El desempeño académico es una relación entre los resultados recibidos y el esfuerzo empleado por los estudiantes para obtenerlos, lo que conlleva horas de estudio, capacidad de trabajo, entrenamiento de la concentración y estrategias didácticas utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Ariza, 2018)

El rendimiento del estudiante depende de la asimilación de conocimientos, la manera de correlacionarlos y proyectarlos en la vida, es un conjunto de transformaciones cognoscitivas y en las aptitudes, actitudes, competencias e intereses de los jóvenes a través del proceso de formación. (Cediel, 2020)

Según Corredor (2020) se derivan tres tipos de estudiantes:

-Los orientados al dominio que son aquellos que tienen éxito escolar, muestran confianza en sí mismo y presentan alta motivación de logro.

-Los que aceptan el fracaso, estos manifiestan un sentimiento de desesperanza aprendido, es decir, que han aprendido que el control sobre el ambiente es difícil y por tanto es más sencillo renunciar al esfuerzo.

- Los que evitan el fracaso, estos estudiantes ponen poco esfuerzo en su desempeño, se caracterizan por no participar activamente en clases, deshonestidad académica, retraso en la presentación de tareas, etc.

### **Enfoques del aprendizaje y desempeño académico**

Los enfoques del aprendizaje se refieren a como un estudiante aprende de manera determinada, similar a un estilo de aprendizaje, sin embargo, este se diferencia por ser más flexible y modularse de acuerdo con el contexto y a las necesidades, es decir, que se aplican diferentes estrategias en distintas situaciones para conseguir los objetivos pretendidos que son más específicos. (Lamas, 2018)

Estos enfoques son determinantes en el rendimiento académico de los estudiantes, pues estos están en función de las características individuales y el contexto de enseñanza determinado. Por tal razón los enfoques de aprendizaje describen la relación entre el estudiante, contexto y tarea. Según Vargas (2019) se consideran los siguientes enfoques:

-Superficial: El estudiante tiene la intención de obtener calificaciones altas y cumplir con los requisitos de las tareas o las evaluaciones, pero para ello utiliza estrategias de memorización y repetición, acepta las ideas y la información pasivamente, por lo tanto, está al servicio de un aprendizaje mecánico.

-Profundo: Este enfoque hace referencia a la interacción del estudiante con los contenidos y como los relaciona con los conocimientos previos y experiencias, examina la lógica del argumento. El estudiante despierta su interés por la materia y desea lograr que el aprendizaje tenga una significación personal.

Los enfoques de aprendizaje se basan en motivos y estrategias, pues cuando un estudiante va a realizar una tarea se pregunta: ¿qué quiero conseguir con esto? y ¿cómo hago para conseguirlo? La primera referida a las metas y el segundo a los recursos que utilizara para alcanzarlo.

## **Factores que influyen en el desempeño académico**

Al hablar de rendimiento académico se consideran aspectos tan cualitativos como cuantitativos, esto se evidencia en las calificaciones y los juicios de valor de las capacidades de cada uno de los estudiantes derivados del respectivo proceso.

Este puede verse afectado por una variedad de aspectos relacionados directamente con el proceso de enseñanza-aprendizaje, actuación del docente o hasta otros más lejanos como la situación que actualmente nos encontramos viviendo, una pandemia mundial. (Heredia & Cannon, 2020)

Entre los factores más comunes se consideran los siguientes:

-Aspectos intelectuales: Se refiere a las capacidades, aptitudes e inteligencia, en una igualdad de condiciones un estudiante dotado intelectualmente rendirá más que uno con una discapacidad intelectual.

-Aspectos psicológicos: Se evidencia como muchos de los fracasos escolares se dan con mayor frecuencia en estudiantes con trastornos emocionales, carentes de estabilidad y tensiones internas debidas a circunstancias personales.

-Aspectos socio ambientales: Hace referencia a la influencia negativa del entorno en donde se desenvuelve el estudiante, aspectos como la familia y estrato social, el fracaso escolar está radicado y generalizado en las capas más privadas económica y culturalmente.

-Aspectos pedagógicos: Se incluyen los trastornos de aprendizajes ya sean de lectura, escritura y calculo, así como la metodología aplicada por el docente.

## **Evaluación pedagógica**

Una imagen clara del rendimiento académico del estudiante durante las clases es la evaluación pedagógica entendida como un conjunto de procedimientos que se aplican dentro del proceso educativo con el fin de obtener resultados de los logros alcanzados por el estudiante. La pedagogía conceptual plantea que, para determinar los niveles de dominio, se debe considerar las siguientes categorías: nivel elemental que se refiere a la contextualización, nivel básico referido a la comprensión y por último el nivel avanzado con relación al dominio. (Canales, 2019)

La evaluación de rendimiento tiene como fin conocer hasta qué punto el estudiante consigue aquellos aprendizajes a los que dirige su mayor esfuerzo y la eficacia de la escolarización.

### *Escala de calificaciones*

Según se detalla en el Art.94 del Reglamento a la LOEI las calificaciones hacen referencia al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje establecidos en el currículo y en los estándares de aprendizaje nacionales. Estas escalas se aplican para el fortalecimiento cognitivo, afectivo y psicomotriz, así como el desarrollo de las destrezas, técnicas de estudio y de aprendizaje investigativo.

**Tabla 1.** *Escala de calificaciones*

<b>Escala cualitativa</b>	<b>Escala cuantitativa</b>
Domina los aprendizajes requeridos.	9,00-10,00
Alcanza los aprendizajes requeridos.	7,00-8,99
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	4,01-6,99
No alcanza los aprendizajes requeridos.	≤ 4

**Fuente:** Decreto Ejecutivo N° 366, publicado en el Registro Oficial N°286 de 10 de julio de 2014

### **Motivación y desempeño académico**

La motivación es un conjunto de transformaciones que implican la activación, persistencia y dirección de una conducta, es decir, que dentro del contexto educativo se refiere al interés que tiene el estudiante por sus propios aprendizajes. (Alvarado, 2020)

La motivación se divide en dos tipos: intrínseca que se refiere a la obtención de placer al participar, experimentar y percibir nuevos conocimientos y la extrínseca es la que se lleva a cabo por un estímulo exterior, o sea se realiza una tarea para conseguir un fin como: evitar bajas calificaciones, elogios o recompensas (García, 2019)

Según Llanes (2021) se pueden distinguir tres componen básicos de la motivación académica:

#### **Componente de valor: las metas académicas**

Se relacionan con los motivos o razones para la realización de una actividad, dentro de este componente se debe analizar las metas del aprendizaje y las metas de

rendimiento, las primeras apuntan a la mejora y desarrollo de la capacidad mientras que las segundas reflejan el afán del estudiante, más que de aprender el demostrar a la demás competencia.

*-Componente afectivo: emociones*

Al realizar una tarea que es atractiva para el escolar, se da una respuesta afectiva y emocional que influye en el aprendizaje, en el caso de la educación básica superior toman mayor importancia los compañeros de clase y los resultados académicos, a pesar de ser sujetos más capacitados para una motivación intrínseca, se evidencia como factores como el cansancio provocado por prácticas académicas repetitivas y conformarse únicamente con lo explicado por el docente, afecta de manera significativa a la misma.

*-Componente de expectativa: autoconcepto*

El autoconcepto son las percepciones que tiene una persona hacia sí mismo en diferentes aspectos, este conjunto de variables guía la motivación del estudiante, pues es determinante ya que el individuo confía en sus propias capacidades y por ende valora las tareas y se siente responsable con los objetivos de aprendizaje.

### **Desempeño académico y la virtualidad**

El desempeño académico puede verse afectado por una variedad de aspectos ya mencionados antes, actualmente nos encontramos viviendo, una pandemia mundial, por ende, el nuevo factor que incide son el acceso a internet y recursos tecnológicos. (Heredia & Cannon, 2020)

La modalidad de educación virtual a obligado tanto a docentes como estudiante adaptarse al uso de la tecnología, pues el docente ha tenido que cambiar sus planificaciones de clases para adaptarlo a las necesidades de los estudiantes y con ello que se mantenga un rendimiento académico aceptable en los estudiantes. (Expósito, 2020)

Entre las dificultades que presenta el estudiante durante dicho proceso podemos tomar en cuenta las siguientes: ausencia de sentido de autoeducación, muchos de los estudiantes adoptan un deplorable sistema comodista, limitándose solamente a lo

impartido en clases por el docente, no sienten la necesidad de investigar y ampliar sus conocimientos; a la hora de realizar las actividades propuestas por el docente el estudiante prefiere no participar y solamente buscar información para plagiarla dejando de lado la reflexión crítica. (Díaz J. , 2020)

Por tanto, el desempeño académico del estudiante se encuentra forzado por la falta de recursos y estrategias pedagógicas innovadoras, causando el desinterés y la desmotivación, ello debido a la falta de capacitaciones a los docentes principalmente en este tiempo de pandemia. (Verdugo & Garcia, 2020)

Por otro lado, la brecha digital también es una de las problemáticas más preocupantes durante este tiempo, por las diferencias en los recursos tecnológicos, un 37% de la población estudiantil lo que representa 6 de cada 10 niños y adolescentes no tiene acceso a internet y las zonas rurales son las más afectadas, esto ha provocado que los estudiantes no puedan ingresar a sus clases de manera continua afectando su proceso de formación, como consecuencia existe mayor deserción escolar. (Varguillas, 2020)

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo General**

Determinar la influencia de la gamificación en el desempeño académico en estudiantes de educación básica superior en la modalidad virtual de la Unidad Educativa “Leonardo Murialdo”.

Se cumplirá el objetivo mediante la aplicación de una encuesta online, lo cual permitirá observar y analizar el impacto de la variable independiente sobre la variable dependiente y luego se realizará un análisis estadístico para corroborar la correlación.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Evaluar la gamificación como estrategia educativa en la modalidad de educación virtual para estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “Leonardo Murialdo”.

Para el cumplimiento del objetivo propuesto se utilizará un cuestionario validado a través del Alpha de Cronbach la aplicación de dicho instrumento será online el mismo que cuenta con alrededor de diez preguntas dirigido a los docentes de educación básica superior.

- Analizar los niveles de desempeño de los estudiantes de educación básica superior durante las clases virtuales de la Unidad Educativa “Leonardo Murialdo”.

A través de la información documentada proporcionada por la unidad educativa se busca analizar los niveles de desempeño académico de los estudiantes con el uso de la gamificación.

- Establecer recomendaciones para el uso de la gamificación con relación al desempeño estudiantil dentro del contexto de educación virtual.

Para el cumplimiento del objetivo se realizará investigación bibliográfica y a la vez se elaborarán sugerencias encaminadas a la búsqueda de soluciones a problemas que se expongan durante la investigación, lo que permitirá un adecuado uso de estrategias de enseñanza para garantizar el aprendizaje significativo en los estudiantes.

## **CAPITULO II**

### **METODOLOGÍA**

La metodología de la investigación permite otorgar validez a los resultados que se obtendrá en el estudio, además de dar una respuesta a los casos en que se debe aplicar o descartar un método acorde al tipo de investigación. (Vélez, 2017)

En el proceso de investigación gamificación y el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa “Leonardo Murialdo” se utilizará la siguiente metodología propuesta a continuación:

#### **2.1 Materiales**

Para el desarrollo del estudio planteado es necesario contar con recursos que posibiliten la ejecución de este para ello se toma en cuenta los siguientes:

##### **2.1.1 Recursos Humanos**

Es necesario para el presente proyecto de investigación la colaboración de: los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Leonardo Murialdo”

- Autor del proyecto: Daniela Estefanía Bonilla Muñoz
- Tutor: Ing. Mg. Rommel Santiago Velastegui Hernández

##### **2.1.2 Recursos Institucionales**

- Universidad Técnica de Ambato
- Unidad Educativa “Leonardo Murialdo”

### 2.1.3 Recursos Materiales

Los materiales indispensables que se utilizarán en la investigación, se los detalla a continuación:

- Encuesta online
- Computadora/ celular/
- Conexión a internet
- Google Forms
- Papelería
- Información documentada

### 2.1.4 Recursos Económicos

**Tabla 2. Presupuesto**

	<b>Detalle</b>	<b>Valor</b>
Transporte	\$20.00	\$20.00
Material Bibliográfico	\$10.00	\$10.00
Internet	\$30.00	\$30.00
Imprevistos	\$40.00	\$40.00
	<b>Presupuesto total</b>	<b>\$ 100.00</b>

**Elaborado por:** Daniela Estefanía Bonilla Muñoz

## 2.2 Métodos

### 2.2.1 Enfoque de la investigación: MIXTO

En la presente investigación se empleará un enfoque cualitativo, en donde se contextualizará las características de la gamificación como una estrategia innovadora en el contexto virtual, para ello se indagará en fuentes bibliográficas confiables y validadas. (Hernández, 2018)

Por otro lado, presenta un enfoque cuantitativo debido a que se procederá a la aplicación de encuestas para conocer el potencial de la gamificación en el desempeño académico de los estudiantes, tomando en cuenta el debido proceso estadístico.

### 2.2.2 Niveles o tipos de investigación

### **Descriptiva**

Según Guevara y Verdesoto (2020) la investigación es descriptiva, debido a que tiene como objetivo describir las características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, por tal motivo la presente investigación es descriptiva, puesto que permite identificar y analizar la gamificación y el desempeño estudiantil.

### **Correlacional**

La investigación es correlacional de acuerdo a lo que describe Ramos (2020) pues esta permite evaluar el grado de relación entre variables y las variaciones según la alteración de cada una de ellas, de esta manera las variables establecidas se estudiarán por el planteamiento y la comprobación de la hipótesis.

### **2.2.3 Modalidad de investigación**

#### **Bibliográfica**

Mediante esta modalidad se logrará recolectar y emplear información de investigaciones previas, artículos validados y relacionados con las variables determinadas para el proyecto de investigación.

#### **Investigación de campo**

Por medio de la aplicación de instrumentos de recolección de información se obtendrán datos informativos y estadísticos con respecto a las dificultades que puede atravesar el grupo de estudio, para con ello dilucidar de manera más clara la problemática existente dentro de la Unidad Educativa “Leonardo Murialdo”

### **2.3 Población y muestra**

La población para la presente investigación está constituida por los docentes de la Unidad Educativa “Leonardo Murialdo”. Se toma en cuenta 32 de ellos correspondientes al nivel de Educación Básica Superior, la muestra será igual a la población debido a que esta es pequeña.

**Tabla 3. Población**

<b>Unidades de observación</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje %</b>
Docentes de octavo año de educación básica superior	10	31.3 %
Docentes de noveno año de educación básica superior	10	31.3 %
Docentes de décimo año de educación básica superior	12	37.4%
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100 %</b>

**Elaborado por:** Daniela Estefanía Bonilla Muñoz

## 2.4 Plan de recolección de información

**Tabla 4. Plan de recolección de información**

<b>Preguntas básicas</b>	<b>Recolección</b>
¿Para qué?	Cumplir con los objetivos planteados
¿Sobre qué aspectos?	Gamificación y desempeño académico
¿Quién?	Investigadora: Daniela Estefanía Bonilla Muñoz
¿A quiénes?	Docentes y estudiantes de educación básica superior
¿Cuándo?	Durante el periodo académico abril-septiembre 2021
¿Dónde?	Unidad Educativa “Leonardo Murialdo”
¿Cuántas veces?	Una vez
¿Qué técnica de recolección?	Encuesta y recopilación documental
¿Con qué?	Cuestionario dirigido a docentes y calificaciones de estudiantes.

**Elaborado por:** Daniela Estefanía Bonilla Muñoz

## 2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de información

### Análisis documental

El análisis documental es una técnica de investigación con fines de orientación informativa, la cual está encaminada a la identificación del contenido de documentos para su análisis e interpretación y luego poder sintetizarlo, por ello se utilizará en la presente investigación para recabar datos como las calificaciones de los estudiantes con el fin de analizar su desempeño académico. (Ayala Trujillo, 2020) (Ordóñez, 2021)

### **Encuesta**

La encuesta es una técnica que consiste en la elaboración de un cuestionario de preguntas, las cuales pueden ser cerradas como abiertas y de selección múltiple, con el fin de obtener datos de una manera eficaz. (Ríos, 2017)

Por lo que en el presente proyecto se aplicará la encuesta y como principal instrumento el cuestionario para la comprobación de hipótesis y la búsqueda de información útil para la solución a problemas que se podrían presentar durante la investigación.

### **2.6 Validez y confiabilidad**

El alfa de Cronbach es una de las medidas estadísticas más importantes y omnipresentes dentro de las investigaciones, sirve como un indicador de la calidad del instrumento a utilizarse sea este un cuestionario o una escala, la misma que ayuda a correlacionar las variables con los ítems. (Taber, 2018)

En la presente investigación se utilizó una encuesta de 18 preguntas, con una escala de Likert del uno al cinco, esta se validó con 0.90 de confiabilidad según el alfa de Cronbach, es por esta razón que los datos obtenidos serán de utilidad para la investigación ya que permitirán conocer como la gamificación podría mejorar el desempeño del estudiante durante las clases.

## 2.7 Operacionalización de variables

Tabla 5. Operacionalización de variable independiente

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
VARIABLE INDEPENDIENTE: Gamificación				
Definición	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnica e Instrumento
Es una técnica de aprendizaje que traslada mecánicas y elementos propios de juegos al ámbito educativo con el fin de despertar el interés en el estudiante, motivarlo, reforzar conocimiento y adquirir nuevas habilidades. (Huiza, 2019)	Metodología docente	Recursos tecnológicos	-Implementa recursos tecnológicos para actividades académicas. -Utiliza medios tecnológicos en sus clases.	<b>Técnica:</b> Encuesta
		Técnicas de gamificación	-Conoce acerca de la técnica de gamificación. -Se ha capacitado para la aplicación de técnicas de gamificación en la educación virtual. -Le gustaría implementar en sus prácticas pedagógicas herramientas de gamificación.	
		Estrategias lúdicas	- Implementa estrategias lúdicas en sus clases. -Dedica el tiempo necesario para realizar actividades lúdicas de acuerdo a cada temática. - Considera usted que las estrategias aplicadas durante sus clases promueve el aprendizaje autorregulado.	
Motivación	-Considera que las estrategias lúdicas motivan a los estudiantes durante las clases virtuales. - Considera importante mantener la motivación de sus estudiantes.			

Elaborado por: Daniela Estefanía Bonilla Muñoz

**Tabla 6. Operacionalización variable dependiente**

<b>MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES</b>				
<b>VARIABLE DEPENDIENTE:</b> Desempeño académico				
<b>Definición</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Técnica e Instrumento</b>
El desempeño del estudiante se refiere a la asimilación de conocimientos, la manera de correlacionarlos y proyectarlos en la vida, es un conjunto de transformaciones cognoscitivas y en las aptitudes, actitudes, competencias e intereses de los jóvenes a través del proceso de formación. (Ordóñez, 2021)	Proceso enseñanza- aprendizaje	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes se muestran emocionados cuando se trata un tema nuevo.</li> <li>- Motiva constantemente los logros de sus estudiantes.</li> <li>- Los estudiantes durante sus clases se muestran participativos</li> <li>- Durante las clases virtuales los estudiantes prestan la atención necesaria para comprender los temas de estudio.</li> </ul>	<b>Técnica:</b> Encuesta
		Interacción docente- estudiante-	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Despeja las dudas de sus estudiantes durante las clases.</li> <li>- Realiza refuerzos cuando el estudiante lo requiera.</li> <li>- A sido efectivo el proceso de enseñanza y aprendizaje durante la virtualidad.</li> </ul>	

**Elaborado por:** Daniela Estefanía Bonilla Muñoz

## CAPITULO III.-

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1 Análisis y discusión de los resultados

En el proceso de investigación la población de estudio está compuesta por docentes de educación básica superior perteneciente a la Unidad Educativa “Leonardo Murialdo”. Se ha tomado en consideración el estudio de la variable independiente “la gamificación”

Incidamos con el análisis he interpretación de resultados de la primera variable:

#### Pregunta 1.- Conoce que es una técnica de gamificación

Tabla 7. Cuestionario gamificación P1

	TD	ED	I	DA	TA
Pregunta 1	0	3	16	13	0
%P1	0%	9%	50%	41%	0%

Elaborado por: La investigadora

Fuente: Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

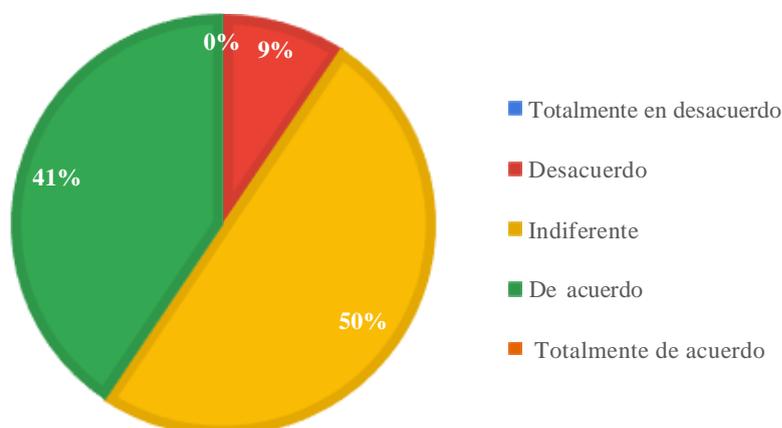


Figura 10. Cuestionario gamificación P1

Elaborado por: La investigadora

Fuente: Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### **Análisis.**

Basándose en los resultados obtenidos se toma en cuenta lo siguiente: para el rango totalmente en desacuerdo el porcentaje es cero; 3 docentes correspondientes al 9% están en desacuerdo; 16 de los docentes correspondientes al 50% responden indiferente; 13 docentes correspondiente al 41% están de acuerdo y ningún docente están totalmente de acuerdo.

### **Interpretación.**

La gamificación ha tomado un papel fundamental dentro de la nueva modalidad de educación virtual, ya que es una posibilidad para apoyar el desarrollo del aprendizaje, basándose en el juego como un recurso didáctico que permite el desarrollo de destrezas y habilidades en los estudiantes, de acuerdo a los resultados arrojados una parte de los docentes tienen conocimiento de la técnica, sin embargo, la mitad de ellos no se muestran interesados y desconocen acerca de la gamificación, esto debido a que no se capacitan en nuevas técnicas pedagógicas por ende, no pueden implementarlo dentro de sus clases. (Cipagauta & Bautista, 2019)

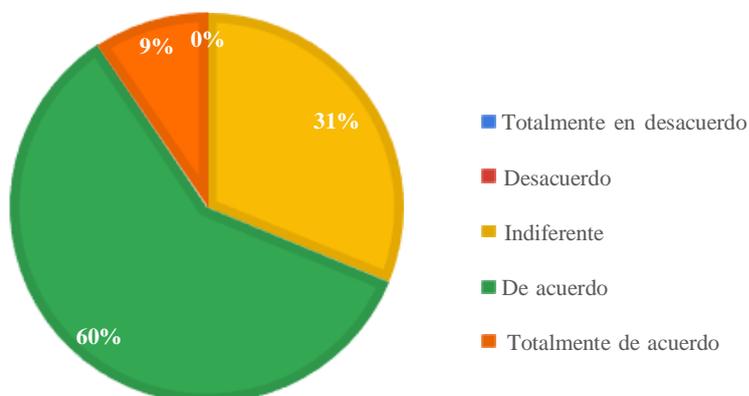
**Pregunta 2.-** Implementa estrategias lúdicas en sus clases.

**Tabla 8.** Cuestionario gamificación P2

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 2</b>	0	0	10	19	3
<b>%P2</b>	0%	0%	31%	60%	9%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 11.** Cuestionario gamificación P2

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### **Análisis.**

En base a los resultados obtenidos se evidencia que para los rangos totalmente en desacuerdo y desacuerdo el porcentaje es cero; el 31% de los docentes responden indiferente; el 60% está de acuerdo y el 9 % totalmente de acuerdo.

### **Interpretación.**

De acuerdo con los resultados se demuestra que la mayor parte de docentes tienen la capacidad de innovar su forma de trabajo, mediante actividades y ejercicios didácticos que son implementados dentro de sus clases con el fin de buscar la iniciativa y el interés del estudiante, fortaleciendo de esta manera sus aprendizajes. (Noy, 2019)

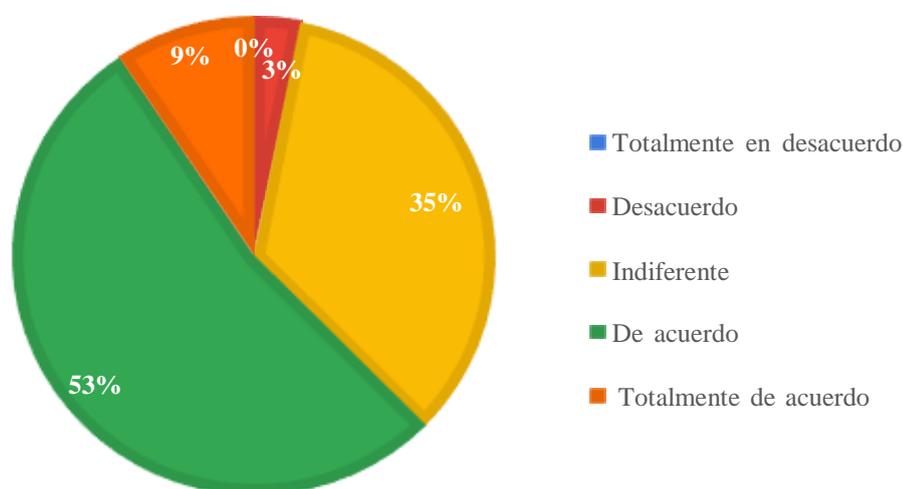
### **Pregunta 3.- Implementa recursos tecnológicos para actividades académicas**

**Tabla 9. Cuestionario gamificación P3**

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 3</b>	0	1	11	17	3
<b>%P3</b>	0%	3%	35%	53%	9%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 12. Cuestionario gamificación P3**

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### **Análisis.**

Tomando en cuenta los resultados de la encuesta aplicada, para el rango totalmente en desacuerdo el porcentaje es cero; 1 docente igual al 3% está en desacuerdo; 11 docentes igual al 35% se encuentran indiferentes; 17 docentes igual al 53% responde de acuerdo y 3 docentes igual al 9% se encuentran totalmente de acuerdo.

### **Interpretación.**

De acuerdo a los resultados la mayor parte de los docentes afirman utilizar recursos tecnológicos, los cuales se consideran como un medio de comunicación e intercambio de conocimientos y experiencias entre docente – estudiante, de esta manera el profesor ha tomado mayor protagonismo, intervención y control de los recursos y herramientas para mejorar sus necesidades formativas. (Jama, 2018)

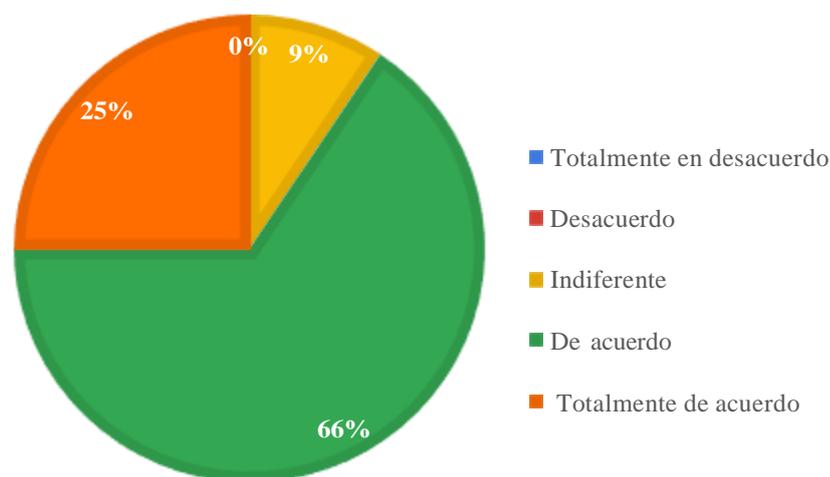
### **Pregunta 4.- Utiliza medios tecnológicos en sus clases**

**Tabla 10.** Cuestionario gamificación P4

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 4</b>	0	0	3	21	8
<b>%P4</b>	0%	0%	9%	66%	25%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 13.** Cuestionario gamificación P4

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### **Análisis.**

Una vez aplicada la encuesta los datos que se obtienen son los siguientes: para los rangos totalmente en desacuerdo y desacuerdo el porcentaje es cero; un 9% se muestran indiferentes a la pregunta planteada; un 66% están de acuerdo y un 25% está totalmente de acuerdo.

### **Interpretación.**

Tras la necesidad de adaptarse a un entorno de aprendizaje online, una vez encuestados a los docentes se evidencio que la mayor parte de ellos poseen dispositivos electrónicos y una conexión a internet fiable lo que permite continuar sin ningún inconveniente el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Cifuentes, 2020)

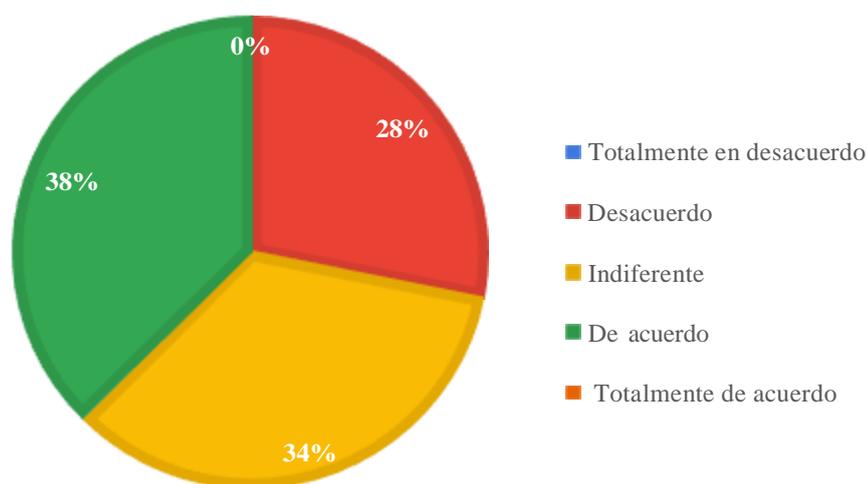
### **Pregunta 5.- Usa técnicas de gamificación**

**Tabla 11.** Cuestionario gamificación P5

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 5</b>	0	9	11	12	0
<b>%P5</b>	0%	28%	34%	38%	0%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 14.** Cuestionario gamificación P5

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### **Análisis.**

En base a los resultados arrojados tenemos: para el rango totalmente en desacuerdo el porcentaje es cero; 9 docentes igual al 28% se manifiesta en desacuerdo; 11 docentes equivalente al 34% respondieron indiferente; 12 docentes igual a al 38% respondieron de acuerdo y para el rango totalmente de acuerdo ningún docente contesto.

### Interpretación.

Acorde a los datos obtenidos la mayor parte de los docentes encuestados durante el proceso pedagógico no utilizan modelos y técnicas innovadoras como la gamificación que aporten a la educación y que sirvan para satisfacer las necesidades de los estudiantes, esto debido al mismo desconocimiento. (Mallitasig Sangucho, 2020)

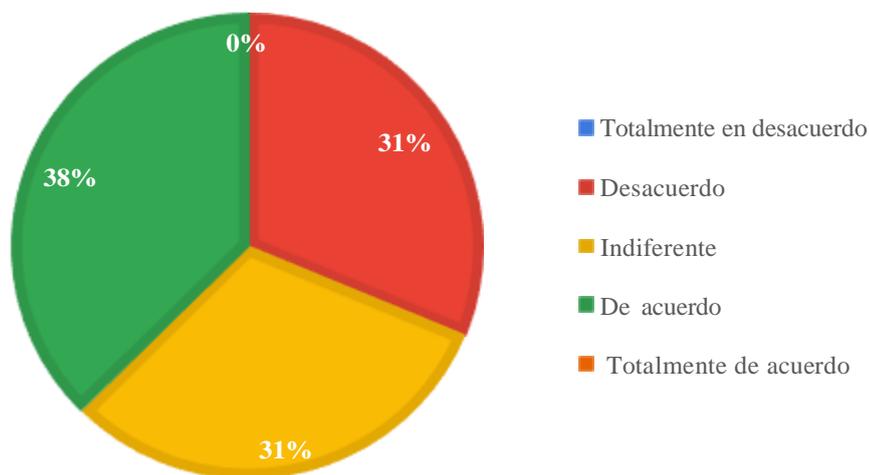
**Pregunta 6.-** Se ha capacitado para la aplicación de técnicas de gamificación en la educación virtual.

**Tabla 12.** Cuestionario gamificación P6

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 6</b>	0	10	10	12	0
<b>%P6</b>	0%	31%	31%	38%	0%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 15.** Cuestionario gamificación P6

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### Análisis.

En relación a los resultados se evidencia que para el rango totalmente en desacuerdo el porcentaje es cero; un 31% respondieron en desacuerdo; un 31% se manifiesta indiferente; un 38% de los docentes están de acuerdo y se observó que ningún docente está totalmente de acuerdo con la pregunta planteada.

**Interpretación.**

Tomando en cuenta los resultados arrojados se observa que un gran porcentaje de docentes no se han visto en la obligación de formarse continuamente en nuevas metodologías que puedan ser aplicadas en las diferentes áreas del saber, especialmente en técnicas basadas en el juego como es la gamificación, esto probablemente debido al desinterés o la falta de tiempo. (Lalangui , 2017)

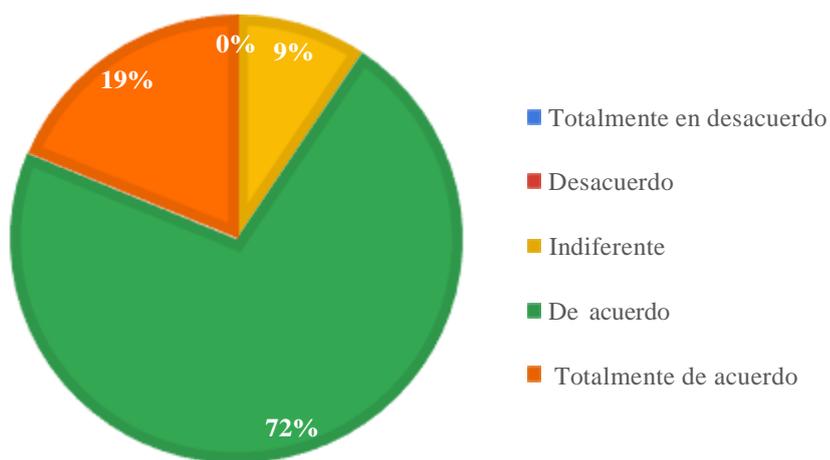
**Pregunta 7.-** Considera que las estrategias lúdicas motivan a los estudiantes durante las clases virtuales

**Tabla 13.** Cuestionario gamificación P7

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 7</b>	0	0	3	23	6
<b>%P7</b>	0%	0%	9%	72%	19%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Estudiantes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 16.** Cuestionario gamificación P7

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### Análisis.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos ninguno de los docentes está totalmente en desacuerdo y desacuerdo; 3 docentes equivalente al 9% responden indiferente; 23 docente equivalente al 72% responden estar de acuerdo y 6 docentes equivalente al 19% responden totalmente de acuerdo.

### Interpretación.

Con respecto a los resultados arrojados se evidencia que la mayor parte de los docentes consideran fundamental mantener la motivación mediante un plan de clase activo que cuente con estrategias lúdicas, permitiendo así elevar el interés, la creatividad y la motivación en los estudiantes, además de combinar aspectos cognitivos, afectivos y emocionales en los mismos . (Rocca, 2021)

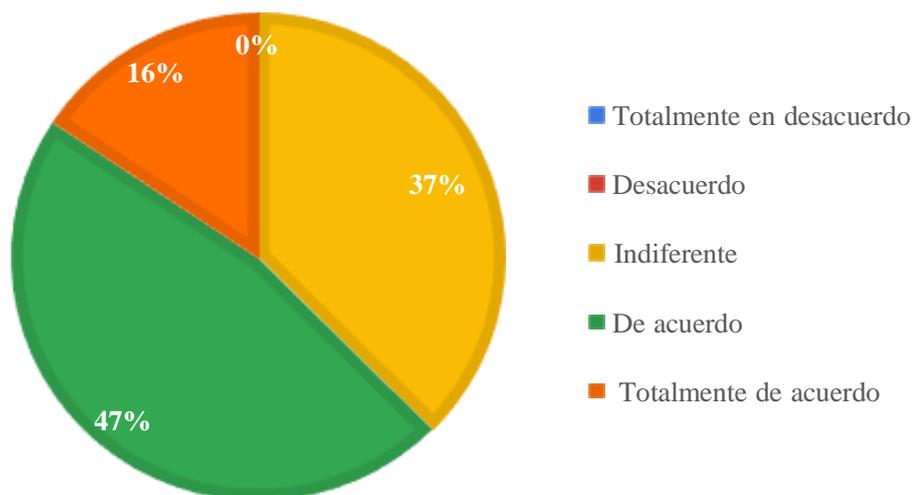
**Pregunta 8.-** Dedicar el tiempo necesario para realizar actividades lúdicas de acuerdo a cada temática.

**Tabla 14.** Cuestionario gamificación P8

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 8</b>	0	0	12	15	5
<b>%P8</b>	0%	0%	38%	47%	16%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 17.** Cuestionario gamificación P8

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### **Análisis.**

Los resultados que se han obtenido de la encuesta han sido respondidos respectivamente los rangos totalmente en desacuerdo y desacuerdo tienen un porcentaje de cero; 37% indiferente; 47% de acuerdo; 16% totalmente de acuerdo.

### **Interpretación.**

De acuerdo a los resultados la mayoría de docentes afirman hacer uso de su creatividad hacia la elaboración de materiales didácticos necesarios para sus estudiantes a la hora de aprender, pues el carácter funcional de dichas estrategias permite visualizar en la práctica las múltiples variantes que podrán modificar, transformar y consolidar el aprendizaje en los jóvenes. (Guerrero, 2018)

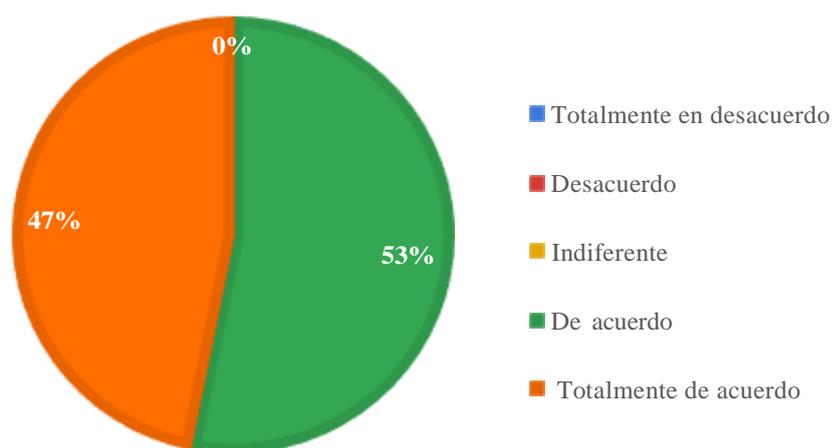
**Pregunta 9.-** Considera importante mantener la motivación de sus estudiantes.

**Tabla 15.** Cuestionario gamificación P9

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 9</b>	0	0	0	17	15
<b>%P9</b>	0%	0%	0%	53%	47%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 18.** Cuestionario gamificación P9

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### **Análisis.**

En base a la encuesta realizada los resultados fueron: para los rangos totalmente en desacuerdo, desacuerdo e indiferente su porcentaje es cero; un 53% correspondiente a 17 docentes responden de acuerdo y un 47% equivalente a 15 docentes responden totalmente de acuerdo

### **Interpretación.**

La motivación implica cierto grado de actividad cognoscitiva dado que el ser humano desarrolla nociones de lo que necesita y quiere saber, planea actividades y acciones para su satisfacción, según los resultados obtenidos los docentes consideran sustancial motivar al estudiante para dirigir su conducta al logro de una meta. (Abril, 2018)

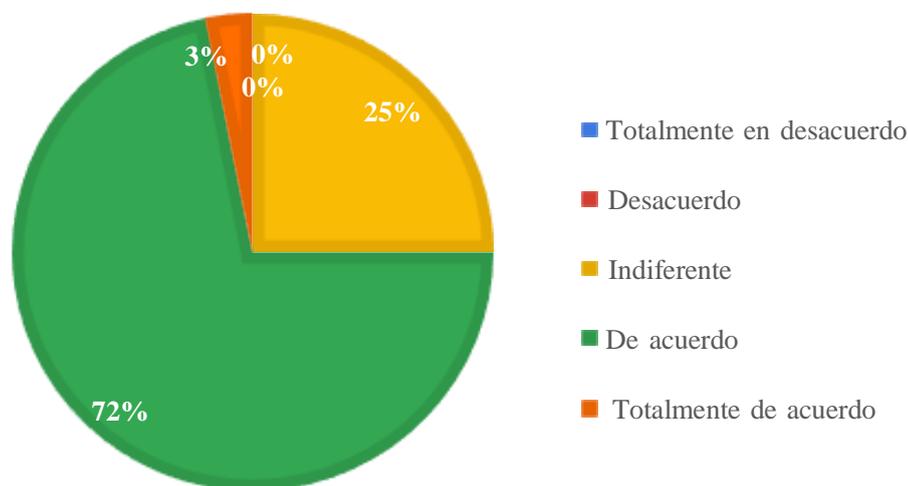
**Pregunta 10.-** Considera usted que las estrategias aplicadas durante sus clases promueven el aprendizaje autorregulado

**Tabla 16.** Cuestionario gamificación P10

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 10</b>	0	0	8	23	1
<b>%P10</b>	0%	0%	25%	72%	3%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 19.** Cuestionario gamificación P10

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### Análisis.

Tomando en cuenta los resultados se determina lo siguiente: los rangos totalmente en desacuerdo y en desacuerdo no tienen valor; un 25% de indiferente; un 72% de los docentes encuestados se encuentran de acuerdo con la pregunta propuesta; y un 3% totalmente de acuerdo.

### Interpretación.

El aprendizaje autorregulado permite al estudiante autoevaluarse, establecer objetivos y ajustar estrategias según sus necesidades, el éxito del aprendizaje autorregulado requiere de diferentes fuentes y una fundamental es el docente, con respecto a los resultados la mayor parte de profesores desarrollan y conocen los principios de este aprendizaje lo que permite abrir nuevas posibilidades para el estudiante. (Costa, 2017)

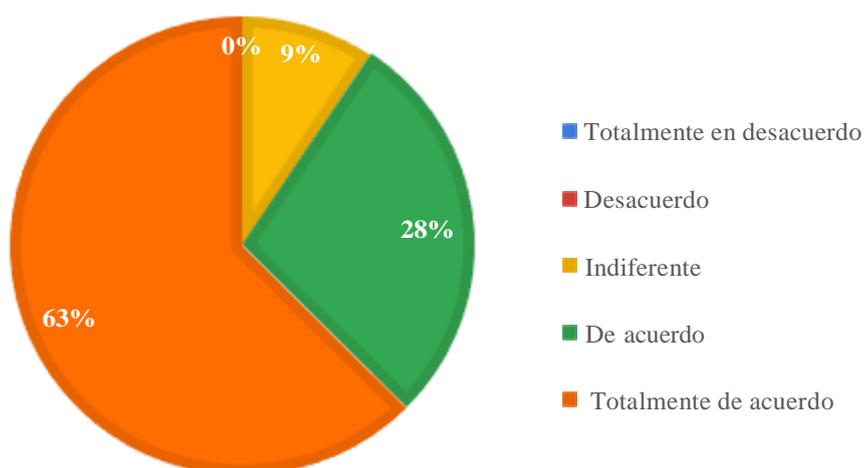
**Pregunta 11.-** Le gustaría implementar en sus prácticas pedagógicas herramientas de gamificación

**Tabla 17.** Cuestionario gamificación P11

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 11</b>	0	0	3	9	20
<b>%P11</b>	0%	0%	9%	28%	63%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 20.** Cuestionario gamificación P11

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### Análisis.

En base a los resultados se observa que para los rangos totalmente en desacuerdo y en desacuerdo el porcentaje es cero; 3 docentes equivalente al 9% responden indiferente; 9 de los docentes igual al 28% responden de acuerdo y 20 de los docentes equivalentes al 63% responde totalmente de acuerdo.

### Interpretación.

Tomando en cuenta los resultados arrojados la mayoría de los docentes están interesados en implementar la gamificación dentro de sus clases lo que permitirá motivar al estudiante y mejorar su desempeño académico debido a que esta técnica tiene como fin, lograr que una actividad educativa no lúdica se convierta en algo interesante para el estudiante, puesto que hoy en día los jóvenes están sometidos a múltiples estímulos externos los cuales provocan distracción y hacen que el aprendizaje se torne monótono, obligatorio y aburrido. (San Andrés & Pazmiño, 2021)

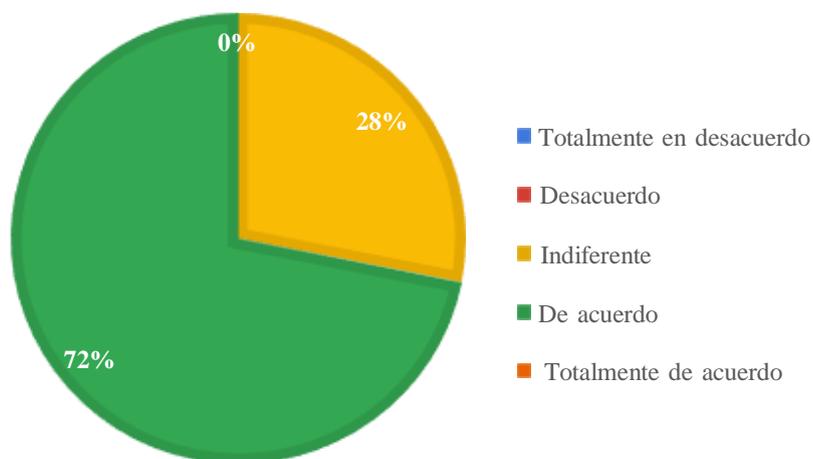
**Pregunta 12.-** Los estudiantes se muestran emocionados cuando se trata un tema nuevo

**Tabla 18.** Cuestionario gamificación P12

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 12</b>	0	0	9	23	0
<b>%P12</b>	0%	0%	28%	72%	0%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 21.** Cuestionario gamificación P12

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### Análisis.

Tomando en cuenta los resultados se observa como para los rangos totalmente en desacuerdo y en desacuerdo su porcentaje es cero; un 28% se muestra indiferente; un 72% de los docentes responde de acuerdo y ninguno de los docentes ha respondido totalmente de acuerdo.

### Interpretación.

Con respecto a los resultados obtenidos para los docentes una cuarta parte de los estudiantes se muestran apáticos cada ocasión en el que se va a tratar un tema nuevo, los estudiantes restantes se encuentran divididos entre emoción y apatía, lo que quiere decir que muchos de los jóvenes se encuentran predispuestos a la adquisición de nuevos conocimientos.

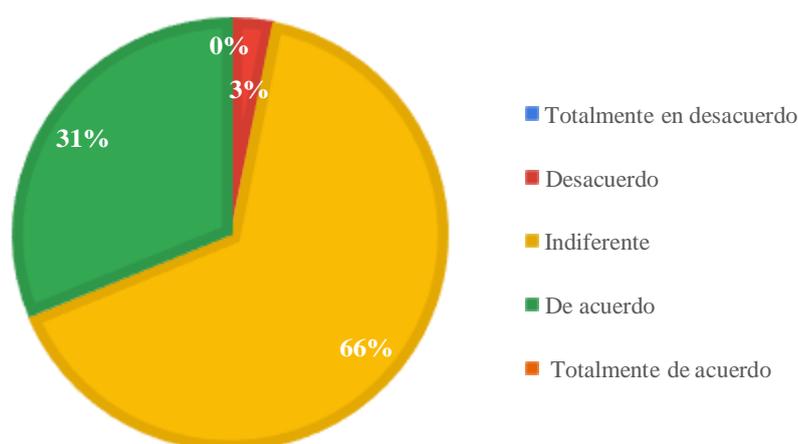
**Pregunta 13.-** Durante las clases virtuales los estudiantes prestan la atención necesaria para comprender los temas de estudio

**Tabla 19.** Cuestionario gamificación P13

	TD	ED	I	DA	TA
Pregunta 13	0	1	21	10	0
%P13	0%	3%	66%	31%	0%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 22.** Cuestionario gamificación P13

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

## Análisis.

En base a los resultados se obtiene los siguientes datos: los rangos totalmente en desacuerdo y en desacuerdo no consta con valores; un 66% de los docentes contestan indiferente; un 31 % de ellos están de acuerdo y ninguno de los docentes están totalmente de acuerdo.

## Interpretación.

Al estudiar mediante un dispositivo tecnológico las distracciones son mayores a la hora de recibir clases, lo que ha provocado que al estudiante le cueste un poco más concentrarse e incluso la metodología docente puede no ser atractiva para el estudiante, esto se puede evidenciar en las respuestas de los docentes ya que se muestran indiferentes a esta pregunta, sin embargo, una parte de ellos consideran que los estudiantes prestan la atención necesaria para comprender los temas de estudio. (Mora, 2020)

## Pregunta 14.- Motiva constantemente los logros de sus estudiantes

Tabla 20. Cuestionario gamificación P14

	TD	ED	I	DA	TA
Pregunta 14	0	0	0	29	3
%P14	0%	0%	0%	91%	9%

Elaborado por: La investigadora

Fuente: Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo ”

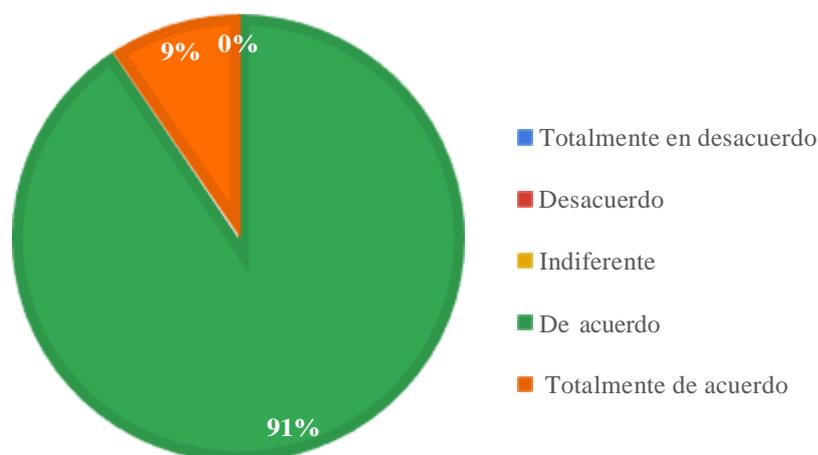


Figura 23. Cuestionario gamificación P14

Elaborado por: La investigadora

Fuente: Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo ”

### **Análisis.**

Teniendo en cuenta los resultados se evidencia que no existe valor para totalmente en desacuerdo, desacuerdo e indiferente; un 91% de los docentes que han sido encuestados están de acuerdo y un 9% responde totalmente de acuerdo.

### **Interpretación.**

La mayor parte de docentes afirman que constantemente apoyan a los jóvenes en las actividades académicas, pues es quien debe tomar en cuenta las potencialidades y limitaciones de cada uno de sus estudiantes y motivarlos a seguir adelante cuando no puedan realizar una actividad al igual que cuando consiguen una meta. (Prince, 2020)

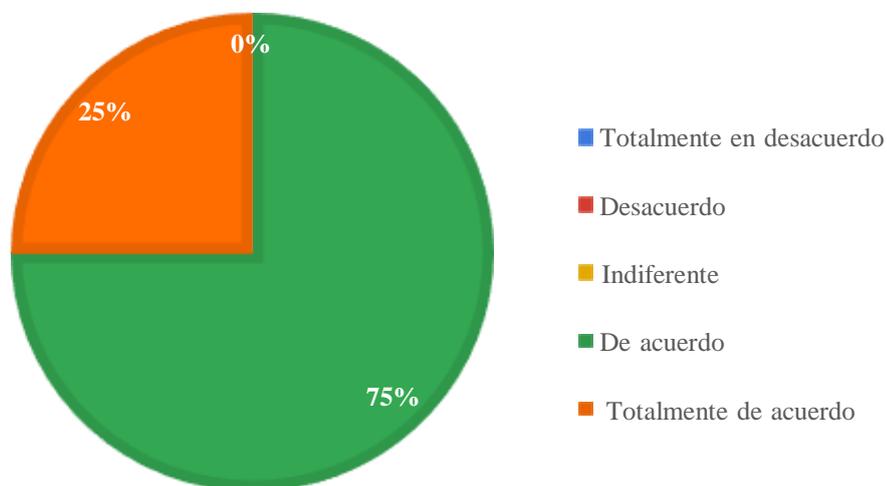
**Pregunta 15.-** Despeja las dudas de sus estudiantes durante las clases.

**Tabla 21.** Cuestionario gamificación P15

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 15</b>	0	0	0	24	8
<b>%P15</b>	0%	0%	0%	75%	25%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 24.** Cuestionario gamificación P15

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### **Análisis.**

Según los resultados obtenidos para los rangos totalmente en desacuerdo, en desacuerdo e indiferente el porcentaje es cero; mientras que un 75% de los docentes responden de acuerdo y un 25% responde totalmente de acuerdo.

### **Interpretación.**

Con respecto a los resultados obtenidos la mayoría de docentes afirman que refuerzan las temáticas cuando es necesario, pues el docente al dominar las diferentes áreas del conocimiento podría proporcionar un apoyo significativo a la hora de despejar dudas de sus estudiantes, lo que también abre paso a generar un autoaprendizaje. (Villafuerte & Bermello, 2020)

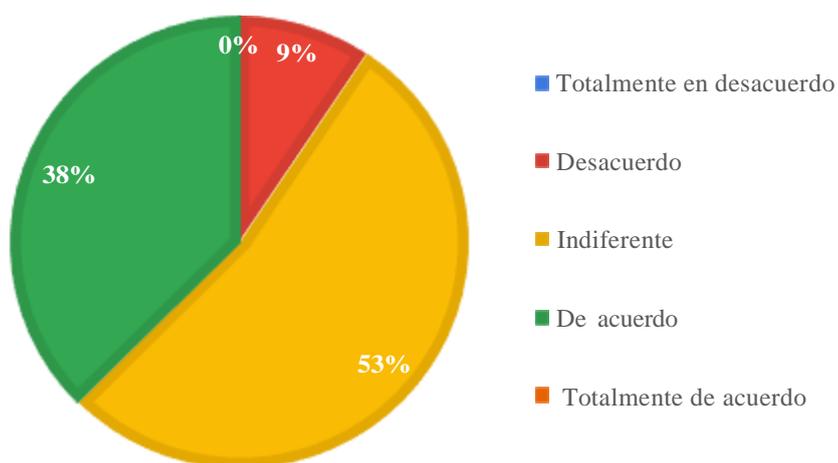
**Pregunta 16.-** Los estudiantes durante sus clases se muestran participativos

**Tabla 22.** Cuestionario gamificación P16

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 16</b>	0	3	17	12	0
<b>%P16</b>	0%	9%	53%	38%	0%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 25.** Cuestionario gamificación P16

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### **Análisis.**

En base a los resultados obtenidos estos se distribuyen de la siguiente manera: el rango totalmente en desacuerdo tiene un porcentaje cero; un 9% en desacuerdo; un 53% responden indiferente; un 38% de acuerdo y ningún docente está totalmente de acuerdo.

### Interpretación.

Según los resultados obtenidos los docentes consideran que la mayoría de sus estudiantes no participan en clases ni prestan la atención necesaria durante las mismas, el estudiante al no comprender las temáticas tratadas en clase no puede responder a las preguntas de los docentes por lo que muchas de las veces prefieren no contestar por miedo a equivocarse. (Villalta, 2017)

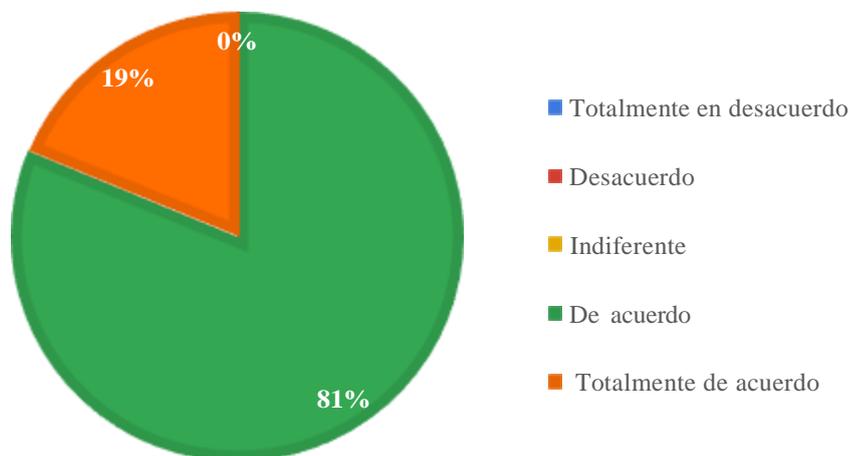
### Pregunta 17.- Realiza refuerzos cuando el estudiante lo requiera

**Tabla 23.** Cuestionario gamificación P17

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 17</b>	0	0	0	26	6
<b>%P14</b>	0%	0%	0%	91%	9%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 26.** Cuestionario gamificación P17

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### **Análisis.**

En base a los resultados obtenidos estos se distribuyen de la siguiente manera: los rangos totalmente en desacuerdo, en desacuerdo e indiferente tiene un porcentaje de cero; un 81% responden de acuerdo y un 19% totalmente de acuerdo.

### **Interpretación.**

El refuerzo académico es un proceso que requiere planificación, gestión y evaluación, no solo involucra conocimientos pedagógicos, sino que también se trabaja la parte de la práctica, lo que favorece la consolidación de aprendizajes, de acuerdo a los resultados los docentes aseguran ayudar al estudiante solventando dificultades e inquietudes en las asignaturas, para alcanzar con los objetivos de aprendizaje de cada nivel educativo. (Córdova & Barrera, 2019)

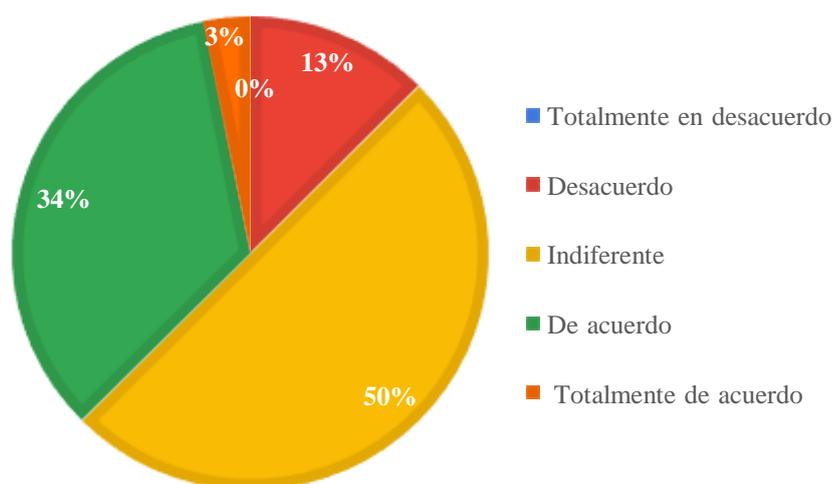
**Pregunta 18.-** A sido efectivo el proceso de enseñanza y aprendizaje durante la virtualidad.

**Tabla 24.** Cuestionario gamificación P18

	<b>TD</b>	<b>ED</b>	<b>I</b>	<b>DA</b>	<b>TA</b>
<b>Pregunta 18</b>	0	4	16	11	1
<b>%P14</b>	0%	13%	50%	34%	3%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”



**Figura 27.** Cuestionario gamificación P18

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Docentes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### **Análisis.**

En base a los resultados obtenidos estos se distribuyen de la siguiente manera: el rango totalmente en desacuerdo tiene un porcentaje de cero; un 13% de los docentes manifiestan estar en desacuerdo; un 50% responden indiferente; un 34% de acuerdo y un 3% de los estudiantes están totalmente de acuerdo con respecto a la pregunta planteada.

### **Interpretación.**

Con respecto a los resultados alcanzados la mayor parte de los docentes consideran que el proceso de enseñanza- aprendizaje mediante la modalidad de educación virtual no está siendo efectivo como lo fuera en la modalidad presencial, como consecuencia de ello los docentes y estudiantes se manifiestan impasibles durante el proceso de formación.

### **Análisis e interpretación variable dependiente en base al registro de calificaciones finales de los estudiantes**

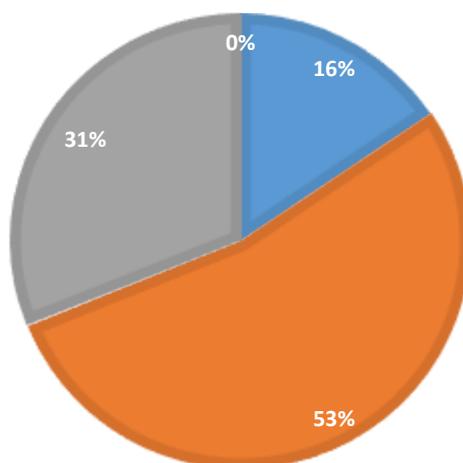
**Tabla 25.** Promedios finales del nivel de educación básica superior

	<b>DAR (9-10)</b>	<b>AAR (7-8.99)</b>	<b>PAAR (4.01 -6.99)</b>	<b>NAAR (<math>\leq 4</math>)</b>
<b>Frecuencia</b>	7	24	14	0
<b>Porcentaje</b>	16%	53%	31%	0%

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Estudiantes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

■ DAR (9-10) ■ AAR (7-8.99) ■ PAAR (4.01 -6.99) ■ NAAR ( $\leq 4$ )



**Figura 28.** Promedios finales del nivel de educación básica superior

**Elaborado por:** La investigadora

**Fuente:** Estudiantes de EGB de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

### **Análisis.**

En base a los resultados obtenidos se considera 45 estudiantes que constituyen la totalidad, los datos se distribuyen de la siguiente manera: el rango no alcanza los aprendizajes requeridos no tiene estudiantes equivalente a un porcentaje de cero; entre cuatro y seis que significa que están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos, tenemos 14 estudiantes equivalente a un 31% ; 24 estudiantes equivalente al 53% alcanzan los aprendizajes requeridos y calificaciones superiores o igual a 9, tenemos 7 estudiantes equivalente al 16%.

### **Interpretación.**

Las calificaciones finales representan si se ha cumplido o no con los objetivos curriculares del nivel educativo, de acuerdo a los datos obtenidos más de la mitad de los estudiantes alcanzan los aprendizajes requeridos, sin embargo, otra parte de ellos tienen un desempeño aceptable pero con ciertas falencias en el desarrollo de las temáticas tratadas durante el año electivo, esto en relación al indicador de las calificaciones, el desempeño observado es estos estudiantes puede depender de una inadecuada metodológica docente, según la encuesta aplicada mayormente en profesores con una edad de 45 o superior a esta, debido a que siguen impartiendo una enseñanza tradicional durante la nueva modalidad de educación, sin tomar en cuenta que en el currículo priorizado se establece que se debe aplicar metodologías activas y programas didácticos que considere las necesidades de los estudiantes.

## **3.2 Verificación de hipótesis**

### **3.2.1 Formulación de hipótesis**

La gamificación influye en el desempeño académico de estudiantes de educación básica superior en la modalidad virtual de la unidad educativa “Leonardo Murialdo”

#### **Hipótesis alterna**

H1: La gamificación SI influye en el desempeño académico de estudiantes de educación básica superior en la modalidad virtual de la unidad educativa “Leonardo Murialdo”

#### **Hipótesis nula**

H0: La gamificación NO influye en el desempeño académico de estudiantes de educación básica superior en la modalidad virtual de la unidad educativa “Leonardo Murialdo”

### **3.2.2 Validación de hipótesis a través de Chi 2**

#### **Nivel de significancia**

El nivel de significancia seleccionado para el trabajo de investigación es del 95%.

#### **Elección de la prueba estadística**

Formula del Chi 2

$$X^2 = \sum (f_o - f_e)^2 / f_e \quad x \quad i=1$$

Donde:

**X<sup>2</sup>**: Chi cuadrado

**F<sub>o</sub>**: frecuencia observa

**F<sub>e</sub>**: frecuencia esperada

Para la comprobación de la hipótesis se van a emplear dos de las preguntas realizadas en la encuesta dirigida a los docentes para la variable independiente la pregunta 1: ¿Conoce que es una técnica de gamificación? y para la variable dependiente la

pregunta 5: ¿Usa técnicas de gamificación? Se consideran también los promedios finales de los estudiantes del nivel de educación básica superior.

### Grados de libertad

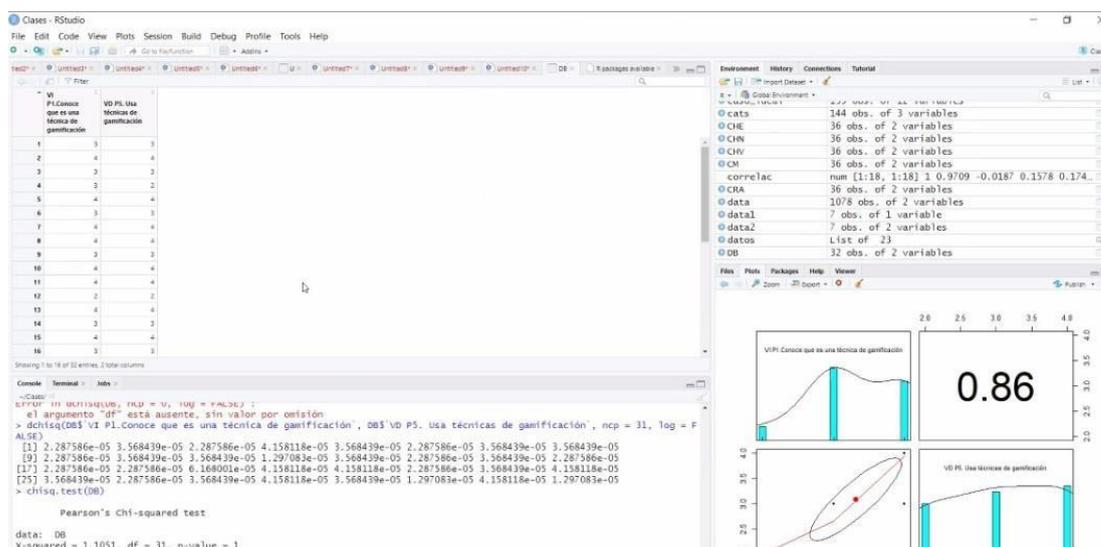
Para calcular los grados de libertad se va a tomar el número de encuestados que son 32 docentes pertenecientes al nivel de educación básica superior de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo” y se va a considerar las preguntas seleccionadas una para la variable independiente y otra para la dependiente.

$$GL=(\# \text{ encuestados}-1)(\# \text{ preguntas}-1)$$

$$= (32-1)(2-1)$$

$$= 31$$

Para los cálculos matemáticos se ha considerado el software RStudio, el cual va a estar representado por la siguiente figura:



**Figura 29** Cálculo Chi cuadrado

**Fuente:** Cuestionario gamificación RStudio

Dándonos como resultados de correlación individual de los valores observados y esperados los datos a continuación:

`> dchisq (DB$`VI P1. Conoce que es una técnica de gamificación`, DB$`VD P5. Usa técnicas de gamificación`, ncp = 31, log = FALSE)`

[1] 2.287586e-05 3.568439e-05 2.287586e-05 4.158118e-05 3.568439e-05  
2.287586e-05 3.568439e-05 3.568439e-05

[9] 2.287586e-05 3.568439e-05 3.568439e-05 1.297083e-05 3.568439e-05  
2.287586e-05 3.568439e-05 2.287586e-05

[17] 2.287586e-05 2.287586e-05 6.168001e-05 4.158118e-05 4.158118e-05  
2.287586e-05 3.568439e-05 4.158118e-05

[25] 3.568439e-05 2.287586e-05 3.568439e-05 4.158118e-05 3.568439e-05  
1.297083e-05 4.158118e-05 1.297083e-05

Como resultado final tenemos el valor de Chi cuadrado:

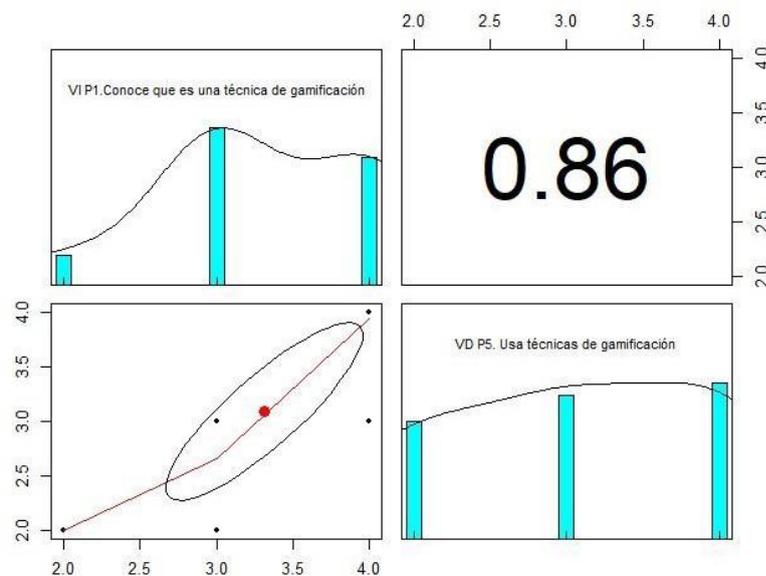
```
> chisq.test(DB)
```

Pearson's Chi-squared test

data: DB

X-squared = 1.1051, df = 31, p-value = 1

Adicional, podemos indicar que tenemos una correlación con la variable independiente y la variable dependiente de 0,86



**Figura 30** Correlación de variables  
**Fuente:** Cuestionario gamificación RStudio

## **CAPITULO IV.-**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **4.1 Conclusiones**

En base a los resultados obtenidos del estudio se llega a las siguientes conclusiones:

- Acorde a la investigación realizada se elaboró una sustentación teórica de mediante investigaciones anteriormente realizadas acerca de la gamificación en la educación, por otro lado se estableció una correlación de variables mediante la prueba estadística Chi cuadrado en la que se alcanza a dilucidar la validación de la hipótesis alterna, la cual determina la influencia de la gamificación en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior en la modalidad de educación virtual, por tanto, al usar técnicas basadas en el juego se podría motivar a los estudiantes a la hora de aprender y potenciar de esta manera sus capacidades.
- Se puede concluir que técnicas como la gamificación es de importancia en la nueva realidad educativa, sin embargo, una vez realizada la encuesta acerca de la gamificación se pudo vislumbrar que un 50% de los docentes tienen desconocimiento acerca de nuevas metodologías y técnicas que se pueden utilizar durante la educación virtual, además de existir desinterés por parte de la unidad educativa a la hora de capacitar a sus docentes y de la misma forma que sea el docente quien busque capacitarse.

- Por otra parte, una vez analizadas las calificaciones de los estudiantes, se observa que alcanzan un desempeño académico aceptable, no obstante, existen casos en donde los docentes de este nivel no aplican actividades lúdicas para enseñar y por ende no logran mantener la atención y el interés de los estudiantes, como consecuencia estos se muestran desmotivados y consideran que el aprendizaje en la modalidad virtual no está siendo efectivo.

## **4.2 Recomendaciones**

Se recomienda:

- A las autoridades de la Unidad Educativa “Leonardo Murialdo” proporcionar talleres y capacitaciones al personal docente acerca de la aplicación de la gamificación dentro del aula de clases, lo que implicaría incluir esta herramienta en el contenido, actividades y evaluaciones que se planifiquen para los estudiantes acorde a su nivel de escolaridad y asignatura, con el único objetivo de generar en los estudiantes un empoderamiento de conocimientos, así como mejorar de manera significativa el aprendizaje.
- Proveer de información a toda la comunidad educativa utilizando la guía de recomendaciones a través de las paginas oficiales de la institución, acerca de la importancia de cambiar la rutina diaria de clase con el uso de la gamificación y sus herramientas con respecto a las unidades curriculares que abordan los docentes durante la modalidad de educación virtual.
- Hacer uso de la guía propuesta para que el docente cuente con la posibilidad de realizar una planificación de clase basada en el juego y el uso de recursos didácticos que estimule las habilidades de sus estudiantes con el fin de incentivarlos a continuar con su desarrollo formativo durante la virtualidad y hacer de este espacio educativo un proceso activo.

## Bibliografía

- Abril, M. (2018). MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LINEA. *Panorama*, 44-54.
- Acosta, J. K., & Alvarez, M. (2020). Gamificación en el ámbito educativo: Un análisis bibliométrico. *I+D revista de investigaciones*, 31-39.
- Alvarado, J. (2020). Motivación. *Tecnología en Marcha*, 3-15.
- Álvarez, A., & Polanco, N. (2018). La gamificación como experiencia de aprendizaje en la educación. *Revista Docentes 2.0*, 2-10.
- Ariza, C. P. (2018). El rendimiento académico: una problemática compleja. *Boletín Redipe*, 138-141.
- Ayala Trujillo, S. (2020). La investigación Cualitativa en la Cosmovisión Andina: Técnicas e Instrumentos. *Revista Científica Hallazgos21*, 3-14.
- Canales, Á. (2019). Evaluación del aprendizaje estudiantil. *Revista de educación de Puerto Rico*, 2-5.
- Carrasco, A. J. (2020). Desarrollando nuevas herramientas de aprendizaje en el aula: la experiencia con Kahoot. *Journal of management and business education*, 215-225.
- Cediel, C. A. (2020). Enfoque Enseñanza para la Comprensión del Rendimiento Académico en Estudiantes de Educación Secundaria. *Conocimiento, investigación y educación*, 94-100.
- Chertakova, E., & Lapshova, A. (2020). Formación de la capacidad de los estudiantes para la actividad cognitiva en el proceso de aprendizaje. *Propósitos y Representaciones*, 1-9.

- Chong, P. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 57-77.
- Cifuentes, J. (2020). Consecuencias del Cierre de Escuelas por el Covid-19 en las Desigualdades Educativas. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 2-13.
- Cipagauta, M., & Bautista, M. (2019). Las prácticas pedagógicas un reconocimiento a la innovación. *Brazilian Journal of Development*, 4-10.
- Córdova, P. N., & Barrera, H. M. (2019). Refuerzo académico y la consolidación de aprendizajes de matemática en estudiantes de básica media. *Boletín Redipe*, 2-11.
- Corredor, M. S. (2020). Motivación y concepciones que alumnos de educación básica atribuyen a su rendimiento académico en matemáticas. *Revista Fuentes*, 128-131.
- Costa, Ó. (2017). El aprendizaje autorregulado y las estrategias de aprendizaje. *Tendencias Pedagógicas*, 117-125.
- Crisol, E., & Herrera, L. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the Knowledge Society*, 2-13.
- Díaz, J. (2020). Percepción del aprendizaje en el contexto de las clases en línea de la universidad de guayaquil frente a la covid-19. *Revista Electrónica Redine*, 2-15.
- Díaz, N. (2018). Gamify and transform the school. *Mediterranean Journal of Communication*, 62-71.
- Expósito, C. (Agosto de 2020). Virtualidad y educación en tiempos de Covid-19. Un estudio empírico en Argentina. *Educación y Humanismo*, 4-20.
- Fajardo, A., & Flores, L. A. (2018). Enseñanza omnipresente en el desempeño académico. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Demings*, 55-61.
- Fernández, P. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social*, 390-401.

- Gamboa, G., Porras, J., & Moraima, M. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista Educare*, 2-15.
- García, J. M. (2019). La motivación de logro mejora el rendimiento académico. *ReiDoCrea*, 2-10.
- Guerrero, Y. (2018). La participación protagónica de los estudiantes desde la comunicación educativa. *Maestro y Sociedad*, 305-312.
- Heredia, Y., & Cannon, B. (2020). Estudios sobre el desempeño académico. En Y. Heredia, & B. Cannon. Ciudad de México: Editorial nómada.
- Hernández, S. (2018). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México, México: Mc Graw Hill Education.
- Huiza, F. (2019). Gamificación basada en un videojuego que permite desarrollar tareas de alta demanda cognitiva. *Eduser. Revista Científica de Educación*, 64-69.
- Jama, V. (2018). Los recursos tecnológicos y su influencia en el desempeño de los docentes. *Dominio de las Ciencias*, 202-210.
- Lalangui, J. H. (2017). Formación continua en la formación docente. *Revista Conrado*, 31-35.
- Lamas, H. (2018). Sobre el rendimiento escolar. *Propósitos y Representaciones*, 315-343.
- Linares, V. M. (2016). Conflictos en los entornos familiar y escolar en el nivel medio superior. *Revista Ra Ximhai*, 2-14.
- Llanes, J. (2021). Motivación y satisfacción académica de los estudiantes de Educación: Una visión internacional. *Educación XXI*, 45-50.
- Mallitasig Sangucho, A. J. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova research journal*, 165-170.
- Mallitasig, A. J., & Freire, T. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova research journal*, 166-170.
- Marín, V. (2018). ¿El poder de la gamificación educativa? *EDMETIC. Revista de Educación Mediática y TIC*, 2-10.

- Mora, A. (2020). Enseñar y aprender en tiempos de Covid-19. *Pro Sciences*, 4-21.
- Moreno, A. J., & Godino, A. L. (2020). Competencia digital Docente. *ACADEMO. Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 2-10.
- Noy, M. (2019). LA LÚDICA ESTRATEGIA CURRICULAR PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR. *Revista Digital Actividad Física y Deporte*, 42-46.
- Ordóñez, M. V. (2021). Desempeño escolar en modalidad virtual de los estudiantes de Educación General Básica Superior. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 2245-254.
- Pacheco, C. S. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Docentes 2.0, XIX*, 1-9.
- Parra, M. (2020). Relación de los factores asociados en el desarrollo de experiencias gamificadas. *Campus Virtuales*, 113-121.
- Pascuas, Y., Vargas, E., & Muñoz, I. (2017). Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura. *Innovación educativa*, 64-76.
- Prince, Á. (2020). El autoaprendizaje como proceso para la construcción de conocimientos en tiempos de pandemia. *Revista angolana de ciências*, 3-21.
- Quintana, J. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 11-32.
- Ríos, F. (2017). Ensayo sobre el uso de la encuesta: hermenéutica y reflexividad de la técnica investigativa. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 17-27.
- Rivera, P., Sancho, J., & Cano, C. (2017). Desde la educación a distancia al e-Learning: emergencia,. *Revista Educación y Tecnología*, 3-15.
- Rocca, M. N. (2021). Experiencias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico. *Revista Scientific*, 207-210.

- San Andrés, E. J., & Pazmiño, M. F. (2021). La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Matemática. *Polo del Conocimiento*, 671-679.
- Sánchez, C. L. (2019). ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN Y SUS IMPACTOS EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE. *Identidad bolivariana*, 2-12.
- Sánchez, C. L. (2019). ELEMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN Y SUS IMPACTOS EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE. *Identidad bolivariana*, 2-12.
- Sánchez, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0*, 1-10.
- Soledispa , A. (2020). Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior. *Sinapsis. La revista científica del ITSUP*, 1-12.
- Soto, P. (2020). EL USO DE LA GAMIFICACIÓN CON PERSPECTIVA DE GÉNERO EN EL AULA: DIFICULTADES Y BENEFICIOS. *Binacional Brasil-Argentina*, 80-94.
- Suárez, N. (2017). Deberes escolares y rendimiento académico en estudiantes de educación obligatoria. *Journal of Educational Psychology*, 6-20.
- Taber, K. (2018). El uso del Alfa de Cronbach al desarrollar e informar sobre instrumentos de investigación en la educación científica. *Investigación en Educación Científica volumen*, 1274-1290.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* (Vol. VII). Barcelona: Editorial UOC.
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 79-92.
- Vargas, K. (2019). Estilos y estrategias de aprendizaje, una búsqueda efectiva para hallar la relación con la motivación académica. *Revista innova educación*, 211-215.
- Varguillas, C. (2020). Virtualidad como herramienta de apoyo a la presencialidad. *Revista de ciencias sociales*, 5-20.

- Vélez, M. (2017). Conocimientos actúales sobre Metodología de la Investigación. *Polo del Conocimiento*, 15-27.
- Verdugo, R., & Garcia, D. (2020). Ejecución de una clase dentro del aula y en la virtualidad. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 3-19.
- Villafuerte, J., & Bermello, J. (2020). ROL DE LOS DOCENTES ANTE LA CRISIS DEL COVID-19, UNA MIRADA DESDE EL ENFOQUE HUMANO. *REFCalE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 4-20.
- Villalta, M. (2017). Conversación en la sala de clase. Conocimiento y logro escolar. *Perspectiva Educacional. Formación de Profesores*, 4-19.
- Zambrano, A. P. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 349-360.
- Zepeda, S. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Revista Ra Ximhai*, 315-323.

## Anexos

### Cuestionario dirigido a docentes de la Unidad Educativa” Leonardo Murialdo”

#### Objetivos:

- Conocer los elementos de la gamificación como estrategia educativa en la modalidad de educación virtual.
- Identificar aspectos generales del desempeño académico de los estudiantes durante las clases virtuales.

#### Instrucciones de la aplicación

1. Lea detenidamente cada una de las preguntas.
2. Seleccione la opción que usted considere adecuada.
3. El tiempo aproximado para realizar el cuestionario es de 15 minutos.
4. La evaluación se considerará de acuerdo a lo siguiente:

Descripción	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Valoración	1	2	3	4	5

<b>Año de escolaridad</b>	
<b>Edad</b>	
<b>Tiempo de trabajo</b>	
<b>Sexo</b>	

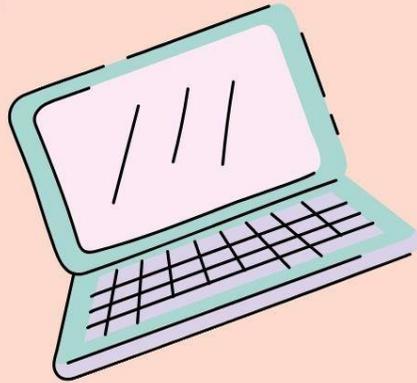
Preguntas gamificación	Totalmente en desacuerdo	Desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. Conoce acerca de la técnica de gamificación					
2. Implementa estrategias lúdicas en sus clases.					
3. Implementa recursos tecnológicos para actividades académicas.					
4. Utiliza medios tecnológicos en sus clases.					
5. Usa técnicas de gamificación.					
6. Se ha capacitado para la aplicación de técnicas de gamificación en la educación virtual.					
7. Considera que las estrategias lúdicas motiva a los estudiantes durante las clases virtuales.					
8. Dedicar el tiempo necesario para realizar actividades lúdicas de acuerdo a cada temática.					
9. Considera importante mantener la motivación de sus estudiantes.					
10. Considera usted que las estrategias aplicadas durante sus clases promueve el aprendizaje autorregulado.					
11. Le gustaría implementar en sus prácticas pedagógicas herramientas de gamificación.					

12. Los estudiantes se muestran emocionados cuando se trata un tema nuevo.					
13. Durante las clases virtuales los estudiantes prestan la atención necesaria para comprender los temas de estudio.					
14..Motiva constantemente los logros de sus estudiantes.					
15.Despeja las dudas de sus estudiantes durante las clases.					
16. Los estudiantes durante sus clases se muestran participativos					
17. Realiza refuerzos cuando el estudiante lo requiera.					
18. A sido efectivo el proceso de enseñanza y aprendizaje durante la virtualidad.					



# Guía de recomendaciones para el uso de la gamificación en el aula de clase

AUTOR: DANIELA BONILLA  
TUTOR: ING. MG. SANTIAGO VELASTEGUI



1. Objetivos.....	59
2. Introducción.....	60
3. Conoce y comprende la gamificación paso a paso.....	61
3.1 ¿Qué es la gamificación?.....	62
3.2 Ventajas de la gamificación.....	63
3.3 Beneficios de la gamificación para desarrollo del estudiante.....	64
4. Técnicas de gamificación.....	65
4.1 Elementos de gamificación para favorecer el aprendizaje.....	66
5. Recomendaciones para implementar la gamificación.....	67
5.1 Ideas para gamificar.....	68
5.2 ¿Cómo motivar a tus estudiantes mediante la gamificación?.....	69
5.3 ¿Por qué usar la gamificación?.....	70
5.4 Finalidades del proceso gamificado.....	71
6. Bibliografía.....	72

# 1. Objetivos

- **Describir los elementos de la gamificación en las practicas pedagógicas**
- **Establecer recomendaciones para el uso adecuado de la gamificación dentro del aula de clases**



## 2. Introducción

La presente guía tiene como fin dar a conocer a los docentes qué es la gamificación y como puede ser implementada dentro del aula de clase durante la modalidad virtual, pues esta permite motivar, potenciar el aprendizaje autorregulado y mejorar la participación del estudiante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, incluso sirve como un método de evaluación. (Rodríguez, 2018)



# CONOCE Y COMPRENDE LA GAMIFICACIÓN PASO A PASO



## *¿Qué es la gamificación?*



**La gamificación es el uso de elementos y técnicas propios de los juegos para aplicarlos en contextos ajenos a ellos, con el propósito de incitar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. (Ortiz & Agredal, 2018)**



## *Ventajas de la gamificación*

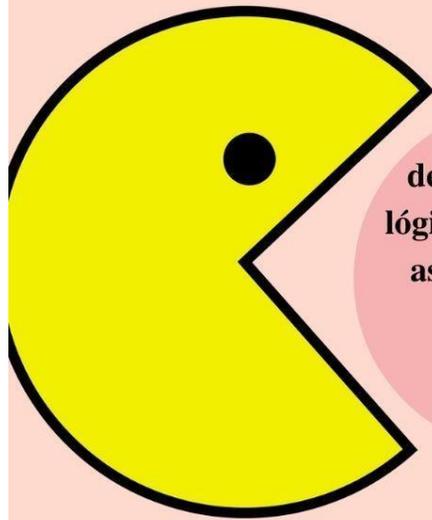
**El nivel de satisfacción que consigue el estudiante al cumplir el objetivo lo motiva y permite que se retengan los conocimientos**

**La gamificación busca transmitir los conocimientos de manera divertida, pues el juego es el medio para conseguir un aprendizaje significativo**



**Nos proporciona un feedback inmediato y permite plasmar situaciones reales para que los estudiantes vean la utilidad de los conocimientos que están adquiriendo. (López & Mateos, 2020)**

## *Beneficios de la gamificación para el desarrollo del estudiante*

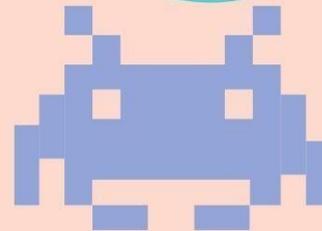
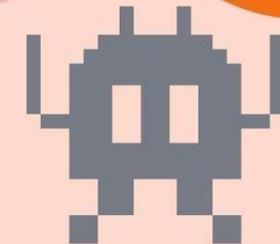


**Desarrollo del pensamiento lógico y sistemático, así como mejora la capacidad deductiva e inductiva**

**Desarrollo de habilidades psicomotrices y viso espaciales, potencia la atención y la capacidad analítica**

**Desenvolvimiento en el área social y trabajo en equipo, además promueve el auto control, autoestima y autonomía personal**

**Desarrollo de habilidades técnicas y competencias digitales durante la modalidad de educación virtual**



# Técnicas de gamificación

🌀 **HISTORIAS:** Un hilo argumental es atractivo y permite enganchar a los estudiantes para motivarlos a concluir una actividad. Puede utilizarse cuentos y personajes. (Zapata, 2019)



🌀 **RANKINGS:** Las clasificaciones son elementos gamificados que potencian la competitividad y animan a los estudiante a seguir haciendo algo hasta alcanzar los primeros lugares. (Morales, 2017)

Ranking	Empleador	Score
1	JESÚS	2982
2	JOSE	1976
3	OSCAR	1877
4	Manuel	955
5	DAIS	650

🌀 **NIVELES:** En esta técnica se puede utilizar mapas en donde el participante tendrá que ir avanzando hasta llegar al final, lo que se busca con esta dinámica es motivar al estudiante a progresar en las diferentes actividades.(Zapata, 2019)



🌀 **RECOMPENSAS:** La gamificación utiliza monedas o estrellas virtuales para motivar al estudiante, se trata de un premio sencillo que permita cambiar el comportamiento del estudiante. (Aguilar, 2018)



# Elementos de gamificación para favorecer el aprendizaje

**REGLAS:** Diseñadas para limitar las acciones de los jugadores, son concretas

Restricciones del juego, ganar o perder puntos



**RETROALIMENTACIÓN:** Indicar al jugador en que medida esta llegando al objetivo y proporcionar un análisis de su desempeño.

Barras de progreso, respuestas de correcto o incorrecto

**METAS:** Generar motivación en el estudiante al proponer un reto o una situación problemática a resolver

Retos, desafíos y misiones



**RESTRICCIÓN DE TIEMPO:** Presión extra para concretar los esfuerzos a una determinada tarea.

Cuenta regresiva, obtener recompensas en un tiempo determinado

**LIBERTAD DE EQUIVOCARSE:** Proporcionar la confianza y reanimar al estudiante a experimentar riesgos sin causar miedo

Puntos de restauración o vidas múltiples



**SORPRESA:** Incorporar elementos inesperados durante el juego para mantener a los estudiantes involucrados

Recompensas aleatorias

## Recomendaciones para implementar la gamificación dentro del aula

1

Definir objetivos claros

2

Averigua los intereses de tus estudiantes

3

Crear juegos con los temas de estudio

4

Establecer normas de juego

8

Establecer niveles de dificultad

7

Proponer competencia motivante

6

Crear un sistema de recompensas

5

Proponer un reto específico



## *Ideas para gamificar*



Utiliza aplicaciones o juegos educativos



*Duolingo o Bussu:*  
sirve para practicar  
nuevos idiomas

*Openbadges :* permite  
valorar el aprendizaje y el  
comportamiento

*Kahoot:* permite elaborar  
preguntas e interactuar con  
los estudiantes

*Cerebriti, Zondle,  
Educaplay, Quizlet,  
Quizizz, Genially:*  
son aplicaciones que  
permiten crear  
juegos de acuerdo a  
las temáticas de  
estudio.

## *¿Cómo motivar a tus estudiantes mediante la gamificación?*

**Crear actividades relacionadas con redes sociales**

**Crear juegos complejos que permitan al estudiante adquirir habilidades para completar retos.**

**Elaborar diferentes estilos de juego, opciones y anarquías, se debe utilizar plataformas innovadoras**

**Crear juegos donde el estudiante encuentre objetos ocultos y pueda desbloquear recursos**

**Crear juegos que le ofrezcan al estudiante la oportunidad de intercambiar y compartir conocimientos**

**Añadir al juego puntos de experiencias y logros que reconozcan los méritos del estudiante**

## *¿Por qué usar la gamificación?*

**Capacidad de conectividad entre varios estudiantes en un solo espacio**

**Posee una retroalimentación constante e interacción entre docentes y estudiantes**

**Utiliza una narrativa de tipo visual y por retos**

**Genera competitividad pero a la vez la colaboración**





## *Finalidades del proceso gamificado*

1

**FIDELIZACIÓN :**  
Vinculación del estudiante  
con el contenido y las  
actividades propuestas

2

**MOTIVACIÓN :**  
Concepto clave, lograr  
activar la motivación  
intrínseca

3

**COMPROMISO:**  
Empeño a la hora de  
realizar las actividades que  
favorezcan el aprendizaje

4

**OPTIMIZACIÓN :**  
Ser capaz de seleccionar el mejor  
elemento a la hora de diseñar  
actividade gamificadas

## Referencias Bibliográficas

- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44.
- Aguilar, T. A., & Aguilar, P. A. (2018). La gamificación como estrategia de motivación en el aula. *Gamificación en Iberoamérica*.
- Zapata Vega, Z. M. (2019). Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación.)
- Morales Castany, M. (2017). Diseño de un ranking de estudiantes a partir de trofeos obtenidos en módulos profesionales (Master's thesis, Universitat Politècnica de Catalunya).
- López, I. J. P., & Mateos, C. N. (2020). Para gamifiCAR, acelera y ponte a jugar. In *Edunovatic 2020. Conference Proceedings: 5th Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*, December 10-11, 2020 (pp. 141-145). REDINE (Red de Investigación e Innovación Educativa)