



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los
estudiantes de 7mo año de E.G.B., de la Unidad Educativa “Madre
Gertrudis”, Cevallos-Tungurahua, periodo 2020-2021**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciada en
Ciencias de la Educación Básica.**

AUTOR

Deisy Yessenia Pico Mejía

TUTOR

Ing. Johana Katerine Montoya Lunavictoria M.Sc.

Riobamba, Ecuador. 2022

DECLARATORIA DE AUTORÍA

La responsabilidad del contenido del presente trabajo de investigación, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, profesor de Educación Básica. Sobre, **“LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 7mo AÑO DE E.G.B., DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MADRE GERTRUDIS”, CEVALLOS-TUNGURAHUA, PERIODO 2020-2021”**, pertenece a **Deisy Yessenia Pico Mejía** con cédula de identidad N° **1805310420** y el dominio erudito le corresponde a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Deisy Yessenia Pico Mejía

C.I. 1805310420

ACTA FAVORABLE-INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 04 días del mes del mes de marzo del año 2022, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por la estudiante **DEISY YESSENIA PICO MEJÍA** con CC: **1805310420**, de la carrera de **Educación Básica** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado **“LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 7mo AÑO DE E.G.B., DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MADRE GERTRUDIS”, CEVALLOS-TUNGURAHUA, PERIODO 2020-2021”**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.

JOHANA
KATERINE
MONTOYA
LUNAVICTORIA

Firmado digitalmente por JOHANA
KATERINE MONTOYA LUNAVICTORIA
Número de reconocimiento (RPN) 11-11-11
en el BANCO CENTRAL DE EDUCACIÓN
en el CENTRO DE CERTIFICACION DE
INFORMACION Y COMERCIO
en Riobamba, 03/03/2022, en JOHANA
KATERINE MONTOYA LUNAVICTORIA

Ing. Johana Montoya L. M.Sc.

TUTOR (A)

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del tribunal revisan y aprueban el informe de investigación, con el título, “**LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 7^{mo} AÑO DE E.G.B., DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MADRE GERTRUDIS”, CEVALLOS-TUNGURAHUA, PERIODO 2020-2021**”, trabajo de tesis de la carrera de Educación Básica, perteneciente a la estudiante **Deisy Yessenia Pico Mejía**, con C.I. **1805310420** y bajo la tutoría de la **Ing. Johana Montoya L. M.Sc.**, luego de que se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchado la sustentación por parte de su autor; afirmamos que no existen más observaciones al respecto.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba el 04 de mayo de 2022.

PhD. Manuel Machado Sotomayor

Presidente del tribunal



Firmado digitalmente por:
**MANUEL JOAQUIN
MACHADO SOTOMAYOR**

Firma

Mgs. Hugo Campos

Miembro del tribunal



Firmado digitalmente por:
**HUGO MARCELO
CAMPOS YEDRA**

Firma

Mgs. Ximena Zúñiga

Miembro del tribunal

XIMENA
JEANNETH
ZUNIGA
GARCIA

Firmado digitalmente por:
**XIMENA
JEANNETH ZUNIGA
GARCIA**
Fecha: 2022.05.18
20:03:59 -05'00'

Firma

Ing. Johana Montoya L. M.Sc.

Tutora

JOHANA
KATERINE
MONTTOYA
LUNAVICTORIA

Firmado digitalmente por:
**JOHANA KATERINE
MONTTOYA LUNAVICTORIA**
Fecha: 2022.05.18
10:03:59 -05'00'

Firma

CERTIFICACIÓN

Que, **PICO MEJÍA DEISY YESSENIA** con CC: **1805310420**, estudiante de la Carrera de **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 7mo AÑO DE E.G.B., DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MADRE GERTRUDIS", CEVALLOS-TUNGURAHUA, PERIODO 2020-2021"**, cumple con el 3%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 01 de abril de 2022.

JOHANA
KATERINE
MONTROYA
LUNAVICTORIA

Firmado digitalmente por JOHANA
KATERINE MONTROYA LUNAVICTORIA
Número de emisión: 2022.04.01.01
INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES
INFORMÁTICAS Y ESTADÍSTICAS
CALLE MARIANO CARRIZOSA, 101-101
KATERINE MONTROYA LUNAVICTORIA

Ing. Johana Montoya L. M.Sc.

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo principalmente a mis padres Fausto y Rocío, por ser un pilar fundamental dentro de mi desarrollo tanto académico, como personal. Por su apoyo incondicional, ya que siempre estuvieron motivándome aun cuando quería rendirme. Su amor y lucha constante me han ayudado a ser cada día mejor.

A mi hermano Steven por ser mi motor para continuar, porque siempre he querido ser un ejemplo para él.

A cada uno de mis docentes que me han acompañado en esta gran trayectoria, por haber puesto un granito de arena en mi formación académica y para la vida.

Deisy Yessenia Pico Mejía

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento especial a Dios por haber bendecido cada uno de mis pasos y por brindarme la sabiduría necesaria para poder cumplir mi objetivo. Agradecer infinitamente a mis padres y a mi hermano, quienes estuvieron apoyándome, guiándome y dándome ánimos para que me esfuerce cada día más y pueda caminar hacia mi meta.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, que un día me abrió sus puertas para brindarme una educación de calidad, a cada uno de sus docentes, que me han dedicado su tiempo y enseñanzas para que mi formación estudiantil sea eficaz.

Además, agradecer a mis familiares y amigos, que de una u otra manera han formado parte de este gran camino de lucha, ya que han sabido ser un apoyo en momentos necesarios.

Deisy Yessenia Pico Mejía

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	1
DECLARATORIA DE AUTORÍA	2
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	4
CERTIFICADO DEL SISTEMA ANTI PLAGIO	5
DEDICATORIA.....	6
AGRADECIMIENTO	7
ÍNDICE GENERAL	8
ÍNDICE DE CUADROS	10
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	11
RESUMEN	12
ABSTRACT	13
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	14
1.1 Antecedentes de estudios o investigaciones anteriores	16
1.2 El problema de investigación.....	16
1.3 Justificación.....	18
1.4 Objetivos	19
1.4.1 Objetivo General.....	19
1.4.2 Objetivos Específicos	19
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	20
2.1 Marco Legal	20
Variable Independiente	21
2.2 La Gamificación.....	21
2.2.1 Gamificación en el Ecuador.....	21
2.2.2 Beneficios de la gamificación	22
2.2.3 Tipos de Gamificación	22
2.2.4 Herramientas Educativas Innovadoras	22
2.2.5 Técnicas de Aprendizaje de la Gamificación educativa	24
2.2.6 La Creatividad	24
2.2.7 Juegos Educativos.....	25
2.2.8 Desarrollo intelectual y conductual a través del juego	26
2.2.9 Claves para gamificar el aula	26
2.2.10 Elementos de la Gamificación	27
2.2.11 Plataformas de Gamificación educativa.....	28

2.2.12	Motores de la Psicología Humana de Yu Kai Chow	29
2.2.13	Actividades de Gamificación	30
	Variable Dependiente	33
2.3	Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	33
2.3.1	La Enseñanza	33
2.3.2	El Aprendizaje	33
2.3.3	Elementos del proceso Enseñanza-Aprendizaje	34
2.3.4	Técnicas de Enseñanza-Aprendizaje.....	34
2.3.5	Enseñanza Eficaz	35
2.3.6	El juego como instrumento de aprendizaje.....	36
2.3.7	Aprendizaje Significativo	37
2.3.8	Enseñanza-Aprendizaje en Ecuador	38
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA		40
3.1.	Enfoque de la investigación	40
3.2.	Diseño de la investigación	40
3.3.	Tipo de investigación	40
3.4.	Nivel o alcance de la investigación.....	41
3.5.	Estudio.....	41
3.6.	Método.....	42
3.7.	Población y Muestra	42
3.8.	Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	43
3.8.1.	Técnicas.....	43
3.8.2.	Instrumentos	43
3.9.	Técnicas para el procesamiento de interpretación de datos	43
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....		44
4.1.	Resultados de la Encuesta a Estudiantes.....	44
4.1.	Resultados de la Ficha de Observación al Docente.....	54
4.2.	Discusión Final:.....	56
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		57
5.1	CONCLUSIONES	57
5.2	RECOMENDACIONES.....	58
BIBLIOGRAFÍA		59
ANEXOS		62

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Población que forma parte del problema.	42
Cuadro 2: Muestra de estudio	42
Cuadro 3: Estrategias educativas.	44
Cuadro 4: Adquisición de aprendizajes mediante formas distintas.	45
Cuadro 5: Dinamismo y participación efectiva.	46
Cuadro 6: Plataformas lúdicas en educación.	47
Cuadro 7: Diversión en relación con el aprendizaje.	48
Cuadro 8: Motivación y logro de metas.	49
Cuadro 9: Sentimientos expresados al participar de un juego.	50
Cuadro 10: Influencia de ciertas actividades en la relación docente-estudiante.	51
Cuadro 11: Teoría y práctica dentro del aula de clases.	52
Cuadro 12: Participación e interacción en el aula de clases.	53
Cuadro 13: Resultados generales de la ficha de observación	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Psicología humana de Yu Kai Chow.	30
Gráfico 2: Elementos del proceso enseñanza-aprendizaje.	34
Gráfico 3: Estrategias educativas	44
Gráfico 4: Adquisición de aprendizajes mediante formas distintas.	45
Gráfico 5: Dinamismo y participación efectiva.	46
Gráfico 6: Plataformas lúdicas en educación.	47
Gráfico 7: Diversión en relación con el aprendizaje.	48
Gráfico 8: Motivación y logro de metas.	49
Gráfico 9: Sentimientos expresados al participar de un juego.	50
Gráfico 10: Influencia de ciertas actividades en la relación docente-estudiante.	51
Gráfico 11: Teoría y práctica dentro del aula de clases.	52
Gráfico 12: Participación e interacción en el aula de clases.	53
Gráfico 13: Resultados generales de la ficha de observación	55

RESUMEN

A pesar del avance tecnológico que ha traído consigo el siglo XXI y los cambios que se han dado en el campo educativo, éstos continúan siendo limitados e insuficientes, ya que la mayoría de procesos se fundamentan en un modelo tradicional en donde los principales protagonistas son los cuadernos, libros y carga de teoría.

La presente investigación pretende revelar los cambios que se pueden obtener al aplicar la técnica de Gamificación como alternativa de mejoramiento e innovación en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Se trata de un estudio basado en un enfoque mixto, tomando como base el método científico. Se parte de la premisa que los docentes no aplican estrategias innovadoras en el desarrollo de su cátedra, debiéndose a la falta de capacitación y desconocimiento de técnicas como la Gamificación, desaprovechando las bondades que ofrece la tecnología. Para recabar información se trabajó con 22 estudiantes que corresponden al 7mo año de E.G.B., a quienes se les aplicó una encuesta, la cual abordó datos que, al ser sometidos a un análisis permitieron concluir que se trata de una técnica eficaz para despertar y mantener el interés y la motivación de los estudiantes y de esta manera llevar a cabo un aprendizaje significativo, participativo que revela la importancia y la necesidad de apoyar el PEA estrategias, técnicas y metodologías innovadoras.

En el presente trabajo de investigación se dan a conocer varias actividades gamificadoras, mismas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pues, tomando en cuenta que cada estudiante es diferente, se han propuesto actividades que llamen la atención de cada uno de ellos y esto a su vez ayude a la adquisición de conocimientos de manera eficaz.

Palabras claves: Gamificación, campo educativo, técnica eficaz, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

Despite the technological advances brought about by the 21st century and the changes that have taken place in the educational field, these continue to be limited and insufficient since most processes are based on a traditional model in which the main protagonists are notebooks, books, and theory. This research aims to reveal the changes obtained by applying the Gamification technique as an alternative for improvement and innovation in the teaching-learning processes. It is a study based on a mixed approach, taking the scientific method as a basis. It is based on the premise that teachers do not apply innovative strategies in the development of their teaching due to a lack of training and lack of knowledge of techniques such as Gamification, wasting the benefits offered by technology. In order to gather information, it worked with 22 students corresponding to the 7th year of BGE to whom a survey was applied, which addressed data when subjected to analysis, allowed us to conclude that it is an effective technique to awaken and maintain the interest and motivation of students and thus carry out meaningful, participatory learning that reveals the importance and the need to support the *PEA* with innovative strategies, techniques, and methodologies. Several gamification activities are presented in this research work, which facilitates the teaching-learning process. Taking into account that each student is different, it has proposed activities that attract the attention of each one of them, and this, in turn, helps the acquisition of knowledge in an effective way.

Keywords: Gamification, educational field, effective technique, meaningful learning.



HUGO HERNAN
ROMERO ROJAS

Reviewed by:
Mgs. Hugo Romero
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 0603156258

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

Como lo menciona la experta en aprendizaje social y emocional Linda Lantieri, en el año 2010: “Se habla del juego como si fuera el alivio del aprendizaje serio. Pero para los niños, jugar es el aprendizaje serio”. Partiendo de allí, esta investigación va orientada exactamente a la exploración de un aprendizaje mediante el juego o actividades recreativas diferentes, es decir, guiándose en la Gamificación dentro de educación, tomando en cuenta la forma de enseñanza por parte de los docentes, misma que debería estar enfocada en que cada estudiante vaya adquiriendo sus conocimientos a través de actividades dinámicas que le permitan divertirse, pero a la vez aprender.

Este tema es de gran importancia en educación, pues se ha visto la necesidad de innovar en cuanto a las técnicas con las que un docente imparte una clase, no es posible que se continúe con la educación tradicionalista que se ha venido llevando a cabo, la cual simplemente se ha encaminado en la acumulación de conceptos, mismos se han convertido en memorización momentánea para los educandos, es por esto que, el presente trabajo investigativo tiene como propósito analizar la utilización de gamificación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje que se presenta en el aula de clases.

La técnica de gamificación puede ser utilizada tanto en la presencialidad como también en virtualidad si así se lo desea, puesto que existen diferentes formas de llegar al educando, sabiendo claramente que mientras más diversión exista, los estudiantes interactúan de mejor manera y participan activamente, es más si se hace mención a un premio recompensa, se motivan y quieren obtener el primer lugar siempre.

Por otro lado, el proceso de enseñanza-aprendizaje se trata de una secuencia dentro de la educación, donde el estudiante empieza a tomar protagonismo y el docente a su vez se convierte en el guía principal del aprendizaje que se va creando en las clases impartidas. Dicho proceso es de vital importancia, debido a que se ha cambiado la forma de ver la educación, ahora se basa más en la construcción de un conocimiento efectivo mediante una enseñanza adecuada que despierte siempre el interés de cada uno de los estudiantes, pues se entiende que con este proceso el educando disfruta de todo cuanto va aprendiendo y hace suyo el conocimiento adquirido para mantenerlo consigo de por vida. Es esencial que se siga reforzando cada vez más esta guía de formación.

En cuanto a la relación de las dos variables se toma en cuenta que la ya mencionada técnica contribuye altamente tanto a docentes como a estudiantes porque ya no se realizan las clases de forma monótona sino más bien todos intervienen en la clase y aportan con sus ideas a

través de la actividad que se va realizando. Actualmente ya existen muchas opciones dentro de esta práctica y algunas instituciones educativas (muy pocas) ya las han utilizado, pero se quiere lograr una distribución más amplia y efectiva dando a conocer ideas muy originales y nuevas para que se puedan ejecutar con entusiasmo.

Esta investigación consta de cinco capítulos: I: Introducción, donde se presenta de manera general el fenómeno de estudio, antecedentes, problema de investigación, justificación, preguntas de investigación y objetivos; II: Marco Teórico, en el cual se da a conocer varios aspectos sobre las dos variables estudiadas; III: Metodología, se demuestra el tipo de investigación utilizada, el diseño, tipo de estudio, el método usado, pues aquí se tomó en cuenta un enfoque cuali-cuantitativo a través de un diseño no experimental, también se presenta la población y muestra estudiada, así como también las técnicas e instrumentos de la presente investigación, es así que con la aplicación de encuestas y una ficha de observación se pudo obtener datos específicos, mismos que ayudaron a sacar conclusiones acerca de este tema que es de suma importancia; en el IV: Resultados y Discusión, una parte muy importante donde se muestran todos los resultados con su análisis e interpretación respectiva; el último capítulo, es decir el V: es el segmento culminante donde están presentes las conclusiones y recomendaciones en torno a toda la investigación.

1.1 Antecedentes de estudios o investigaciones anteriores

Luego de analizar documentos que hacen referencia a la temática de investigación se pudo recabar información de un artículo científico publicado en la revista SciELO, misma que se realizó en la Universidad de Jaén-España, titulado: “Gamificación en Educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión”, con la autoría de Ana Ortiz, Juan Jordán y Míriam Agredal, donde se menciona que desde hace muchos años atrás se han introducido aspectos lúdicos en varios ámbitos de nuestra vida. Así pues, se han producido intentos de gamificar diversas actividades en sectores distintos, dentro de los cuales se incluye la educación. Se dice que, en el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en distintas áreas y asignaturas, como también para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos entre estudiantes y docentes (Ana Ortiz Colón et al., 2018).

En un repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola en Lima-Perú, se ha obtenido información de una tesis titulada: “La importancia de la Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje”, con la autoría de Melany Iquise y Leslie Rivera, donde se resalta que el juego conforma un factor importante en el aprendizaje de todo ser humano, gracias a la experiencia que se forma con este, siendo así que aquel aprendizaje se transforma en algo permanente o de larga duración debido al dinamismo con el que se lo plantea. También remarca que esta estrategia debe ser adoptada por los docentes como un modelo efectivo y así lo pueda aplicar en sus reuniones de aprendizaje (Iquise Melany E. & Rivera Leslie G., 2020).

En la Universidad de Guayaquil, Ecuador, en un proyecto de investigación titulado: “Gamificación en el proceso enseñanza y aprendizaje. Talleres educativos”, con autoría de Bryan Lazo y José Lozano, cuya invención ha logrado dar a entender que los juegos tienen el poder de motivar, pero para esto se deben utilizar mecanismos que ayuden a incentivar a las personas para una participación activa y eficaz. La Gamificación deberá convertirse en una tendencia educativa y que ser implementada en la mayor parte de la educación ecuatoriana (Lazo & Lozano, 2019).

1.2 El problema de investigación

Actualmente la educación se ha visto expuesta a cambios y transformaciones de mejoramiento, pues la sociedad del conocimiento y la tecnología ha traído consigo inquietudes en los estudiantes que dentro de las instituciones educativas no siempre se logra dar respuesta. Estas nuevas incertidumbres han cambiado los intereses de los educandos, por

lo que la comunidad educativa se ve en la obligación de buscar nuevas estrategias y recursos para la impartición de sus clases y con esto motivar y comprometer a cada estudiante en la adquisición de un aprendizaje realmente efectivo.

Tomando en cuenta distintos casos a nivel mundial se puede notar que la gamificación está incidiendo en un gran porcentaje dentro de la educación, pese a ello en el ámbito educativo mundial y específicamente en la educación ecuatoriana falta mucho por hacer, pues se nota claramente que la educación aún no adopta en su totalidad dicha técnica gamificadora para hacer de sus clases algo innovador e interesante, es así que a continuación, se contextualizan varias situaciones que se presentan en distintos países:

En un artículo científico realizado en la Universidad de Granada, España, se da a conocer que la Gamificación y su aplicación dentro de la educación se está convirtiendo en una tendencia cada vez más notoria, la cual se está implementando en las aulas de algunos niveles educativos, sin embargo, aún existen docentes que no utilizan esta técnica y se dedican a trabajar en lo tradicional (Rodríguez et al., 2019).

Así mismo, en aquel documento, Contreras & Eguia (2016), de la Universidad de Barcelona, España, dicen que técnica activa surge de la necesidad de los docentes de motivar y mejorar el compromiso del alumnado con su autoaprendizaje. Al momento de aplicar la gamificación en las aulas se la toma como una herramienta muy efectiva, puesto que los estudiantes se aburren demasiado con las clases comunes, ellos sienten la rutina y no les llama la atención, es importante usar la técnica de gamificación, pues ayuda al docente a desarrollar la capacidad de enseñar y reforzar conocimientos de forma motivadora y autónoma y de esta manera los estudiantes ya no se sienten aburridos como sucede en muchas aulas de clases.

En el contexto latinoamericano se obtuvo información de una revista científica llamada Redalyc, donde se presenta un artículo científico realizado en la Universidad Autónoma Indígena de México, pues allí se resalta que uno de los retos de los docentes es encontrar una didáctica que pueda amoldarse a la enseñanza del contenido de sus cursos y esta a su vez contribuya en el aprendizaje significativo. Se requieren nuevos métodos de aprendizaje que permitan enfocar a los estudiantes hacia actitudes más positivas en sus conocimientos y que mejor si se utilizara la técnica de gamificación para obtener mejores resultados dentro del aprendizaje activo en el aula (Zepeda-Hernández et al., 2016).

En el contexto del sistema educativo ecuatoriano existe una gran minoría de instituciones educativas que han implementado la técnica de Gamificación, en muchas ocasiones porque no la conocen o simplemente porque a pesar de saber de su existencia no se han interesado

en capacitarse frente al tema, en este caso de parte del Ministerio de Educación ni siquiera existen proyectos con este enfoque para la educación básica como tal.

Dentro de la Unidad Educativa “Madre Gertrudis”, institución en la que se realizó la investigación, existe la gamificación como técnica para un mejor aprendizaje, pero en realidad es muy escaso debido a que no todos los docentes la utilizan. Específicamente en el séptimo año de E.G.B. su uso es escaso, prácticamente nulo, situación que se debe a que los docentes desconocen acerca del uso y aplicación de metodologías activas, lo que conlleva a que el desarrollo de las clases tenga un tinte tradicionalista, limitándose al uso de textos y cuadernos de trabajo, con lo cual no se logra despertar el interés y motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. A ello se suma el interés y el gusto por parte de los estudiantes hacia actividades apoyadas con el uso de las tic, pero el poco apoyo y atención que reciben en estos temas por parte del docente. De aquí la relevancia del uso de técnicas innovadoras y metodologías activas como la gamificación que apoyen al proceso enseñanza aprendizaje (Aldas, 2017).

1.3 Justificación

La temática que se presenta en esta investigación fortalece la importancia y utilidad en la aplicación de la gamificación a favor de los logros de aprendizaje, evidenciando varios beneficios en los estudiantes. Por ejemplo: aprender mientras juega, salir de la rutina, adquirir conocimientos de manera divertida.

Se ha realizado esta investigación porque se ha visto la necesidad de innovar en cuanto a las metodologías de enseñanza, tomando en cuenta que no se quiere continuar con la educación tradicionalista que simplemente se ha enfocado en conceptos y mucha teoría que ha tenido que ser memorizada por los educandos, sin embargo, actualmente se trata de cambiar estas estrategias e ir interactuando de mejor manera con cada uno de los estudiantes.

Esta técnica de enseñanza contribuye altamente tanto con los docentes como con los estudiantes porque ya no se realizan clases de forma monótona sino más bien todos son protagonistas de la clase y aportan con sus ideas a través del juego que se presenta. La accesibilidad que se tiene para tratar de este tipo de juegos educativos es realmente amplia, ya que, se ha visto muchas ideas para divertirse y a la vez aprender, por lo tanto, dichas ideas se deben tomar como una base para poder seguir innovando y haciendo clases que reflejen diversión, pero también se vaya adquiriendo conocimientos de manera efectiva.

Se puede decir que en cuanto a bibliografía ya existen muchas investigaciones que han servido como fuente para poder realizar esta investigación de manera eficaz y el proyecto

podrá ser ejecutado en las aulas de clases a futuro. Si hablamos de la parte económica ya se encuentran programas para realizar estos juegos de forma virtual y también de manera física se los puede hacer con materiales reciclables, mismos que ayudan al medio ambiente y a la vez nos resultaran económicos, fáciles y no llevara mucho tiempo el realizarlos.

Las personas que son beneficiadas con este proyecto educativo son tanto docentes como estudiantes, ya que se dan a conocer formas rápidas y muy fáciles para que los docentes enseñen y los niños aprendan mediante el juego.

Al mencionar la Gamificación se puede decir que ya existen muchos elementos dentro de esta técnica y algunas instituciones educativas (muy pocas) ya las han utilizado, pero hay que lograr una distribución más amplia y efectiva dando a conocer ideas muy originales y nuevas para que se puedan ejecutar con entusiasmo y sabiendo que será una forma muy bonita y dinámica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Analizar el uso de la Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de 7mo año de E.G.B., de la Unidad Educativa “Madre Gertrudis”, Cevallos-Tungurahua, periodo 2020-2021.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar la estrategia utilizada por el docente para impartir una clase de las Asignaturas Básicas.
- Identificar herramientas educativas innovadoras que permitan gamificar una clase.
- Describir actividades de gamificación que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños del 7mo año de E.G.B., de la Unidad Educativa “Madre Gertrudis”, Cevallos-Tungurahua, periodo 2020-2021.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Marco Legal

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, expresa que los juegos apoyan e influyen dentro de la pedagogía de una clase, tomando en cuenta que es un medio para estimular el desarrollo de la personalidad. Con esto se puede mencionar que un juego permite reconocer y a la vez desarrollar habilidades varias, así como también el influye mucho en el pensamiento lógico y crítico. Jugar en el aula y a la vez aprender, prepara a los individuos para que puedan realizar sus actividades a futuro (UNESCO, 2008).

La Constitución de la República del Ecuador, en su art. 27 plantea que “la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez”, es decir que esta educación busca formar al ser humano con lo mejor en el ámbito educativo, implementando estrategias efectivas para dar a notar que dentro de la educación se piensa en el desarrollo de los estudiantes (Constitución, 2008).

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, en su art. 31 menciona acerca de Competencias del Consejo Académico del Circuito Educativo, mismo que en su literal d), detalla la elaboración de estrategias de mejora continua dentro del área pedagógica incluyendo el desarrollo de estudiantes, docentes y directivos, por lo tanto, siempre deben estar capacitándose para encontrar nuevas y mejores estrategias de enseñanza y progreso pedagógico (LOEI, 2011).

Variable Independiente

2.2 La Gamificación

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados y esto a su vez sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad y recompensar acciones concretas, permite interactuar de mejor manera para adquirir mejores conocimientos (Gómez, 2019).

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados. Por lo tanto, es indispensable que los alumnos asimilen previamente las dinámicas de juego que se van a realizar para poder llevar a cabo la gamificación en el aula (Sailer, 2020).

Es decir, la gamificación está tomada en cuenta como una técnica de aprendizaje que presenta gran utilidad en el ámbito educativo, debido a que mejora las habilidades de los estudiantes y desarrolla el pensamiento crítico de los mismos. Es muy importante su correcta utilización dentro de un tema, pues como bien sabemos un docente debe siempre guiar al estudiante para que el aprendizaje sea efectivo y esta no es la excepción, pues el docente será el guía principal para que, a través del juego, sus educandos se puedan nutrir de conocimientos. Esta es una estrategia que da excelentes resultados educativos.

2.2.1 Gamificación en el Ecuador

Según Carlos Guevara nos dice que, en Ecuador, se han realizado estudios utilizando la gamificación como una estrategia metodológica que permite obtener desempeños de aprendizaje favorable en un proceso de formación. Sin embargo, la problemática actual en el Ecuador radica en la práctica docente poco adecuada u obsoleta (Guevara Vizcaíno, 2018).

En una noticia publicada por el Ministerio de Educación del Ecuador en su página web oficial, con fecha del 10 de febrero del año 2021, dan a conocer una actividad que ha sido propuesta con el tema “Lanzamiento de un curso y concurso virtual de videojuegos para el aula” (MinEduc, 2021).

Con esto se da la iniciativa de implementación de la Gamificación dentro de la educación ecuatoriana, ya que sería el primer proyecto que se presenta respecto al tema. Sin embargo, no se abrió inscripciones para toda la comunidad educativa ecuatoriana, solamente para Bachillerato. Se aspira que se continúen abriendo concursos de este tipo y que sean destinados para Educación General Básica, con el afán de estimular a docentes y estudiantes, la utilización de la Gamificación como una estrategia innovadora dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.2 Beneficios de la gamificación

- a. Motivan y refuerzan habilidades y conocimientos: con la Gamificación se van adquiriendo habilidades a través de un juego y conocimientos de forma divertida.
- b. Fomenta la competencia y ofrece un estatus: la posibilidad de ofrecer un reconocimiento y este a su vez no se vea afectado por cualquier incidente.
- c. Estimula la conexión social: ayuda a la interconexión de todos los participantes.
- d. Desarrolla el cerebro de forma progresiva: a medida que va aumentando el grado de dificultad, el cerebro también trabaja de mejor manera (López Moreno, 2015).

2.2.3 Tipos de Gamificación

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

a. Gamificación unplugged: esta trata de aplicar las técnicas, elementos y estrategias propias del juego a actividades desarrolladas en entornos sin soporte tecnológico. Por ejemplo, se puede realizar una actividad gamificada utilizando tarjetas o cartas, juegos de mesa, etc. O a su vez se pueden hacer actividades en campo abierto como juegos de postas o retos al aire libre, según como sea la planificación que tenga un docente (González, 2019).

b. Gamificación plugged: se trata de aplicar las técnicas, elementos y estrategias propias del juego a actividades desarrolladas en entornos virtuales o con algún soporte tecnológico. Por ejemplo, una actividad muy conocida aquí es Kahoot con móviles o tabletas para motivar al alumnado con preguntas y respuestas, al final se obtienen 3 ganadores y dos finalistas (González, 2019).

2.2.4 Herramientas Educativas Innovadoras

A continuación, se presentan herramientas educativas que el docente puede llevar a cabo para su enseñanza, en este caso se dan a conocer algunas de ellas en torno a las asignaturas básicas, mismas que se pueden presentar a través de plataformas digitales o a su vez por medio de material que se encuentra en el entorno y también creado por el profesor

a. Matemáticas

- ✓ **Knowre Math:** es una aplicación online para aprender matemáticas divirtiéndote con retos sobre álgebra y geometría.
- ✓ **Celebriti:** Juegos de cálculo y aritmética, para todas las edades (Coeducación, 2018).
- ✓ **Pegatinas numéricas:** es un juego para la presencialidad donde se pueden realizar cálculos matemáticos a través de pegatinas que el estudiante ira colocando en plantillas realizadas por el docente (Artmann, 2020).

b. Lengua y Literatura

- ✓ **Celebriti:** contiene juegos literarios de todo tipo y para todas las edades, despiertan la curiosidad e interés del estudiante (Coeducación, 2018).
- ✓ **Debatiendo en clase:** se realizan equipos de trabajo para la repartición de temas a discutir y cada uno presenta material creativo, mismo que servirá para realizar argumentos y llevarse a cabo el debate de manera efectiva.
- ✓ **Mi propio sociodrama:** Se motiva al estudiante a realizar un guión con su propio sociodrama para luego ser llevado a escena dentro del aula de clases (Mendoza, 2017).

c. Ciencias Naturales

- ✓ **Ciencia divertida Quiz juego:** se presentan tests relacionados con la ciencia (Educación3.0, 2020).
- ✓ **Descubriendo la ciencia:** se trata de una estrategia que el docente puede utilizar fuera del aula para que el estudiante tenga contacto directo con la naturaleza y todo lo que se encuentra en su entorno.
- ✓ **Criaturas investigadoras:** el docente puede usar una técnica de investigación, donde plantee actividades con material didáctico, dicho material debería estar enfocado en frases relacionadas con la ciencia, una vez termine la actividad cada uno expondrá de forma creativa las frases encontradas (Ruiz Ortega, 2015).

d. Estudios Sociales:

- ✓ **Age of Empire:** ayuda a los estudiantes a comprender el tiempo histórico a través de una plataforma digital que el docente puede proyectar en la clase.
- ✓ **Trópico:** el jugador es el presidente de una isla, en plena Guerra Fría. Se lo puede realizar de manera tanto física, por medio de material didáctico o virtual en una plataforma online.
- ✓ **Modelado:** El docente guía a su estudiante para que en dicho tema se vayan subrayando ideas principales y reemplazando por otras ideas parecidas, se hace una relación entre estas para luego llegar a conclusiones específicas de la temática tratada (Fernández Martín & Sánchez Buron, 2016).

Se presentan distintas herramientas que están relacionadas con los tipos de Gamificación que se mencionó anteriormente, mismos que están orientados hacia dos perspectivas diferentes, pero con un mismo fin. Existe la gamificación desde un punto de vista presencial, sin la utilización de recursos tecnológicos y por otro lado también se da a conocer la gamificación virtual, donde intervienen dispositivos tecnológicos, con esto ya no existen excusas, cada

docente puede realizar su clase divertida ya sea en la presencialidad o a su vez de forma virtual.

Con base en estos dos tipos generales se puede notar que existe mucha relación con las herramientas utilizadas por un docente dependiendo de la asignatura y el tema que se va a impartir, se toman en cuenta las cuatro áreas básicas y algunos tipos de juegos que pueden ser utilizados para mejorar el aprendizaje mediante la diversión.

2.2.5 Técnicas de Aprendizaje de la Gamificación educativa

a. Técnica basada en mecánica de juegos

Es una forma de recompensar al participante en función de los objetivos alcanzados. Aquí se presentan algunos ejemplos y su descripción:

- ✓ Acumulación de puntos: Se asigna un valor a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan
- ✓ Escalado de niveles: Se definen niveles que la persona deberá ir superando.
- ✓ Obtención de premios o regalos: Se van entregando mientras se van cumpliendo ciertos objetivos planteados.
- ✓ Clasificaciones: Según los puntos obtenidos u objetivos logrados se subirá o bajará de niveles respectivamente.
- ✓ Desafíos: Retos entre los usuarios para lograr conseguir premios.
- ✓ Misiones: Resolver o culminar un duelo u objetivo planteado, de manera individual o grupal (Malvido, 2019).

b. Técnica de aprendizaje dinámico

Se trata de la motivación del propio participante para jugar y seguir adelante en persecución de sus objetivos. Para esto existen algunas condicionantes que se dan a conocer a continuación: Recompensa, Status o nivel, Logro.

Con dichas técnicas mencionadas anteriormente el estudiante va a despertar su interés, desarrollará habilidades, se motivará a conocer más sobre ciertos temas y por medio de estas actividades divertidas podrá obtener ciertas recompensas, las cuales ya dependen del docente que realice la actividad.

2.2.6 La Creatividad

La creatividad se puede desarrollar por medio del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales

dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo con estas ideas, no podríamos hablar de una educación creativa sin mencionar la importancia de una atmósfera creativa que propicie el pensar reflexivo y creativo en el salón de clase (Morejón Betancourt, 2010).

Educar en la creatividad involucra el amor por la transformación dentro de la educación. Es necesario propiciar dicha transformación por medio de recursos y metodologías eficaces que orienten de la mejor manera para que se manifieste la creatividad de los alumnos, prepararlos a cada uno de ellos para que desarrollen sus habilidades en cualquier ámbito. Además, hay que guiarlos a no temer el cambio, sino que, más bien, enseñarles que el cambio puede innovar y mejorar su educación.

Cuando se habla de enseñanza creativa, se piensa en estrategias basadas en el «aprendizaje relevante», en el desarrollo de habilidades cognitivas, en una actitud transformadora, en una organización con actitudes innovadoras, flexibles y motivantes, en donde la medición toma en consideración la experiencia, la colaboración y la intervención del estudiante a la hora de realizar ciertas actividades (López Martínez, 2008).

El docente debe estar capacitado para poder transmitir una enseñanza creativa, es esencial el hecho de instruir al estudiante para que desarrolle sus habilidades y capacidades creativas y que mejor que con el ejemplo, un maestro creativo formara también estudiantes creativos y despertara el interés por aprender fuera de las formas comunes y monótonas que se han presentado durante mucho tiempo y ha hecho de una clase aburrida. Los docentes están llamados al cambio, a innovar y crear interesantes propuestas para que la educación sea de calidad y se formen personas capaces de enfrentarse a la vida tanto de manera personal, como profesional.

2.2.7 Juegos Educativos

El juego es el valor relevante para el proceso educativo en todos sus aspectos, tanto por que desarrolla en lo físico como en lo biológico, en el aspecto social y en el desarrollo cognitivo, puesto que el alumno inicia y prepara para el desarrollo de los procesos mentales 42 mentales, como la inteligencia, pensamiento abstracto, el lenguaje, la imaginación, la creatividad que le va a dar capacidades, potencialidades, destrezas, habilidades de razonamiento, inducción, deducción, análisis, síntesis, abstracción, reflexión, evaluación de estos procesos y finalmente, llegamos a la capacidad de más alta jerarquía que viene a ser la metacognitiva, que es el conocimiento sobre el conocimiento (Oviedo, 2008).

Los juegos educativos son importantes dentro del aula de clases, pues es necesario que los estudiantes se diviertan a la hora de aprender y no pasen aburridos porque la información se

les vuelve tediosa y les cansa rápidamente. El docente debe ir actualizándose en nuevas formas y estrategias de enseñanza participativa, entre estas estrategias están los juegos que el profesor debe incluir en su planificación.

2.2.8 Desarrollo intelectual y conductual a través del juego

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños y niñas sientan necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas del alumnado y su forma de aprendizaje. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas. Al mismo tiempo se ve reflejado el desarrollo intelectual que cada uno de los estudiantes va presentando, dando paso al docente a seguir utilizando el juego como estrategia esencial en las clases que imparte (Alarcón Adalid & García Márquez, 2011).

Al momento de jugar, el niño(a) aprende de mejor manera debido a que obtiene nuevas experiencias a través de esta oportunidad en la cual puede cometer aciertos y errores, aplica sus conocimientos y resuelve problemas. El juego provoca un desarrollo de capacidades del pensamiento, de creatividad e instaura zonas potenciales del aprendizaje, de esta manera el alumno se desenvuelve intelectualmente bien y aprende eficazmente. Pues se habla también de una ventaja muy grande para el docente, a través del juego irá conociendo la conducta de sus estudiantes y de esta manera incluirá en sus planificaciones, ciertas estrategias para guiar a su clase de forma positiva.

Se puede afirmar que el juego es una herramienta de aprendizaje utilizado en distintos ámbitos de la vida. No solamente se utiliza para estimular la creatividad sino como una manera de transformar emociones negativas. Es una estrategia muy importante para que el alumno pueda aprender y relacionar nuevos conceptos, habilidades y experiencias, es por esto que se puede afirmar con seguridad que es un instrumento fundamental dentro de la educación.

2.2.9 Claves para gamificar el aula

Cuando se va a implementar la gamificación en un aula de clases hay que crear un ambiente adecuado, pues todo tiene que sentirse adecuado para empezar un juego, el docente debe encargarse de brindar un entorno lúdico apropiado (UNIR, 2020). Existen algunos aspectos como:

- a. Medallas, diplomas o insignias: con esto los estudiantes estarán motivados a llevarse su recompensa, tal como pasa en la vida cotidiana, se premiará a los merecedores delante de un público, en este caso todos los que conforman el aula.
- b. Establecer niveles: todo es un proceso, por lo tanto, todo debe ser organizado y cada alumno tomará en cuenta los niveles de los diferentes juegos que el profesor proponga.
- c. Otorgar puntuaciones: es importante que en un juego se reciba cierta recompensa y para esto el docente ha de establecer diferentes criterios en función de las habilidades que van desarrollando cada uno de sus estudiantes, de tal forma que cada uno gane sus puntos correspondientes y se sienta motivado por los resultados obtenidos dentro del juego.
- d. Presentar retos: dentro de la estrategia gamificadora se propone que el docente debería establecer retos a ser superados, de tal manera que el estudiante pueda demostrar sus capacidades para cumplirlos. A la hora de poner diferentes desafíos, el docente debe ser prudente de no crear frustración en sus educandos.
- e. Trabajo en equipo: aunque también se puede aplicar de modo individual, la gamificación fomenta el trabajo en equipo y a través de esto impulsar la colaboración y la empatía.

La gamificación ha llegado a las aulas para quedarse, mediante dicha técnica se asegura el aprendizaje basado en la competencia, el cual contribuye al bienestar emocional y personal, ayuda a socializar entre compañeros, desarrolla igualdad, equidad y no discriminación. El docente también debe incluirse e irse actualizando para que cada vez resulte más innovador.

2.2.10 Elementos de la Gamificación

En una publicación realizada por (Ayre, 2021), se menciona que en esencia, la gamificación cuenta con cuatro elementos clave, que son:

- a. Un desafío o una meta, es decir lo que el estudiante debe lograr para ganar.
- b. Obstáculos, retos o impedimentos que se deben superar para lograr el objetivo.
- c. Incentivos o recompensas que recibe el participante cuando supera obstáculos.
- d. Reglas del juego que definen la interacción de los participantes con la actividad.

Los elementos mencionados anteriormente son muy necesarios para que una actividad gamificadora se lleve a cabo, ya que de esta manera el estudiante se enfocará en el objetivo que se quiere conseguir, el docente debe dar las indicaciones debidas de forma clara y precisa haciendo énfasis en que la acción cuente con los respectivos elementos fundamentales, de

esta manera se presenta orden por parte de los participantes, de principio a fin y sin desviarse de la meta que el docente haya planteado desde el inicio.

2.2.11 Plataformas de Gamificación educativa

En un documento publicado en (idDOCENTE, 2021) se presentan las plataformas más versátiles para gamificar el aula de una manera sencilla y muy práctica, estas son:

- a. **Kahoot:** es la plataforma de gamificación más conocida. Dicha aplicación permite a los estudiantes jugar de manera individual o en grupo, ya sea en el aula o en casa como tarea. Es una plataforma muy fácil de usar y el docente se la puede crear con solo tener un correo electrónico.
- b. **Socrative:** esta aplicación surgió hace algunos años, se necesita la utilización de los aparatos móviles en las aulas. Como docentes, existe el acceso para crear un cuestionario básico, un cuestionario con tiempo o a su vez un cuestionario con ranking de resultados y los alumnos responden en tiempo real a través de un dispositivo.
- c. **Quizizz:** se trata de una plataforma gratuita y sirve para la creación de concursos basados en cuestionarios que suponen tanto retos individuales como grupales. Cuando el alumno contesta a un Quizizz lo hace en cada uno de los dispositivos tomando en cuenta una de las opciones de respuesta que el docente ya debió haber formulado con anterioridad.
- d. **Plickers:** es una plataforma de gamificación con realidad aumentada, donde se pueden realizar cuestionarios por asignaturas o cursos. Se basa en que las respuestas serán dadas a través de códigos que se presentan en tarjetas digitales, el docente deberá escanear estos códigos para que se refleje la respuesta y dar un puntaje.
- e. **Super Teacher Tools:** es una página muy completa que ofrece la posibilidad de crear y personalizar de manera sencilla diferentes concursos y juegos online para la clase, un ejemplo muy conocido de algún concurso que se puede crear en Super Teacher Tools, es “quien quiere ser millonario”.

En la actualidad existen infinidad de plataformas donde se pueden realizar actividades gamificadoras para que una clase se ponga muy interesante, los docentes están llamados a utilizarlas y sacar provecho de ellas. Las herramientas para gamificar que se mencionaron anteriormente son las más conocidas, sin embargo, cada uno de los profesores debería capacitarse e investigar todos aquellos materiales que puede utilizar y salir de la rutina que vive la educación a pesar de la tecnología y todo lo que esta trae consigo.

2.2.12 Motores de la Psicología Humana de Yu Kai Chow

Según (Oviedo, 2020), se dan a conocer 8 motores principales de la Psicología Humana de Yu Kai Chow, mismos que revelan la incidencia favorable de la Gamificación en los seres humanos, estos se presentan a continuación:

1. El significado y vocación épicas es el motor que dice estamos motivados porque sentimos que formamos parte de algo mayor que nosotros mismos. Esto se ve a menudo en los juegos, por ejemplo, el docente plantea un juego donde el estudiante está encargado de encontrar pistas, entonces a través de esto se convierte en un detective y se llena de mucha emoción.

2. El desarrollo y el logro pues es el motor que dice cómo sentimos que estamos mejorando, subiendo de nivel y de esta forma existe mucha motivación, la mayoría de los puntos y premios de la gamificación tradicional residen en esta categoría.

3. La creatividad y la retroalimentación, esto es como un lego, se les entrega a los participantes un montón de ladrillos de construcción básicos y hay una cantidad casi infinita de maneras para ser creativos intentar distintas estrategias recibir recomendaciones y después se va ajustando de acuerdo a la actividad, esto despierta mucho el interés.

4. La propiedad y la posesión, este motor dice cuando sentimos que algo nos pertenece queremos protegerlo mejorarlo y queremos que esto se vea muchísimo mejor que el de otros. Es importantísimo para el estudiante sentir suya tal o cual actividad dentro de la clase.

5. La influencia social y afinidad, consiste en todo lo que haces lo haces por lo que otros hacen y tiene que ver con cosas como la colaboración, la competición, completar misiones en grupo o dar regalos, pero también tiene que ver con el aspecto de la afinidad que el estudiante tiene al relacionarse con sus demás compañeros de clase.

6. La escasez y la impaciencia, este es el motor que menciona que se quiere algo sencillamente porque no se puede tenerlo o es muy difícil de conseguir. Si hay uvas en la mesa quizá nos den igual a lo mejor nos comemos un par, pero no les damos importancia, pero si las uvas están fuera del alcance, llamarán más la atención; es lo que pasa con un juego, el docente debe plantear retos interesantes que se conviertan en un reto, pero sin causar frustración o disgustos entre compañeros.

7. La imprevisibilidad y la curiosidad, este es el motor que dice que no sabemos qué va a pasar y que luego no dejamos de pensar en ello. Realmente la curiosidad y el misterio hacen que algo nos llame muchísimo la atención, pues al no saber en qué puede terminar una actividad, se hace lo posible por desarrollarla de la mejor manera.

8. Pérdida y evitación, esto es muy sencillo es cuando hacemos algo para evitar una pérdida o no queremos que pase algo malo y las señales indican que es mucho más probable que hagamos algo para evitar una pérdida que para conseguir una ganancia porque una pérdida es más penosa.

El gráfico presentado a continuación, muestra la relación e incidencia de los 8 motores que ha dado a conocer Yu Kai Chow dentro de la Psicología Humana, esto tiene mucho que ver con el desarrollo del ser humano, pues realizar acciones gamificadoras ayudan mucho a la persona. Según esta psicología la clave de todo es centrarse, en primer lugar, en los impulsos psicológicos más importantes y no en los elementos de tal o cual juego o actividad.

Gráfico 1: Psicología Humana de Yu Kai Chow.



Fuente: Gamelearn

Analizando los motores que presenta Yu Kai Chow, se puede notar claramente que la gamificación influye de una manera bastante positiva en la vida de los seres humanos, tanto para sus actividades diarias, profesionales y como no también en el ámbito educativo. El estudiante va desarrollando ciertas habilidades a través de esta técnica, debido a que las actividades gamificadoras que presente el docente deberían estar enfocadas también tomando en cuenta los motores ya mencionados. Como ya se mencionaba, la clave para diseñar la gamificación es que actúe sobre los impulsos psicológicos correctos de la persona, en este caso del o la estudiante en cualquier actividad dentro o fuera del aula de clases. Es importante tomar en cuenta el efecto motivador que causa todo esto.

2.2.13 Actividades de Gamificación

- ✓ **Diseño de un robot con distintos materiales de su entorno:** para este juego se utilizarán aspectos como área y perímetro. Harán cálculos bajo la diversión de ver quién hace el robot mejor y más bonito.

- En la presente actividad los estudiantes deberán tener los siguientes materiales: cajas de cartón, marcadores, pintura, regla, entre otros.
 - Cada uno creará su robot de la manera más creativa posible.
 - El ganador será el estudiante que ha realizado el robot más creativo, esto será evaluado por docentes de la institución.
- ✓ **Diseñar una casa o jugar a ser decoradores de interiores:** Con esto cada uno de los estudiantes hará cálculos espaciales y numéricos.
- Cada alumno obtendrá un número determinado de muebles que deben ser colocarlos en las diferentes dependencias del hogar.
 - Los muebles serán creados con anterioridad por los mismos estudiantes con la guía del docente.
 - Se les dará un tiempo determinado para la realización de esta actividad, el diseño más bonito y con mejor precisión, gana.

El Docente evaluará el trabajo final, de acuerdo a las indicaciones dadas.

- ✓ **Jugar al Ahorcado:** Un juego conocido, donde hay que adivinar una palabra dando una letra por turno. Con este juego se desarrolla tanto la imaginación como el vocabulario.
- Los estudiantes deben diciendo letras o palabras de acuerdo a su conocimiento.
 - Cada vez que se cometa un error, se pintará una parte de un muñeco representado en una horca.
 - Una vez que todo el muñeco ha sido pintado, los participantes pierden el juego.
 - Si completan la palabra correcta, ganan un incentivo.
- ✓ **Gincana a través del tiempo:** Se trata de un juego donde se formarán equipos, a los cuales se les presentarán distintos retos a cumplir, cada vez que un reto se ha cumplido pasan al siguiente nivel, el equipo que termina primero, gana. Las actividades serán de acuerdo al contenido de Estudios Sociales de 7mo año.
- Primer reto:** Se presentarán imágenes de los distintos movimientos indígenas presentes en el Ecuador, los estudiantes deberán ir clasificando de acuerdo a sus nombres y tiempo en el que se desarrollaron.
- Segundo reto:** Deberán crear un poema corto, mismo que dé a conocer de qué se trata la democracia.
- Tercer reto:** El docente tendrá lista una línea del tiempo con los distintos años y acontecimientos sobre la evolución de la división territorial del Ecuador, los estudiantes encontrarán todo en desorden y en equipo deberán ordenarlo.

Cuarto reto: Habrá dos cajas, la una estará llena con fichas de distintos temas, lo que deberán encontrar los estudiantes, son los 8 grupos religiosos presentes en Ecuador; en la segunda caja deben buscar palabras que armen la frase “el juego ha finalizado, ganaron su listón dorado”.

- Para cada uno de los retos se tomará en cuenta el trabajo en equipo, si no participan todos, deberán empezar nuevamente el reto. Para finalizar, el docente entregará un listón dorado al grupo que haya terminado todo y de esta manera se conocerá el equipo ganador.
- ✓ **Concurso de poetas:** Es una opción efectiva para que los escolares pierdan el miedo a hablar en público.
 - Cada alumno saldrá a deleitar delante de sus compañeros un poema creado por ellos mismos y sin ayuda de textos. De esta forma, irán perdiendo el miedo escénico y entrenando la memoria.
- ✓ **Rompecabezas natural:** El juego desarrollará la capacidad de análisis e interpretación de temas de la naturaleza.
 - Consiste en conformar equipos y designar un tema de Ciencias Naturales a cada uno, ellos deberán sacar ideas principales.
 - Luego deberán expresar estas ideas a través de imágenes.
 - A continuación, crear un rompecabezas creativo que represente todo lo estudiado en tal o cual tema.

Variable Dependiente

2.3 Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

2.3.1 La Enseñanza

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia (Marqués Graells, 2013).

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

2.3.2 El Aprendizaje

Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. Con esto se refleja el rendimiento académico de los estudiantes (Marqués Graells, 2013).

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

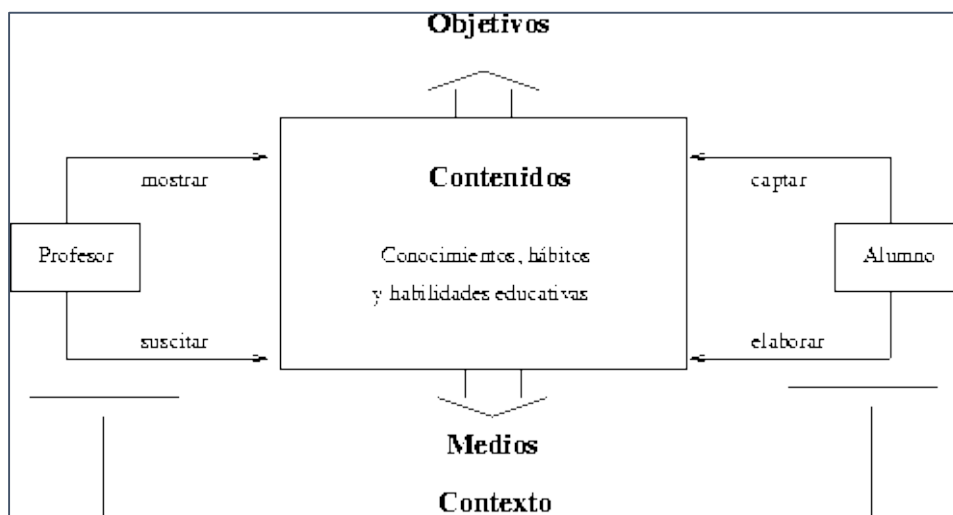
Luego de un abordaje general cabe resaltar que el proceso de enseñanza-aprendizaje es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento, es decir que a través de este proceso se transmite conocimientos y los receptores los captan.

Este proceso es complejo, pues en su desarrollo se reflejan una serie de componentes que deben llevar íntima relación para que sea exitoso, por el contrario, si cada uno se desarrolla individualmente no se puede llegar a un aprendizaje efectivo. Para que este proceso se cumpla, cada uno de sus componentes juegan un papel fundamental y se van complementando de manera ordenada, es así que la enseñanza y el aprendizaje irán de la mano, teniendo en cuenta también la interacción docente-estudiante.

El PEA es fundamental dentro del aula de clases, puesto que, mediante el mismo, los docentes y también los estudiantes interactúan y participan, de manera que se crea un ambiente lleno de conocimiento dentro del aula de clases. Es importante que el docente sepa planificar una clase en base a los pasos del PEA para que obtenga muy buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes que tiene en sus manos, sabiendo claramente que toda la información que ellos recepten dependerá de que dicho proceso esté bien planteado.

2.3.3 Elementos del proceso Enseñanza-Aprendizaje

Gráfico 2: Se muestran los elementos del proceso enseñanza-aprendizaje.



Fuente: E-learning Masters.

A continuación, se describen brevemente cada uno de los elementos:

- c. **Objetivos:** es el fin al que se desea llegar con la transmisión de una clase.
- d. **Estudiante:** quien debe estar motivado para aprender, comprometerse en la adquisición del conocimiento y aplicarlo en la práctica.
- e. **Docente:** debe estar comprometido con la enseñanza y buscar estrategias innovadoras para la impartición de sus asignaturas.
- f. **Contenidos:** es todo cuanto se va a transmitir a los oyentes (estudiantes), esto va dependiendo de la estrategia que se vaya a utilizar.
- g. **Contexto:** se trata del espacio ya sea físico o virtual, donde se desarrolla la clase (Enseñanza Virtual, 2017).

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

2.3.4 Técnicas de Enseñanza-Aprendizaje

Las técnicas de enseñanza aprendizaje se tratan de la estructura organizada por el docente a través de las cuales pretende cumplir su objetivo. Son intervenciones eficaces que a final de cuentas influyen mucho a la hora de dictar su clase. Las técnicas de enseñanza aprendizaje ajustan la práctica docente ya que se encuentran en constante relación con las características personales y habilidades profesionales del docente, mismas que orientan al estudiante para llegar al aprendizaje deseado (Dávalos & Montenegro, 2018).

Una técnica de enseñanza-aprendizaje no es más que una guía para que el docente vaya realizando de la mejor manera el proceso pedagógico, es decir que planee sus clases orientándose en dichas técnicas y de esta manera relacionar el aprendizaje y la construcción del conocimiento. De acuerdo a la estrategia que el docente presente en su clase, el alumno aprende, es muy necesario que el proceso de enseñanza-aprendizaje siga sus pasos adecuados para que se pueda adquirir los resultados deseados en cumplimiento de los objetivos. Entre los ejemplos de algunas técnicas se mencionan los siguientes:

a. Dramatización: También se la conoce como socio-drama, se trata de que cada participante represente a un personaje de acuerdo al tema que se está tratando. Con esto se da a conocer el mensaje de cierta temática y se sacan conclusiones de la clase.

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

c. Debates: son muy entretenidos, por medio de los debates el docente puede evaluar cuanto han aprendido sus educandos, ya que aquí se crea una pequeña discusión con criterios opuestos, mismos que serán analizados y valorados por el profesor.

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

2.3.5 Enseñanza Eficaz

Se entiende como enseñanza eficaz, la acción del docente que procura conseguir un desarrollo completo y duradero de todos y cada uno de sus estudiantes, mayor de lo que sería esperable teniendo en cuenta su rendimiento a lo largo del tiempo y la situación social, económica y cultural de las familias (Martínez-Garrido et al., 2016).

2.3.5.1 Elementos básicos de la enseñanza eficaz

- a. Mejora del desarrollo integral del estudiante, recalcando la importancia del desarrollo socio-afectivo, cognitivo y psicomotor.

- b. Equidad, en la medida en que una enseñanza será eficaz si promueve el desarrollo de todos y cada uno de los estudiantes, no solamente de unos pocos.
- c. Perdurabilidad de los efectos, pues es una enseñanza que busca que el conocimiento adquirido vaya más allá de esa etapa que está cursando el estudiante.
- d. Valor añadido, una enseñanza eficaz no se mide por aprendizaje, sino por la cantidad de conocimiento efectivo aportado mediante el trabajo del docente en el aula.

Por medio de la enseñanza eficaz se mide las aptitudes del docente y el amor por su vocación y para con sus estudiantes, cada profesor está llamado a enseñar de forma atractiva, despertando el interés en todos y cada uno de los alumnos y no solamente de algunos de ellos. Mientras más se esfuerce el docente en planificar su clase, mejores serán los resultados que obtenga en sus educandos, pues ellos adquirirán sus conocimientos para toda una vida y no solamente para el momento de la clase o una evaluación. El profesor se dará cuenta si la metodología de enseñanza que está utilizando es efectiva o no, porque este proceso se verá reflejado en los estudiantes y en su participación dentro y fuera del aula de clases.

2.3.6 El juego como instrumento de aprendizaje

El juego es fuente de aprendizaje porque a través de este se incita la acción, reflexión y expresión. Es una actividad que permite investigar y tener claro el mundo de los objetos, de las personas y su relación, por medio de la recreación también se accede a una exploración amplia, descubrimiento y creación de nuevos conceptos. Los niños/as aprenden con sus juegos, investigan y descubren el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo de manera clara y positiva (Colman, 2016).

La agilidad mental en el juego es constante, razón por la cual el juego implica creación, imaginación, exploración, reflexión, entre otros aspectos de interacción. Al mismo tiempo que el estudiante juega, también crea, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean en el momento. Se dice que el juego favorece el desarrollo intelectual, ya que es importante aprender a prestar atención en lo que está realizando, es esencial el hecho de razonar para poder ejecutar con éxito el objetivo del juego.

Existe una estrecha relación entre jugar y aprender, debido a que cualquier juego que se presente siempre va a dejar una enseñanza, se lo ve como una oportunidad de aprendizaje, el estudiante aprende con mucha facilidad al momento que interviene en un juego, le llama mucho la atención y quiere seguir jugando para obtener premios o simplemente para divertirse, una actividad lúdica bien establecida, dará mayor realce al desarrollo de una clase.

Los juegos deben estar considerados como una actividad importante dentro del aula de clases, estos aportan una forma distinta de adquirir aprendizaje, mientras él o la estudiante se recrean también aprenden mucho. Un juego permite guiar el interés del participante hacia las áreas que intervengan en la actividad realizada. Un docente con iniciativa y que sepa sacar a flote sus habilidades, creará juegos adecuados al interés, necesidades y expectativas de los estudiantes. Es deber del docente inventar juegos divertidos y no aburridos.

2.3.6.1 Condiciones para que un juego ayude en el aprendizaje

- a. Potenciar la creatividad, dando pautas para que los alumnos desarrollen sus capacidades en cada actividad presentada.
- b. Permitir el desarrollo global del niño/a, permitiendo interactuar sin límites.
- c. Eliminar el exceso de competitividad, buscando más lo cooperativo que lo competitivo; dando más importancia al proceso que al resultado, incentivando a que el estudiante no vaya por encima de otro solamente por ganar.
- d. Evitar situaciones de jugadores espectadores, evitando juegos donde alguien quede eliminado y no pueda seguir participando, tomándose como una vía de aprendizaje cooperativo impidiendo situaciones de discriminación o exclusión.
- e. El juego debe ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés.
- f. Suponer un desafío para el niño/a, pero que éste sea realizable.

Si se trata de que el aprendizaje se efectúe mediante distintas actividades lúdicas, el docente debe estar muy atento para que cierto juego en lugar de ser divertido, cause polémica, división o competitividad en los estudiantes. Es muy necesario que se miren los aspectos positivos y negativos al momento de planificar un juego, pues este debe llamar la atención y estar acorde a las necesidades de todos. Es momento de que los docentes dejen salir a flote su creatividad, misma que les servirá tanto a ellos como a sus educandos.

2.3.7 Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo se favorece con los puentes cognitivos entre lo que el sujeto, es decir el estudiante ya conoce y lo que necesita conocer para asimilar significativamente los nuevos conocimientos. Estos puentes constituyen los organizadores previos, es decir, conceptos, ideas iniciales y material introductorio, los cuales se presentan como marco de referencia de los nuevos conceptos y relaciones. La clave del aprendizaje significativo radica en relacionar el nuevo material con las ideas ya existentes en la estructura cognitiva del estudiante. Por consiguiente, la eficacia de tal aprendizaje está en función de su carácter significativo, y ya no están basadas en técnicas memorísticas que tanto daño hacen al aprendizaje del estudiante (Boalm & Prieto, n.d.).

Desde esta consideración, en el proceso de dicho aprendizaje, es muy importante y esencial el hecho de conocer la estructura cognitiva del alumno; pues, no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos básicos que maneja en cuanto a un tema determinado. Los principios de aprendizaje de Ausubel, son muy efectivos para poder conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ya no con “mentes en blanco” o que el aprendizaje empiece de “cero”, por el contrario, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que influyen en su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio, si el docente logra captar los conocimientos previos, podrá transmitir una enseñanza eficaz, por la que se logrará el aprendizaje significativo, ya mencionado.

2.3.7.1 Implicaciones Pedagógicas del Aprendizaje Significativo

Para Ausubel (2009), aprender es sinónimo de comprender e implica, como se ha dicho más arriba, una visión del aprendizaje basada en los procesos internos del alumno y no sólo en las respuestas externas. Con intención de promover la asimilación de saberes, el profesor utilizará organizadores previos que favorezcan la creación de relaciones adecuadas entre los saberes previos y los nuevos. Los organizadores tienen la finalidad de facilitar la enseñanza receptiva significativa, lo que permite que la exposición organizada de los contenidos propicie una mejor comprensión.

En el análisis del aprendizaje significativo como proceso, activo y personal, en el que los pensamientos, expresados simbólicamente de modo no arbitrario y objetivo, se unen con los conocimientos ya existentes, los mapas conceptuales son una derivada de estos planteamientos dentro de los modelos del procesamiento de la información. El mapa conceptual, además de ayudar en el proceso enseñanza-aprendizaje está basado en “el nuevo horizonte educativo sintetizado en dos frases: aprender a aprender y enseñar a pensar”.

2.3.8 Enseñanza-Aprendizaje en Ecuador

El sector educativo ecuatoriano en los últimos años se ha preocupado en mejorar la calidad de educación, y por esto, la valoración cobra un papel trascendental, convirtiéndose en una herramienta de apoyo para el docente y con esto a su vez permite regular y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Merchán & Vallejo, 2010).

En el ámbito educativo ecuatoriano se ha visto la necesidad de innovar, puesto que las técnicas utilizadas comúnmente no dan resultados muy positivos. Es lamentable mencionarlo, pero la educación en Ecuador no es lo que se espera, hay mucho por hacer y los docentes están en la obligación de actuar al respecto, existen buenas iniciativas y esto se

debería tomar muy en cuenta para que el proceso de enseñanza-aprendizaje en cada uno de las instituciones educativas dé mejores efectos y se mejore la calidad pedagógica.

Luego de que se inició la pandemia el Ministerio de Educación presentó la Campaña Conectando al Futuro que tiene por objetivo fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y disminuir las brechas de conectividad entre estudiantes y docentes. Esta campaña es el proyecto más actual por parte de la comunidad educativa ecuatoriana referente al proceso que mencionamos, mismo que sigue fortaleciendo la enseñanza y aprendizaje que se ha venido dando a lo largo de algunos años y ahora se fortalece por medio de la virtualidad que se está llevando a cabo (MinEduc, 2020).

La iniciativa que ha tenido el Ministerio de Educación es muy buena y con esto se aspira que se sigan implementando estrategias creativas dentro de cada una de las asignaturas que constan en el currículo del sistema educativo ecuatoriano, tomando en cuenta que el estudiante necesita aprender de forma entretenida, sin perder el sentido de cada uno de los contenidos que se imparten. La comunidad educativa deberá seguir implementando técnicas llamativas, divertidas y que aporten altamente a la enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación

La presente investigación tuvo un enfoque **cuali-cuantitativo** o mixto porque se dio a conocer un fenómeno social, en este caso la Gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante la aplicación de la Observación y la Encuesta. El área de conocimiento se dio en relación a las ciencias de la educación, mismo que se configuró como un estudio humanístico, se utilizó la recolección y análisis de datos para responder a las preguntas de investigación y revelar sus resultados e impactos en el proceso de interpretación, de dicho estudio se obtuvieron características específicas y a la vez se lograron datos mediante instrumentos concretos.

3.2. Diseño de la investigación

Se trató de un **diseño de estudio no experimental**, pues no se manipuló ninguna de las dos variables, sino más bien se detalló lo que sucede con la técnica de Gamificación dentro del aula, luego de observar los hechos tal y como se presentaron en su contexto real o empírico y en un tiempo determinado; es decir que, se obtuvo resultados en la institución educativa y se analizó la técnica utilizada para el desarrollo de una clase, se llevó a cabo en un periodo de tiempo.

3.3. Tipo de investigación

Se fundamentó en una investigación **Diagnóstica – Exploratoria**, ya que permitió ordenar el resultado de las observaciones de las conductas, las características, los factores, los procedimientos y variables de fenómeno y hecho investigado. Se indagaron las causas o factores que han dado origen a la Gamificación dentro del ámbito educativo y a su vez la manera que esta técnica ha influenciado en los procesos pedagógicos de la institución en la que se realizó la investigación.

Se aplicaron los siguientes tipos de acuerdo a una clasificación técnica-metodológica:

Por los objetivos

Básica: A través de este tipo de investigación se pudo indagar sobre cómo se ha ido desarrollando la gamificación en la educación, llegando así a un logro de conocimiento científico en cuanto al tema en cuestión. Por medio de la investigación básica realizada se ha podido plantear alternativas de solución al problema investigado, esto gracias a que se determinó que la técnica investigada ha ayudado de forma eficaz al mejoramiento educativo.

Por el lugar

Bibliográfica: Se recabó la información de varias fuentes o referencias bibliográficas, libros y resultados de otras investigaciones tomando como referencia la información correspondiente a las variables de estudio, es decir la gamificación relacionada con el proceso que se da dentro del aula de clases para llegar a una enseñanza y aprendizaje efectivos.

De campo: Pues se mantuvo contacto con el lugar de los hechos, en este caso en el 7mo año de E.G.B. de la Unidad Educativa “Madre Gertrudis”, pues de esta manera se obtuvieron los datos necesarios mediante ciertos instrumentos.

3.4. Nivel o alcance de la investigación

El alcance de la investigación que se realizó, tuvo un propósito central que dependió del tema o problema y del objetivo que se logró, el alcance del estudio fue:

Diagnóstica: Se fundamentó en un análisis situacional de la Gamificación presente en la Unidad Educativa, de ahí la existencia del problema que ameritó ser estudiado para determinar los resultados correspondientes y las conclusiones oportunas.

Exploratoria: Se constituyó en un nivel básico de investigación, porque fue el fundamento previo a la realización de una investigación de corte descriptivo o explicativo, es decir que este nivel sirvió para obtener una idea general en la orientación de los problemas educativos dentro del aula de clase y como estos podrían ser solucionados mediante la técnica de Gamificación, tomando en cuenta que la misma ayuda de forma positiva a la educación.

Descriptiva: Se buscó especificar propiedades y características importantes de las actividades gamificadoras y la forma en que estas mejoran la calidad de la educación. Se describió las preferencias de los estudiantes y la manera en que el docente cumple su clase, se exploró diversas situaciones en base a la recolección de datos que demostraron la realidad de la educación actual y el papel fundamental tanto del profesor como de los educandos.

3.5. Estudio

Se llevó a cabo un estudio **transversal**, debido a que se tomó en cuenta una muestra o población específica, estudiantes de 7mo año de E.G.B. y a su vez se limitó a un tiempo o periodo concreto, que fue el año lectivo 2020-2021.

3.6. Método

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

3.7. Población y Muestra

Hernández, Fernández y Baptista (2016), nos dicen “la población o universo se refiere al conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan: a los elementos o unidades (personas, instituciones o cosas) a las cuales se refiere la investigación”.

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

Cuadro 1: Población que forma parte del problema.

Extracto	Número	Hombres	Mujeres	Porcentaje
Estudiantes	22	12	10	95.65%
Docentes	1	1	0	4.35%
Total	23	13	10	100%

Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Yessenia Pico Mejía

Muestra

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

Cuadro 2: Muestra de estudio

Extracto	Número	Hombres	Mujeres	Porcentaje
Estudiantes y docente	23	13	10	100%

Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Yessenia Pico Mejía

3.8. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

3.8.1. Técnicas

Observación: se trató de una técnica cualitativa mediante la cual se observó detenidamente el fenómeno de estudio (docente) para obtener información importante sobre las técnicas y estrategias utilizadas en la clase, dicha información fue registrada en una ficha.

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

3.8.2. Instrumentos

Ficha de observación: esta ayudó en la recolección de datos respecto a una clase impartida por el docente de 7mo año de E.G.B., de la Unidad Educativa “Madre Gertrudis”.

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

3.9. Técnicas para el procesamiento de interpretación de datos

Para desarrollar la investigación se tomó en cuenta lo que nos dice Hernández; Fernández y Baptista “Las técnicas de recolección de datos son distintas formas o maneras de obtener la información. Son ejemplos de técnicas; la observación directa, la encuesta en sus dos modalidades (entrevista o cuestionario), el análisis documental, análisis de contenidos, etc.”

Se utilizó las técnicas que nos sugieren la estadística en el procesamiento de los datos de información obtenida, se complementó con la elaboración y el registro en estadígrafos de representación gráfica como son: cuadros y pasteles, a partir del análisis y cumplimiento de actividades como:

- Codificación de la información donde se realizó un primer ordenamiento de sus indicadores con sus respectivas categorías y objetivos.
- El diseño, elaboración y aplicación de las Encuestas y Ficha de Observación.
- Revisión y aprobación por parte del tutor.
- Aplicación de los instrumentos.
- Tabulación y representación gráfica de los resultados.
- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados de la Encuesta a Estudiantes.

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

ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN

Pregunta 1: ¿Ha escuchado hablar acerca de la estrategia de Gamificación?

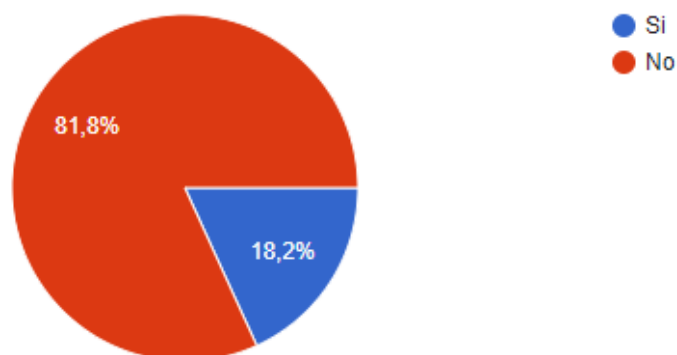
Cuadro 3: Estrategias educativas.

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	4	18,2 %
No	18	81,8 %
TOTAL	22	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Gráfico 3: Estrategias educativas



Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Análisis: De los 22 estudiantes encuestados, 18 de ellos que representan el 81,8% han respondido que no han escuchado hablar de la estrategia de Gamificación; los 4 restantes que representan el 18,2% mencionan que si han escuchado acerca de dicha estrategia.

Interpretación: En esta pregunta se nota claramente que aún es deficiente el conocimiento sobre la estrategia educativa de Gamificación, misma que es de gran ayuda para que cada estudiante vaya desarrollando habilidades y se presente de mejor manera el proceso de enseñanza-aprendizaje, es importante que los docentes den a conocer dicha técnica, dando una explicación introductoria y luego llevando a la práctica distintas actividades gamificadoras dentro del aula de clases.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Pregunta 2: Seleccione la forma con la que más le gusta aprender:

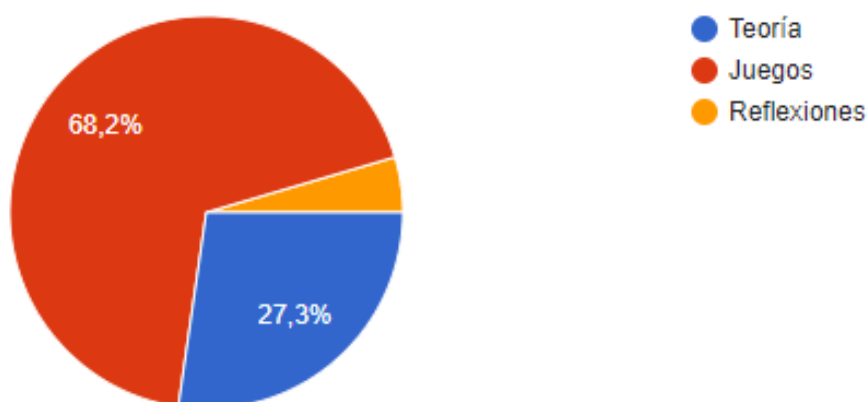
Cuadro 4: Adquisición de aprendizajes mediante formas distintas.

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Teoría	6	27,3 %
Juegos	15	68,2 %
Reflexiones	1	4,5%
TOTAL	22	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Gráfico 4: Adquisición de aprendizajes mediante formas distintas.



Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Análisis: De los 22 estudiantes encuestados, 15 de ellos que representan el 68,2% han respondido que les gusta aprender por medio de juegos; 6 que representan el 27,3%, prefieren aprender mediante teoría y tan solo 1 estudiante que representa el 4,5%, menciona que sería mejor aprender con reflexiones.

Interpretación: Esta pregunta muestra que la mayoría de estudiantes prefiere recibir un aprendizaje mediante juegos, es decir que desean divertirse y aprender a la vez, los estudiantes aprenden de mejor manera si se entretienen, es necesario sacarlos de la rutina y monotonía con la que se ha venido trabajado durante muchos años en las instituciones educativas, por lo tanto, la estrategia gamificadora es esencial en un aula de clases, de esta manera los estudiantes van a entretenerse y el aprendizaje será mucho más efectivo.

PARTICIPACIÓN E INTERACCIÓN

Pregunta 3: ¿El docente realiza juegos o actividades participativas al momento de impartir una clase?

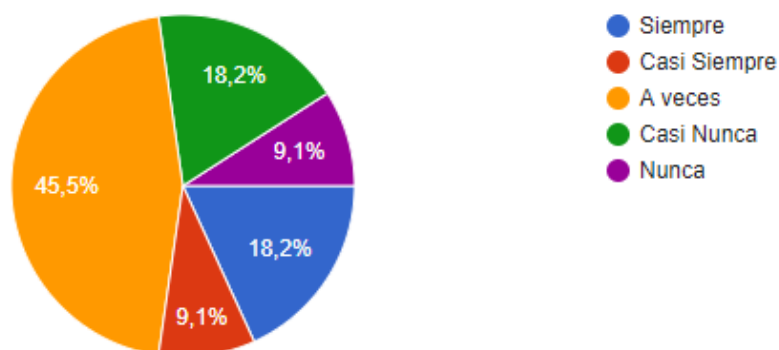
Cuadro 5: Dinamismo y participación efectiva.

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	4	18,2 %
Casi Siempre	2	9,1 %
A veces	10	45,5%
Casi Nunca	4	18,2%
Nunca	2	9,1%
TOTAL	22	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Gráfico 5: Dinamismo y participación efectiva.



Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Análisis: De los 22 estudiantes encuestados, 10 de ellos que representan el 45,5% han respondido que el docente a veces realiza actividades participativas al momento de impartir su clase; 4 que representan el 18,2%, dicen que el docente siempre utiliza juegos y otras actividades participativas; otros 4 estudiantes, que equivale a un 18,2%, dicen que casi nunca; 2, esto equivale un 9,1% mencionan que casi siempre lo hace, por último 2 estudiantes representando el 9,1% han indicado que nunca han existido este tipo de actividades en la clase.

Interpretación: Se nota claramente que el docente no realiza muy a menudo actividades donde todos participen y jueguen para poder adquirir sus conocimientos de esta manera, pues no da paso a una interacción efectiva de sus estudiantes. El profesor usa muy poco los juegos u otras actividades lúdicas dentro de sus clases, es por esto que se pueden aburrir fácilmente e incluso resultarles tedioso el tema tratado.

GAMIFICACIÓN ONLINE

Pregunta 4: ¿Ha trabajado con alguna de las siguientes plataformas: Kahoot, Cerebriti, Educaplay?

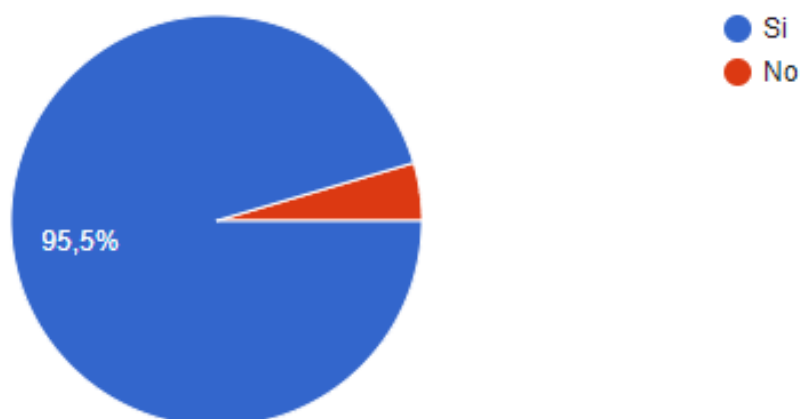
Cuadro 6: Plataformas lúdicas en educación.

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	21	95,5 %
No	1	4,5 %
TOTAL	22	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Gráfico 6: Plataformas lúdicas en educación.



Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Análisis: De los 22 estudiantes encuestados, 21 de ellos que representan el 95,5% han respondido que si han utilizado algunas plataformas de gamificación como: Kahoot, Cerebriti y Educaplay; por otro lado, solamente 1 estudiante que representa el 4,5% menciona que no ha trabajado con las plataformas mencionadas.

Interpretación: En esta pregunta se ve reflejado que la mayoría de estudiantes del séptimo año de E.G.B, de la Unidad Educativa “Madre Gertrudis”, han podido relacionarse y trabajar con plataformas que ofrecen juegos educativos, mismos que desarrollan capacidades y despiertan el interés por aprender. Dichas plataformas se encuentran al alcance de todos, pero deben ser orientadas por el docente para su uso adecuado, se los puede utilizar para una evaluación, para aprender un tema específico o simplemente para divertirse un poquito dentro del aula de clases o a su vez practicar en casa.

CLASES DINÁMICAS

Pregunta 5: ¿Le parecen divertidas las clases impartidas por el docente?

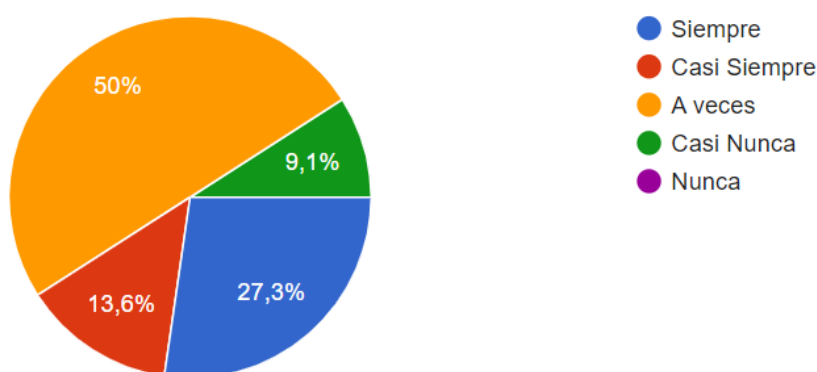
Cuadro 7: Diversión en relación con el aprendizaje.

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Siempre	6	27,3 %
Casi Siempre	3	13,6 %
A veces	11	50%
Casi Nunca	2	9,1%
Nunca	0	0%
TOTAL	22	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Gráfico 7: Diversión en relación con el aprendizaje.



Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Análisis: De los 22 estudiantes encuestados, 11 quienes representan el 50% han respondido que a veces se divierten con las clases de su docente; 6 que equivalen al 27,3% dicen que siempre les resulta divertido lo que su docente imparte; 3 estudiantes que dan un porcentaje de 13,6% mencionan que casi siempre y los 2 restantes que representan el 9,1% han indicado que casi nunca se divierten con las clases impartidas por el profesor.

Interpretación: De esta forma se observa que la mayor parte de estudiantes encuestados han señalado que a veces el docente hace de sus clases un espacio divertido, es decir que aquí jugaría un papel clave la manera que busca el profesor para impartir el conocimiento, es esencial que haga de sus clases un lugar entretenido, donde el alumno pueda interactuar y participar pero se divierta, para que no se le tornen aburridos los temas que se tratan en el aula, es así como la educación irá cambiando para bien.

JUEGOS EDUCATIVOS

Pregunta 6: Al momento de ser parte de un juego, ¿usted se encuentra motivado(a) y trata de dar lo mejor?

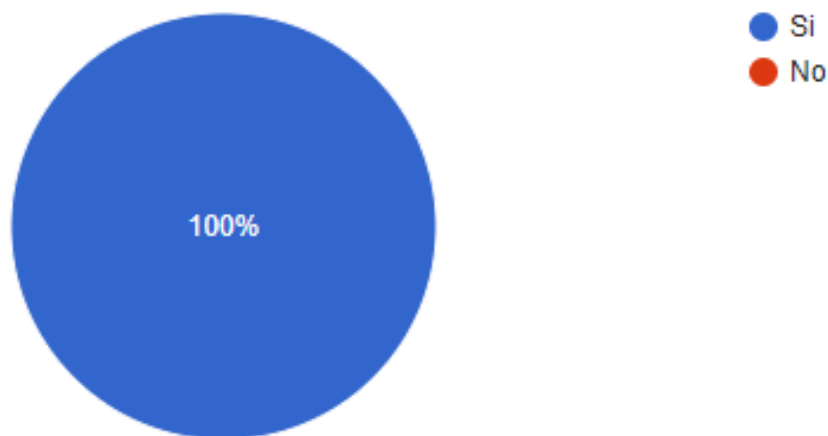
Cuadro 8: Motivación y logro de metas.

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Si	22	100 %
No	0	0 %
TOTAL	22	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Gráfico 8: Motivación y logro de metas.



Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Análisis: De los 22 estudiantes encuestados, el 100% han respondido que se sienten motivados con un juego y siempre van a dar lo mejor.

Interpretación: En la pregunta 5 se nota que los juegos son una estrategia muy adecuada para la enseñanza, pues de esta manera se despierta el interés del estudiante y si se les motiva ellos van a hacer lo mejor para poder ganar, es así que ellos estarán mayormente interesados por aprender. El docente siempre debe estar motivando con un premio o recompensa, ya sea de puntos o algún pequeño detalle, pues así es como el educando se siente atraído y realizará con mucho entusiasmo tal o cual actividad lúdica que ha sido asignado.

JUEGO Y PARTICIPACIÓN

Pregunta 7: Cuando juega o participa usted se siente.

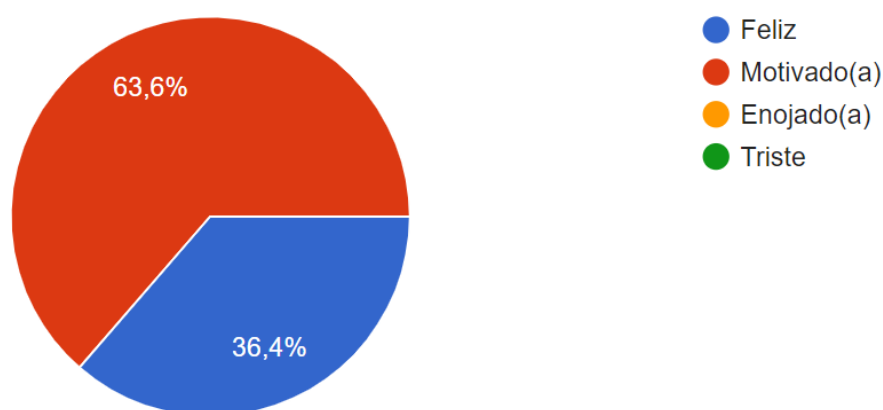
Cuadro 9: Sentimientos expresados al participar de un juego.

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Feliz	14	63,6 %
Motivad(a)	8	36,4 %
Enojad(a)	0	0 %
Triste	0	0 %
TOTAL	22	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Gráfico 9: Sentimientos expresados al participar de un juego.



Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Análisis: De los 22 estudiantes encuestados, 14 de ellos que representan el 63,6% han respondido que se sienten felices al momento de participar o jugar en una clase; en cambio, los 8 restantes que representan el 36,4% mencionan que las clases participativas y con juegos, los motiva.

Interpretación: La presente pregunta da a entender que los estudiantes se sienten felices y motivados cuando el docente utiliza el juego o realiza una clase participativa. Cada alumno expresa distintos sentimientos, pero lo más gratificante es que estas emociones no son negativas si no por el contrario, el juego despierta en ellos efectos totalmente positivos y que dan a entender una vez más que las actividades lúdicas dentro del aula son efectivas para que el estudiante se divierta y aprenda de la mejor manera.

RELACIÓN DOCENTE-ESTUDIANTE

Pregunta 8: ¿Cree usted que realizar más actividades participativas como juegos, ayudaría a mejorar la relación docente-estudiante?

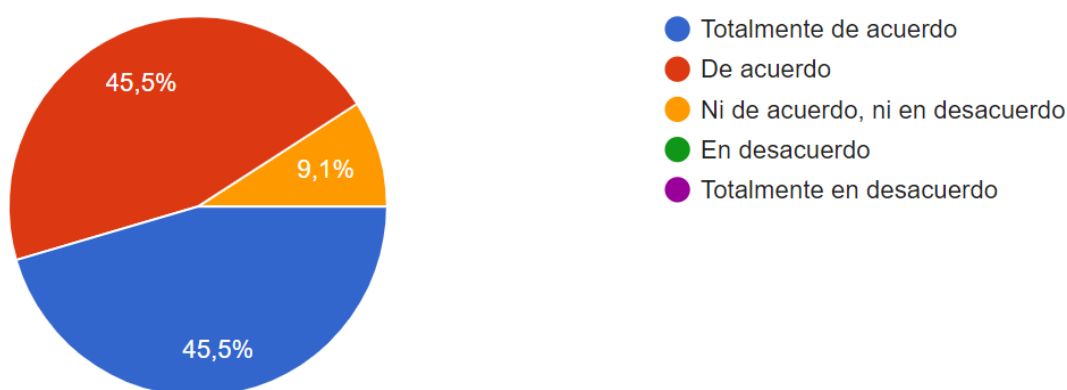
Cuadro 10: Influencia de ciertas actividades en la relación docente-estudiante.

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Totalmente de acuerdo	10	45,5 %
De acuerdo	10	45,5 %
Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	2	9,1 %
En desacuerdo	0	0 %
Totalmente en desacuerdo	0	0 %
TOTAL	22	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Gráfico 10: Influencia de ciertas actividades en la relación docente-estudiante.



Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Análisis: Luego de realizar la encuesta a 22 estudiantes, 10 de ellos quienes representan el 45,5% han dicho que están totalmente de acuerdo que, al realizar actividades como juegos en el aula, existe mejora en la relación docente estudiante; otros 10 que representan el 45,5% mencionan que están de acuerdo con lo antes mencionado; y, 2 estudiantes quienes dan un porcentaje del 9,1% se mantienen en un nivel neutro, es decir no están de acuerdo, pero tampoco en desacuerdo.

Interpretación: En la pregunta ocho, se puede ver reflejado que existe una equivalencia entre los estudiantes que están totalmente de acuerdo y solo de acuerdo, es decir por medio de esto se nota que, si influye el hecho de realizar actividades lúdicas en el aula, ya que así se mejora la estrecha relación del estudiante con su docente, siendo esto un punto muy importante para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se efectúe de forma eficaz.

CLASE TEÓRICA O PRÁCTICA

Pregunta 9. Usted disfruta de una clase cuando.

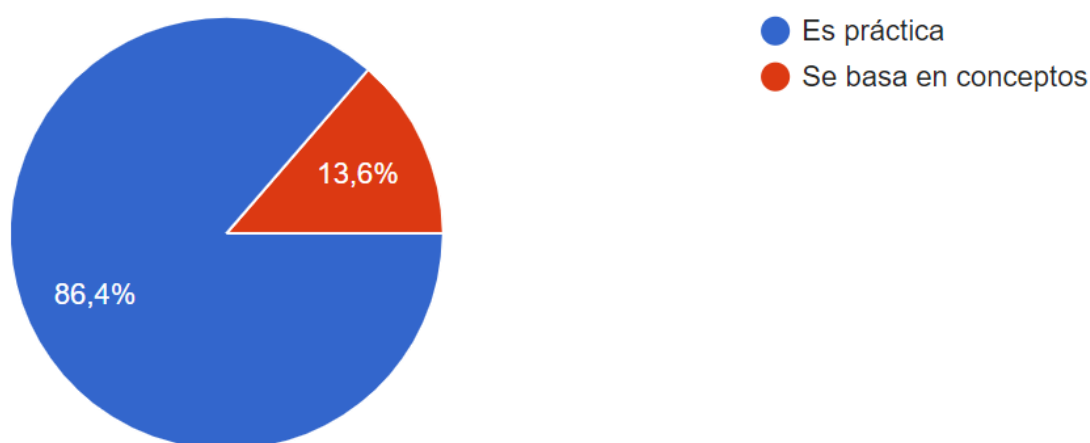
Cuadro 11: Teoría y práctica dentro del aula de clases.

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Es práctica	19	86,4 %
Se basa en conceptos	3	13,6 %
TOTAL	22	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Gráfico 11: Teoría y práctica dentro del aula de clases.



Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Análisis: De un total de 22 estudiantes, 19 de ellos que representan el 86,4% han respondido que prefieren que una clase se dé de forma práctica; mientras que los 3 restantes quienes representan el 13,6% mencionan que prefieren una clase que se basa en conceptos.

Interpretación: En la presente pregunta se nota claramente que la mayor parte de estudiantes prefieren las clases prácticas, aquellas que salen de la monotonía con la que se ha trabajado siempre, sin embargo, si existen aún aquellos que prefieren conceptos y con esto ciertamente se continúa con lo las clases tradicionales, mismas que se no se buscan erradicar por completo, pero si buscar metodologías para que ayuden a renovar. De cierta manera se ve reflejado que van por un buen camino y este deseo de recibir clases prácticas también motivará al docente a planificar algo dinámico e interactivo.

ENSEÑANZA DOCENTE

Pregunta 10: Las clases de su docente le resultan:

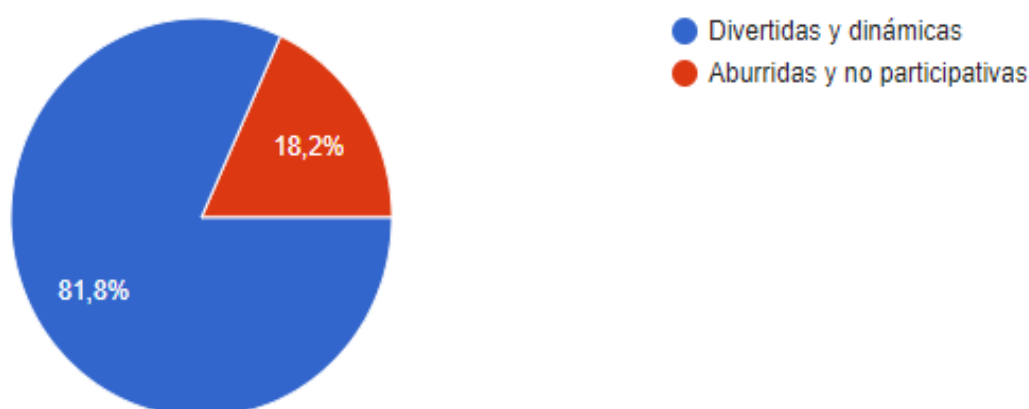
Cuadro 12: Participación e interacción en el aula de clases.

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE (%)
Divertidas y dinámicas	18	81,8 %
Aburridas y no participativas	4	18,2 %
TOTAL	22	100 %

Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Gráfico 12: Participación e interacción en el aula de clases.



Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Análisis: De los 22 estudiantes encuestados, 18 de ellos que representan el 81,8% han respondido que las clases les resultan divertidas y dinámicas; en cambio, los 4 restantes que representan el 18,2% mencionan que las clases son aburridas y no participativas.

Interpretación: En la pregunta diez, el mayor porcentaje de estudiantes mencionan que las clases impartidas por su docente son dinámicas, ellos participan y se sienten a gusto con los contenidos. Es decir que el docente da lo mejor, hace las clases entendibles y el estudiante se divierte mientras aprende, el profesor está haciendo un buen trabajo, sin embargo, aún hay trabajo por hacer y mejorar en aquellos estudiantes que aún no se sienten a gusto con una clase, es importante tomar en cuenta que todos los educandos sientan interés y deseo de aprender, no solamente enfocarse en unos pocos.

4.1. Resultados de la Ficha de Observación al Docente.

En la observación de una clase impartida por el docente se pudo recabar los siguientes resultados.

Cuadro 13: Resultados generales de la Ficha de Observación

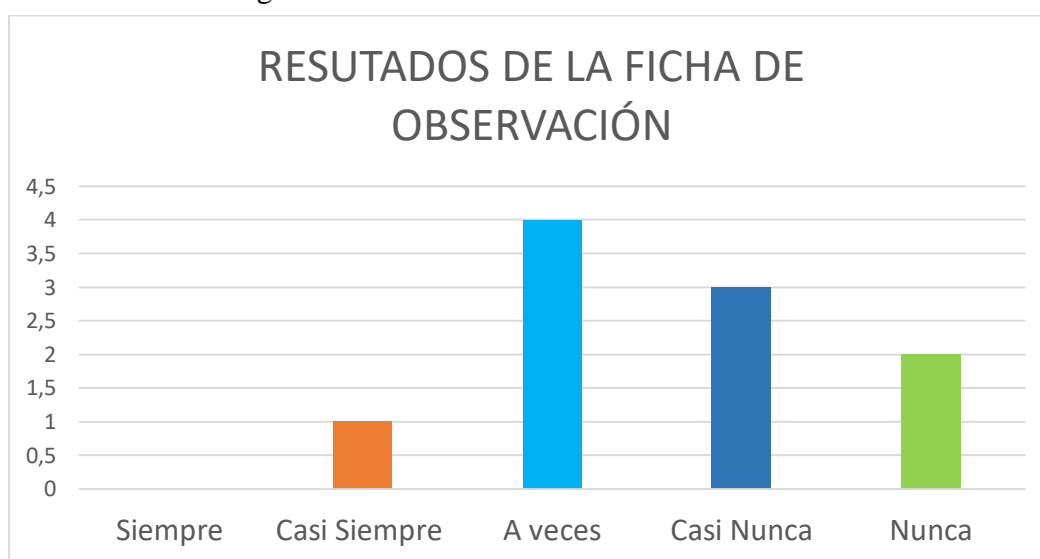
FICHA DE OBSERVACIÓN					
Ítems	Siempre (1)	Casi siempre (2)	A veces (3)	Casi Nunca (4)	Nunca (5)
1. Al iniciar las clases el docente realiza alguna actividad motivadora.					X
2. Los estudiantes participan activamente cuando el docente realiza algún juego.				X	
3. Los estudiantes muestran interés a las actividades lúdicas presentadas por el docente.		X			
4. El docente es activo y dinámico.				X	
5. El docente transmite sus conocimientos utilizando herramientas lúdicas.			X		
6. Los estudiantes se divierten con la clase que imparte su docente.			X		
7. Los estudiantes son protagonistas de la clase a partir de las actividades que realiza el docente.			X		

8. Los estudiantes realizan las actividades asignadas sin objeción alguna.				X	
9. El docente utiliza estrategias divertidas durante toda la clase impartida.			X		
10. Se evidencia el aprendizaje al finalizar la clase.					X

Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Gráfico 13: Resultados generales de la Ficha de Observación



Fuente: Unidad Educativa “Madre Gertrudis”

Elaborado por: Deisy Pico

Análisis:

Luego de haber observado una clase dictada por el docente de séptimo año de E.G.B., de la Unidad Educativa “Madre Gertrudis”, se evidencia que la mayoría de ítems propuestos se realizan a veces; otros se presentan casi nunca; por otro lado, también aquellos que casi nunca se realizan y existen en una gran minoría los que se ven reflejados casi siempre.

Interpretación:

Tomando en cuenta los resultados de la ficha de observación, se revela que aún está faltando algo de parte del docente para despertar el interés e interacción de sus estudiantes, no se ve reflejada la utilización de la técnica de Gamificación en su totalidad, pues el maestro debe plantear juegos educativos acordes a las necesidades de sus alumnos y mediante esto ayudar

a que ellos desarrollen habilidades con su participación constante, es esencial que se encuentren muy interesados en la actividad planteada para que así se desenvuelvan de la mejor manera, se pueden hacer uso de herramientas lúdicas, mismas que son importantes y muy necesarias para que una clase se desarrolle de forma efectiva y el aprendizaje dé buen resultado. Un docente debe hacer de sus clases un ambiente atractivo y divertido porque esto ayuda a que el estudiante se concentre y dé lo mejor; por lo tanto, el dinamismo del docente debe estar siempre presente, es importante que se realicen cosas innovadoras dentro del aula, que dé el ejemplo de participación y motive para que sus estudiantes también estén activos, no solo a veces, ni casi siempre; por el contrario, esto se debe dar siempre.

4.2. Discusión Final:

La Gamificación es una técnica que aporta de manera muy eficaz dentro del ámbito educativo, luego de un análisis general dentro de la institución educativa donde se realizó la presente investigación, se puede afirmar que utilizar la técnica gamificadora realmente interviene de manera positiva dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, puesto que se nota claramente que el estudiante está más interesado por aprender a través de actividades fuera de lo común, con la utilización de la tecnología y materiales que se encuentran a su alrededor y no solamente por medio de textos o conceptos que forman parte de lo tradicional.

Los protagonistas de una clase deben ser los estudiantes, puesto que son ellos los que deben adquirir los conocimientos, ellos deben participar activamente todo el tiempo en el aula de clases, para esto es importante que el docente planee acciones para que el educando tome protagonismo y haga suyo el contenido que se va analizando. Hay mucho por hacer, pues las instituciones educativas deben tomar en cuenta que sin estudiantes no podría existir la educación, es a ellos a los que se debe instruir y guiar de la mejor manera.

Utilizar herramientas gamificadoras como Kahoot, Quizzis, Socrative, entre otras; benefician al aprendizaje efectivo del estudiante y también ayuda al docente a interactuar de mejor manera dentro de su clase, el tema se vuelve más interesante y el ambiente en el aula no se torna para nada aburrido, por el contrario, todos participan y al docente ir evaluando se da cuenta de que esta técnica realmente beneficia e interviene de forma eficaz.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

1. El docente no utiliza una estrategia específica al momento de impartir su clase, pues hace uso de diversas técnicas; sin embargo, no todas son las adecuadas para que el estudiante adquiera conocimientos y llegue a un aprendizaje efectivo. Es necesario recalcar que muchas veces se basa en la educación tradicional a través de carga de teoría, memorización, uso de textos; y, las estrategias utilizadas no son innovadoras para que el estudiante se sienta atraído y motivado.
2. Se identifican herramientas gamificadoras que podrían ser utilizadas dentro de sus clases, mismas que ayudarán al estudiante a interesarse por el contenido que se trata día a día en el aula. Dichas herramientas son fáciles de manipular y están diseñadas específicamente para apoyar dentro del ámbito educativo. Tanto el docente, como el estudiante se benefician por medio de ellas, puesto que la clase se vuelve interactiva, participativa y el aprendizaje se vuelve divertido.
3. Se describen actividades gamificadoras, como por ejemplo una Gincana, donde se presentan distintos retos a los participantes; también se propone la creación de un robot con materiales del entorno; un rompecabezas, que ayuda en el desarrollo de la creatividad; y, varias actividades lúdicas, mismas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Pues cada estudiante es diferente, por lo tanto, se han determinado actividades que despierten el interés en cada uno de ellos, dichas actividades son fáciles de realizar y están encaminadas en el uso de materiales de su entorno, el trabajo en equipo y la interacción del docente con cada uno de sus estudiantes, a través de juegos y dinamosos se logra el aprendizaje significativo.

5.2 RECOMENDACIONES

- ❖ Los docentes deberían salir de la educación monótona y dar uso de estrategias actuales que despierten el interés por aprender, por investigar, existen ya muchas formas innovadoras para enseñar, las cuales llaman la atención y el educando observa los contenidos de forma diferente.
- ❖ Es de suma importancia establecer la utilización de herramientas gamificadoras dentro del aula de clases, pues la misma beneficia tanto a los docentes como también a los estudiantes, dicha técnica ayuda a que el proceso de enseñanza-aprendizaje se facilite, es decir que a través de ella se crea una clase participativa, dinámica y divertida. Los contenidos se vuelven más entretenidos.
- ❖ Las actividades gamificadoras dan buenos resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto, deben ser puestas en práctica dentro de la educación, muchas veces el docente no tiene conocimiento o simplemente no quiere utilizarlas, pero están al alcance de todos, es por esto que cada docente debe realizar actividades participativas y así guiar a sus estudiantes con calidad y eficiencia.

BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón Adalid, M. J., & García Márquez, E. (2011). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña*.
<https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Aldas, E. (Directora). (2017, April 17). *UNIDAD EDUCATIVA MADRE GERTRUDIS en CEVALLOS - Opiniones e información*.
<https://www.infoescuelas.com/ecuador/tungurahua/unidad-educativa-madre-gertrudis-en-cevallos/>
- Ana Ortiz Colón, Juan Jordán, & Míriam Agredai. (2018). Gamification in education: An overview on the state of the art. *Educacao e Pesquisa*, 44.
<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Artmann, P. (2020, March 25). *Estrategias divertidas para enseñar matemáticas*.
<https://arbolabc.com/material-educativo/estrategias-para-ensenar-matematicas>
- Ayre, R. (2021). *Elementos de la gamificación que mejoran el compromiso de los alumnos*.
<https://www.docebo.com/es/learning-network/blog/elementos-de-gamificacion-para-mejorar-el-desempeno-de-empleados/>
- Boalm, F., & Prieto, J. H. P. (n.d.). *ESTRATEGIAS ENSEÑANZA-APRENDIZAJE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje*.
- Coeducación. (2018). *Gamificación: Definición tipos y ejemplos*.
<https://elfeminismo.com/gamificacion/>
- Colman, A. (2016). El Juego como Instrumento de Aprendizaje – Psicopedagogía SYEI. *SYEI, Psicopedagogía*, 15, 83.
<https://psicopedagogia.saludyeducacionintegral.com/el-juego-como-instrumento-de-aprendizaje/>
- Constitución. (2008). *Instituto Nacional de Evaluación Educativa*.
<http://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/05/k.planesyprogramasenejecuciónResultadosOperativos-PlanificacionEstrategica-noviembre2014.pdf>
- Dávalos, C., & Montenegro, E. (2018). 3.-TÉCNICAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE 3.1 Definición de Técnica. *AIU Educación*.
- Educación3.0. (2020, December 2). *GAMIFICACIÓN: 27 herramientas para clase que te engancharán*.
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>
- Enseñanza Virtual. (2017, September 28). *¿Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje?* <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>

aprendizaje/

- Fernández Martín, M., & Sánchez Buron, A. (2016). ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN CIENCIAS SOCIALES. *Infocop*, 6. https://www.infocop.es/view_article.asp?id=835
- Gómez, I. (2019, August 5). *¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos? | EDUCACIÓN 3.0*. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>
- González, C. S. (2019, July). (PDF) *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza- aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. https://www.researchgate.net/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-_aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales
- Guevara Vizcaíno, C. (n.d.). *ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN APLICADAS AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES DOCENTES*. idDOCENTE. (2021, June 14). *Herramientas para gamificar el aula | idDOCENTE*. <https://iddocente.com/herramientas-para-gamificar-el-aula/>
- Iquise Melany E., & Rivera Leslie G. (2020). IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN. In *Universidad San Ignacio de Loyola*. Universidad San Ignacio de Loyola. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/9841>
- Lazo, B., & Lozano, J. (2019). *GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE. TALLERES EDUCATIVOS*. [Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40944>
- LOEI. (2011). *ASAMBLEA NACIONAL*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>
- López Martínez, O. (2008). *ENSEÑAR CREATIVIDAD. EL ESPACIO EDUCATIVO*. <https://www.redalyc.org/pdf/185/18512511006.pdf>
- López Moreno, M. (2015, May 4). *Beneficios de la gamificación en la formación » nubemia*. <https://www.nubemia.com/beneficios-de-la-gamificacion-en-la-formacion/>
- Malvido, A. (2019, July 30). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*. <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Marqués Graells, P. (2013). *Proceso de enseñanza-aprendizaje - EcuRed*. https://www.ecured.cu/Proceso_de_enseñanza-aprendizaje
- Martínez-Garrido, C., Murillo, / F Javier, Doctora, :, Por, E., Murillo, F. J., & Profesor, : (2016). Investigación iberoamericana sobre enseñanza eficaz. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 21(69), 471–499.

- http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662016000200471&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Mendoza, A. (2017). *GUÍA DE LA ASIGNATURA DE GRADO “ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA.”*
<https://aulavirtual.um.es/umugdocente-tool/htmlprint/guia/RyvFfXzCAVLJGnldcHBUqNVTDorIx817c8y7LLjOz34RVbA3BHh>
- Merchán, M. A., & Vallejo, E. (2010). (No Title).
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1858/1/teb55.pdf>
- MinEduc. (2020, September 10). *La Campaña Conectando al Futuro fortalecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje – Ministerio de Educación.* <https://educacion.gob.ec/la-campana-conectando-al-futuro-fortalecera-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- MinEduc. (2021, February 10). *Lanzamiento del curso y concurso virtual de videojuegos para el aula – Ministerio de Educación.* <https://educacion.gob.ec/lanzamiento-del-curso-y-concurso-virtual-de-videojuegos-para-el-aula/>
- Morejón Betancourt, J. (2010, February 12). *Creatividad en la educación: educación para transformar |.* <https://www.psicologiacientifica.com/creatividad-en-educacion/>
- Oviedo, G. (2020, September 28). *Los ocho principios de la gamificación según Yu Kai Chou • Closelly.* <https://closelly.com/los-ocho-principios-de-la-gamificacion-segun-yu-kai-chou/>
- Rodríguez, C., Ramos Navas, M., & Fernández, J. M. (2019, July 22). *Vista de El uso de la gamificación para el fomento de la educación | International Journal of New Education.* <https://revistas.uma.es/index.php/NEIJ/article/view/6557/6307>
- Ruiz Ortega, F. J. (2015, February 18). *Modelos didácticos para la enseñanza de las ciencias naturales - Educrea.* <https://educrea.cl/modelos-didacticos-para-la-ensenanza-de-las-ciencias-naturales/>
- Sailer, M. (2020, October 13). *Gamificación en el aula: ventajas y cómo aplicarla | UNIR.* <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>
- UNESCO. (2008). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula .*
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392
- UNIR, L. U. del I. (2020). *Ejemplos de gamificación en Primaria ¡Ponlo en práctica!*
<https://www.unir.net/educacion/revista/ejemplos-gamificacion-primaria/>
- Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López-Ornelas, E. (2016). *INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA INTEGRATION OF GAMIFICATION AND ACTIVE LEARNING IN THE CLASSROOM.*

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recolección de datos - ENCUESTA

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES DE 7mo AÑO DE E.G.B., DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MADRE GERTRUDIS”, CEVALLOS TUNGURAHUA.

Objetivo: Analizar el uso de la Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de 7mo año de E.G.B., de la Unidad Educativa “Madre Gertrudis”, Cevallos-Tungurahua, periodo 2020-2021.

Instrucción: Se solicita leer detenidamente cada una de las preguntas planteadas y responder la alternativa que crea conveniente.

1. ¿Ha escuchado hablar acerca de la estrategia de Gamificación?

Si

No

2. Seleccione la forma con la que más le gusta aprender:

Teoría

Juegos

Reflexiones

3. ¿El docente realiza juegos o actividades participativas al momento de impartir una clase?

Siempre

Casi Siempre

A veces

Casi Nunca

Nunca

4. ¿Ha trabajado con alguna de las siguientes plataformas: Kahoot, Cerebriti, Educaplay?

Si

No

5. ¿Le parecen divertidas las clases impartidas por el docente?

- Siempre
- Casi Siempre
- A veces
- Casi Nunca
- Nunca

6. Al momento de ser parte de un juego, ¿usted se encuentra motivado(a) y trata de dar lo mejor?

- Si
- No

7. Cuando juega o participa usted se siente:

- Feliz
- Motivado(a)
- Enojado(a)
- Triste

8. ¿Cree usted que realizar más actividades participativas como juegos, ayudaría a mejorar la relación docente-estudiante?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

9. Usted disfruta de una clase cuando:

- Es práctica
- Se basa en conceptos

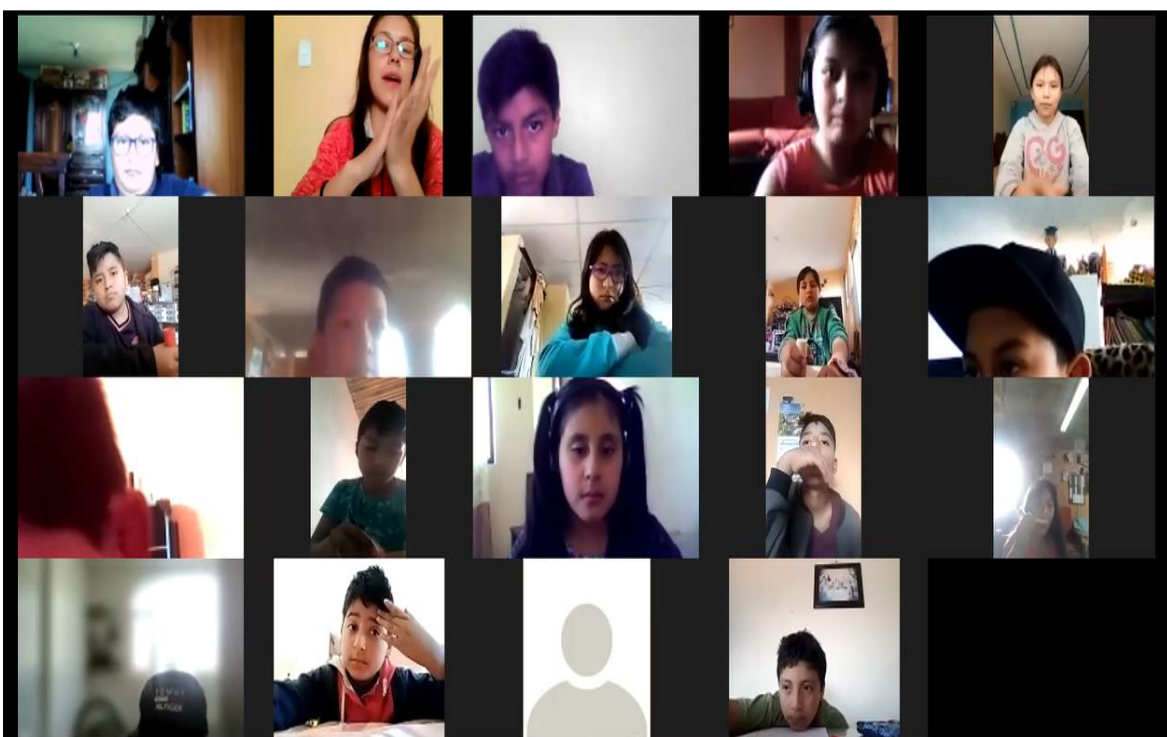
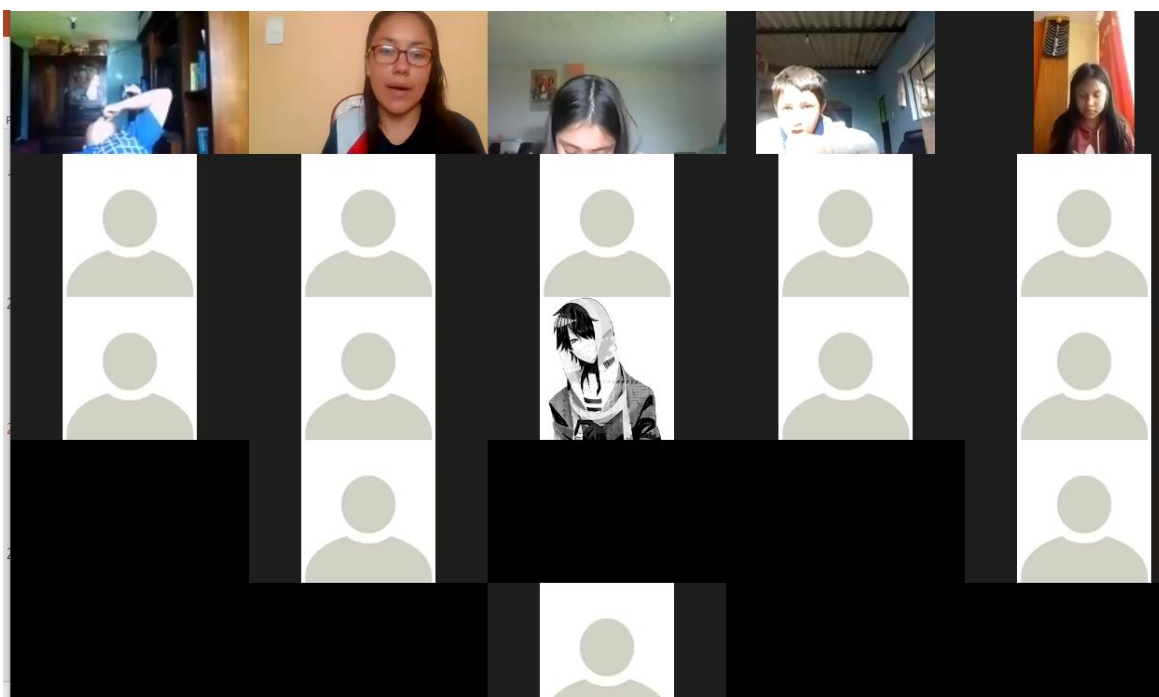
10. Las clases de su docente le resultan:

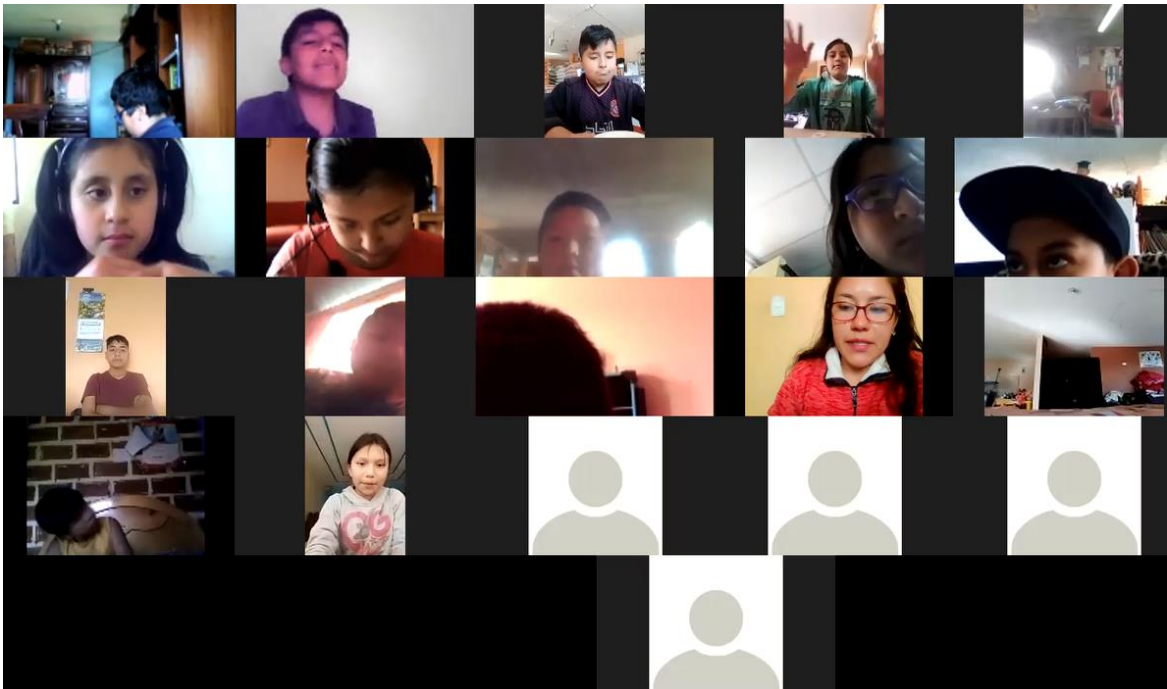
- Divertidas y dinámicas
- Aburridas y no participativas.

Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos - FICHA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN					
Ítems	Siempre (1)	Casi siempre (2)	A veces (3)	Casi Nunca (4)	Nunca (5)
1. Al iniciar las clases el docente realiza alguna actividad motivadora.					
2. Los estudiantes participan activamente cuando el docente realiza algún juego.					
3. Los estudiantes muestran interés a las actividades lúdicas presentadas por el docente.					
4. El docente es activo y dinámico.					
5. El docente transmite sus conocimientos utilizando herramientas lúdicas.					
6. Los estudiantes se divierten con la clase que imparte su docente.					
7. Los estudiantes son protagonistas de la clase a partir de las actividades que realiza el docente.					
8. Los estudiantes realizan las actividades asignadas sin objeción alguna.					
9. El docente utiliza estrategias divertidas durante toda la clase impartida.					
10. Se evidencia el aprendizaje al finalizar la clase.					

Anexo 3: Evidencias del estudio de campo – Capturas





¿En qué año se publicó la Primera parte de El Quijote?



20

Skip

0 Answers

▲ 1590	◆ 1602
● 1605	■ 1515

YouTube



ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Posasistente - Zoom

(30) Topas - Letti (Oficial Vi...

Nueva pestaña

le.com/forms/d/e/1FAIpQLSelfkPIFGFfyIMKsqP2f3Mb8QkvcyODimqz2gwTwnPwzZwg/viewform

*Obligatorio

1. ¿Ha escuchado hablar acerca de la estrategia de Gamificación? *

Sí

No

2. Seleccione la forma con la que más le gusta aprender: *

Teoría

Juegos

Reflexiones

3. ¿El docente realiza juegos o actividades participativas al momento de impartir una clase? *

Siempre

Casi Siempre