



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

**GAMIFICACIÓN Y EL NIVEL DE MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE QUINTO
GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GRAL. CÉSAR ROHON
SANDOVAL, 2023 – 2024**

AUTOR (A)

Clemente Reyes Máximo Horacio

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN
COMPLEXIVO**

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TUTOR (A)

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.

Santa Elena, Ecuador

Año 2024



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.
TUTOR**

**Lic. Margot García Espinoza, Ph.D.
ESPECIALISTA**

**Lic. Alex López Ramos, Mgtr.
ESPECIALISTA**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por MÁXIMO HORACIO CLEMENTE REYES, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.
C.I. 0602173080
TUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, MÁXIMO HORACIO CLEMENTE REYES

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **Gamificación y el nivel de motivación en estudiantes de Quinto Grado de la Escuela de Educación Básica Gral. César Rohon Sandoval, 2023 – 2024**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

MÁXIMO HORACIO CLEMENTE REYES
C.I. 0917402471
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, MÁXIMO HORACIO CLEMENTE REYES

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

MÁXIMO HORACIO CLEMENTE REYES
C.I. 0917402471
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **Gamificación y el nivel de motivación en estudiantes de Quinto Grado de la Escuela de Educación Básica Gral. César Rohon Sandoval, 2023 – 2024**, presentado por el estudiante, **MÁXIMO HORACIO CLEMENTE REYES** fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 1%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS magister		
EXAMEN COMPLEXIVO MAXIMO CLEMENTE REYES		<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="text-align: center;"> <p>1%</p> <p>Textos sospechosos</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: left;"> <p>0% Similitudes 0% similitudes entre comillas 0% entre las fuentes mencionadas</p> <p>1% Idiomas no reconocidos</p> </div> </div>
Nombre del documento: EXAMEN COMPLEXIVO MAXIMO CLEMENTE REYES.docx ID del documento: cc6cd5b41fa2f86a0b826c2def49571dc099642b Tamaño del documento original: 284,15 kB	Depositante: ALEX RICARDO LOPEZ RAMOS Fecha de depósito: 25/4/2024 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 25/4/2024	Número de palabras: 4304 Número de caracteres: 29.423

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.
C.I. 0602173080
TUTOR (A)

AGRADECIMIENTO

Expreso mi profunda gratitud a la Universidad Estatal Península de Santa Elena por la oportunidad de formarme profesionalmente y a los docentes por su invaluable guía. Destaco el apoyo fundamental de mis tutores en la elaboración de este trabajo. Agradezco a mi familia y amigos por su apoyo incondicional durante todo el proceso. Finalmente, reconozco a todas las personas que han contribuido a mi formación personal y profesional.

Máximo Horacio Clemente Reyes

DEDICATORIA

Con profundo amor y eterna gratitud, dedico este trabajo a mis queridos padres, quienes han sido los cimientos de mi vida. Su amor incondicional, su apoyo constante y los valores de perseverancia y compromiso que me han transmitido, son la base de este logro académico.

A mi amada esposa, mi compañera incansable, le dedico este trabajo con todo mi corazón. Gracias por tu paciencia, por ser mi pilar en los momentos difíciles y por tu fe inquebrantable en mis capacidades.

Y a mis hijos, mi mayor fuente de inspiración y alegría, les dedico este esfuerzo con la esperanza de que les sirva de ejemplo para perseguir y alcanzar sus propios sueños. Ustedes son la luz que guía mi camino y la motivación para superarme cada día.

Máximo Horacio Clemente Reyes

ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
Abstract.....	XI
TEMA.....	1
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	1
INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO.....	2
CONCLUSIÓN	10
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	

Resumen

Tema: Gamificación y el nivel de motivación en estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica Gral. César Rohon Sandoval, 2023 – 2024. **Objetivo:** Fortalecer las competencias motivacionales en los estudiantes utilizando la gamificación como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza – aprendizaje para incentivar la participación y el compromiso bajo un contexto dinámico y motivador. **Método:** Enfoques cualitativos y descriptivos, con principios de investigación-acción. Se implementó el juego de rol interactivo utilizando la herramienta Flippity en tres clases de 45 minutos. Se evaluó la participación de los estudiantes mediante la observación participante y el juego. **Resultados:** La gamificación incrementó la motivación, el compromiso y el rendimiento académico, evidenciando en el desarrollo de las actividades escolares, como enfoque innovador busca transformar el aula en un entorno dinámico y motivador con la integración de estos elementos lúdicos. **Conclusión:** La gamificación se presenta como una herramienta efectiva que enriquece la experiencia educativa.

Palabras claves: gamificación, motivación, enseñanza – aprendizaje.

Abstract

Theme: Gamification and the level of motivation in fifth grade students of the Basic Education School Gral. César Rohon Sandoval, 2023 - 2024. Objective: To strengthen motivational competencies in students using gamification as a pedagogical tool in the teaching-learning process to encourage active participation and commitment in a dynamic and motivating context. Method: Qualitative and descriptive approaches, with action-research principles. The interactive role-playing game was implemented using the Flippity tool in three 45-minute classes. Student participation was assessed through participant observation and game play. Results: Gamification increased motivation, commitment and academic performance, evidenced in the development of school activities, as an innovative approach seeks to transform the classroom into a dynamic and motivating environment with the integration of these playful elements. Conclusion: Gamification is presented as an effective tool that enriches the educational experience

Keywords: gamification, motivation, teaching - learning.

TEMA

GAMIFICACIÓN Y EL NIVEL DE MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GRAL. CÉSAR ROHON SANDOVAL, 2023 – 2024

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo se enfoca en la línea de investigación de Procesos de enseñanza y aprendizaje, específicamente, en la sublínea de Estrategias educativas y autorregulación académica.

INTRODUCCIÓN

¿Imaginas a los estudiantes de quinto grado convertidos en detectives del cuerpo humano, explorando sus misterios a través de juegos interactivos? ¡Esa es la emocionante propuesta que la gamificación trae a las aulas de la Escuela Gral. César Rohon Sandoval!

La desmotivación, esa sombra que oscurece el entusiasmo por aprender, está a punto de ser desafiada. Los métodos tradicionales, a veces rígidos y monótonos, no siempre logran encender la chispa del conocimiento en los ojos de los estudiantes. Es ahí donde la gamificación entra en escena, como un torbellino de creatividad y diversión, listo para transformar las aulas en espacios dinámicos y motivadores.

¿Cómo funciona esta magia? Sencillo: la gamificación toma los elementos del juego, como puntos, recompensas y desafíos, y los integra en el proceso de aprendizaje. De repente, las clases se convierten en aventuras, los conceptos en acertijos y las tareas en misiones. Los estudiantes se convierten en protagonistas activos de su propio aprendizaje, ansiosos por descubrir qué les depara el siguiente paso.

En la Escuela Gral. César Rohon, nos embarcaremos en una emocionante aventura gamificada en el área de Ciencias Naturales. Utilizando la herramienta digital Flippity,

crearemos un juego de rol interactivo donde los estudiantes se transformarán en los diferentes órganos del cuerpo humano. Cada uno tendrá un papel crucial que desempeñar en el ciclo del agua, desde la absorción hasta la excreción. A través de esta experiencia lúdica,” los estudiantes no solo comprenderán los conceptos complejos de manera entretenida, sino que también desarrollarán habilidades esenciales para el siglo XXI, como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico” (Zumba et al, 2024).

En la Escuela Gral. César Rohon, estamos convencidos de que, a través de la gamificación, podemos encender la chispa del aprendizaje en cada uno de nuestros estudiantes, guiándolos hacia un futuro brillante y lleno de posibilidades. Como lo señala Prensky (2001), la gamificación no solo es una técnica de enseñanza, sino también una filosofía que busca transformar el aprendizaje en una experiencia memorable y significativa. Esta filosofía se basa en la idea de que los estudiantes aprenden mejor cuando están motivados y comprometidos con el material de estudio (Prensky, 2001).

DESARROLLO

El uso de la gamificación en el ámbito educativo ha ganado relevancia en los últimos años. La integración de elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje busca mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes. En este estudio del arte, exploraremos las investigaciones previas relacionadas con la gamificación y su impacto en la motivación de los alumnos de quinto grado.

La desmotivación en el aula es un fenómeno que ha sido objeto de preocupación tanto para educadores como para investigadores. Según Huiza (2024) “se manifiesta cuando los estudiantes muestran poco interés en participa en las clases, realizar tareas asignadas o involucrase plenamente en el proceso de aprendizaje” (p .32). Ante, este panorama, la gamificación surge como una alternativa prometedora que motiva un aprendizaje más dinámico, atractivo y entretenido.

La gamificación como enfoque innovador toma prestados elementos característicos de

los juegos. Quispe et al (2024) define como gamificación a la “técnica innovadora que incorpora elementos de juegos en entornos tradicionalmente no lúdicos. Su propósito es incrementar la motivación, el compromiso y el atractivo de ciertas tareas o actividades” (p. 38). Esta estrategia innovadora implica la integración de elementos como puntos, recompensas, desafíos, niveles, insignias, tableros de clasificación, narrativas, avatares, así como mecánicas y dinámicas de juego, con el fin de mejorar la participación, el compromiso y la experiencia del usuario en dichos entornos.

Por otro lado, el aprendizaje escolar depende en gran medida de la motivación. No se puede asumir que los estudiantes están siempre lo suficientemente motivados para realizar esfuerzos repetitivos de manera espontánea. Desde la perspectiva de González et al (2023), “la motivación es un proceso psicológico esencial que inicia, orienta y mantiene comportamientos enfocados hacia metas específicas” (p. 3926). Este enfoque subraya la importancia de comprender y fomentar la participación y el compromiso con el proceso de aprendizaje, así como para alcanzar los objetivos académicos y personales de los estudiantes.

Uno de los aspectos más intrigantes de la motivación radica en sus distintos tipos y cómo influyen la toma de decisiones y resultados. Trasmonte & Maldonado (2022) “diferencian dos tipos principales de motivación: la intrínseca, que surge del placer inherente de aprender y explorar, y la extrínseca, que se alimenta de recompensas externas” (p. 30). A partir de la motivación intrínseca se diseñan experiencias de aprendizaje que despiertan el interés, la curiosidad y la autonomía, mientras que en lo extrínseco como mecanismo para promover la participación y el compromiso.

En el estudio por Gamero (2022), los estudiantes presentan dificultades de aprendizaje, lo que afecta sus resultados en pruebas internas y externas. Ante esta situación, se plantea la necesidad de implementar nuevas estrategias de enseñanza. El objetivo principal de este proyecto de investigación es Fortalecer las competencias motivacionales en los estudiantes utilizando la gamificación como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza – aprendizaje para incentivar la participación y el compromiso bajo un contexto dinámico y motivador. El diseño metodológico se basa en enfoques cualitativos y descriptivos, con

principios de investigación-acción, empleando diversas técnicas e instrumentos como observación, pruebas diagnósticas, entrevistas y diarios de campo. Los resultados evidencian que la gamificación mejora la motivación, el interés y la receptividad y competencias.

En otro estudio realizado por Avello (2024), se investigó el uso de la gamificación con Minecraft para mejorar la motivación en la Unidad Educativa 'San Pedro de Shaglli'. Se empleó un método cuantitativo con 25 estudiantes de bachillerato y ocho docentes, incluyendo cuestionarios y entrevistas. Los resultados mostraron un impacto positivo en aspectos motivacionales como la confianza y la satisfacción. Aunque los docentes apoyaron el uso de Minecraft, resaltaron la necesidad de capacitación para su implementación efectiva. La gamificación con Minecraft emerge como una estrategia prometedora para aumentar la motivación en el bachillerato, pero requiere abordar desafíos específicos para lograr su éxito.

Jara, (2024) en su estudio examinó la conexión entre el aula invertida y la gamificación en la motivación de estudiantes universitarios en Lima. Se utilizó un enfoque cuantitativo con un diseño correlacional-causal y una muestra de 123 estudiantes, a quienes se les aplicaron tres cuestionarios validados. Los resultados revelaron una relación significativa ($p=0.000 < 0.05$) y un coeficiente de Nagelkerke de 0.645, indicando que el modelo de regresión explica el 64.5% de la variación en la motivación. Se concluyó que la combinación de aula invertida y gamificación tiene un impacto en la motivación de los estudiantes de la universidad analizada.

Una estrategia efectiva para motivar a los niños a través de la gamificación es incorporar elementos de competencia y colaboración en las actividades educativas. Berrones et al (2023) indican que mediante “la creación de juegos que fomenten la competencia amistosa entre los estudiantes o que promuevan la colaboración en equipo para alcanzar objetivos comunes” (p. 258). Por ejemplo, se pueden diseñar desafíos o misiones en los que los niños compitan entre sí para obtener puntos o recompensas, o se pueden establecer actividades cooperativas en las que los estudiantes trabajen juntos para resolver problemas o completar tareas. Esta combinación de competencia y colaboración no solo estimula la motivación intrínseca de los niños al hacer que el aprendizaje sea más divertido y emocionante, sino que también promueve habilidades sociales como la capacidad para trabajar en equipo y mostrar empatía.

En la Escuela de Educación Básica Gral. César Rohón Sandoval, ubicada en la parroquia Anconcito, provincia de Santa Elena, se observa una baja motivación por aprender en los estudiantes de quinto grado. Esta situación, que afecta a un total de 35 estudiantes, se atribuye principalmente a la implementación de métodos de enseñanza tradicionales que no fomentan la participación y el desarrollo de capacidades y destrezas. Las clases se basan en exposiciones magistrales y actividades repetitivas que no estimulan la participación ni el interés de los estudiantes. Además, no se implementan estrategias de enseñanza que integren elementos de juego, como puntos, recompensas, desafíos y niveles, para aumentar el engagement y la motivación de los estudiantes.

Esta falta de motivación puede dificultar la comprensión de los contenidos académicos y el desarrollo de habilidades cognitivas, lo que a su vez puede conducir a un bajo rendimiento académico y dificultades para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Si la desmotivación no se atiende, los estudiantes podrían optar por abandonar la escuela antes de completar su educación básica, limitando sus oportunidades en su futuro profesional y personal. Ulloa & Carcausto (2024) sostienen que “la gamificación puede ser una herramienta poderosa para reavivar el entusiasmo por el aprendizaje y aumentar la motivación de los estudiantes” (p. 940). Implementar estrategias gamificadas, aprovechar los recursos tecnológicos y capacitar al docente son acciones clave para abordar el problema de la baja motivación y mejorar la calidad educativa en la escuela.

La escuela cuenta con algunos implementos tecnológicos que podrían ser utilizados para implementar estrategias gamificadas, como juegos educativos, plataformas interactivas y aplicaciones de aprendizaje. Es necesario que el docente reciba capacitación en el uso de herramientas gamificadas y metodologías de enseñanza innovadoras.

¿Cómo influye la gamificación en el nivel de motivación de los estudiantes de Quinto Grado de la Escuela de Educación Básica Gral. César Rohon de la parroquia Anconcito, periodo lectivo 2023-2024?

Al incorporar elementos de juego en las clases, como puntos, recompensas, desafíos y niveles, el docente puede aumentar la participación, la motivación y el disfrute del aprendizaje de los estudiantes. Aprovechar los recursos tecnológicos y capacitar al docente en el uso de estas herramientas y metodologías innovadoras permitirá mejorar la calidad educativa en la Escuela de Educación Básica Gral. César Rohón Sandoval.

En el estudio de Prieto et al (2022), se implementó un juego de rol gamificado para la enseñanza de matemáticas en estudiantes de quinto grado. Los resultados fueron contundentes: la gamificación no solo aumentó significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también tuvo un impacto positivo en su rendimiento académico. Este estudio proporciona evidencia sólida que respalda la efectividad de la gamificación como una herramienta para mejorar el aprendizaje en este grupo de edad.

Enfrentar el reto de la desmotivación en las aulas de la Escuela de Educación Básica Gral. César Rohon Sandoval es una tarea que requiere compromiso, creatividad y trabajo en equipo. La gamificación, sin duda alguna, puede ser una herramienta poderosa para reavivar el entusiasmo por el aprendizaje y abrir las puertas a un futuro brillante para estos jóvenes estudiantes.

La desmotivación en estudiantes de Quinto Grado de la Escuela de Educación Básica Gral. César Rohon, ubicada en la parroquia Anconcito de la costa de Ecuador, es una problemática que requiere atención inmediata. Los métodos tradicionales de enseñanza no logran captar el interés de los estudiantes, lo que se refleja en un bajo rendimiento académico y una actitud apática hacia el aprendizaje. En este contexto, la gamificación surge como una alternativa prometedora para abordar este desafío.

Objetivo:

Analizar la influencia de la gamificación en el nivel de motivación de los estudiantes de Quinto Grado de la Escuela de Educación Básica Gral. César Rohon de la parroquia Anconcito, periodo lectivo 2023-2024.

Se propone integrar Flippity en diferentes áreas, pero para esta ocasión se realiza en Ciencias Naturales para aumentar el nivel de motivación, mejorar el aprendizaje y potenciar la creatividad de los estudiantes de quinto grado. El contenido de la clase se centrará en los siguientes aspectos:

Duración: Una semana, repartida en 3 clases de 45 minutos cada una.

El recorrido del agua dentro del organismo humano.

Objetivos:

- Comprender el ciclo del agua en el cuerpo humano.
- Identificar los órganos y sistemas involucrados en el proceso de digestión, absorción y excreción.
- Explicar la importancia de beber agua para la salud.

Estrategias de Gamificación:

Juego de rol interactivo: Se creará un juego de rol interactivo en Flippity donde los estudiantes se convertirán en diferentes órganos del cuerpo humano. Cada estudiante tendrá que responder preguntas sobre la función de su órgano y su papel en el ciclo del agua.

Recursos Didácticos:

- Mapa conceptual del ciclo del agua en el cuerpo humano.
- Modelo del cuerpo humano.
- Fichas con información sobre los órganos y sistemas involucrados en el ciclo del agua.

Clase 1: Introducción al viaje del agua (45 minutos)

- **Actividad 1: El agua en nuestras vidas (15 minutos)**
 - La clase comienza con una sesión de lluvia de ideas acerca de la relevancia del agua en nuestra existencia.
 - Se presenta un video corto que muestra el ciclo del agua en la naturaleza.

- **Actividad 2: Descubriendo el viaje del agua dentro de nosotros (20 minutos)**
 - Se introduce el concepto del ciclo del agua en el cuerpo humano.
 - Se utiliza un mapa conceptual interactivo en Flippity para explicar los diferentes pasos del ciclo.
 - Los estudiantes participan en un juego de preguntas y respuestas sobre el contenido del mapa conceptual.

- **Actividad 3: El juego de los órganos viajeros (10 minutos)**
 - Se divide la clase en grupos de 4-5 estudiantes.
 - Cada grupo recibe una ficha con información sobre un órgano o sistema involucrado en el ciclo del agua.
 - Los estudiantes deben preparar una breve presentación sobre la función de su órgano o sistema en el viaje del agua.
 - Se realiza una puesta en común de las presentaciones, utilizando recursos visuales como dibujos o maquetas.

Clase 2: Aventura en el cuerpo humano (45 minutos)

- **Actividad 1: El laberinto del agua (20 minutos)**
 - Se crea un laberinto interactivo en Flippity que representa el cuerpo humano.
 - Los estudiantes, divididos en parejas, deben completar el laberinto respondiendo preguntas sobre el ciclo del agua.
 - El equipo que complete el laberinto en menos tiempo y con mayor número de respuestas correctas gana la partida.

- **Actividad 2: Los detectives del agua (15 minutos)**
 - Se presenta un caso ficticio relacionado con la importancia de beber agua para la salud.
 - Los estudiantes, divididos en grupos de investigación, deben analizar el caso y responder a las preguntas planteadas.

- Se realiza una puesta en común de las conclusiones de cada grupo.
- **Actividad 3: Un compromiso con el agua (10 minutos)**
 - Cada estudiante elabora un cartel o un dibujo que represente su compromiso con el consumo responsable de agua.
 - Se realiza una exposición de los trabajos realizados y se reflexiona sobre la importancia de cuidar este recurso vital.

Clase 3: Reflexiones y evaluación (45 minutos)

- **Actividad 1: El viaje del agua en nuestras palabras (20 minutos)**
 - Se realiza una lluvia de ideas sobre lo aprendido durante la semana.
 - Los estudiantes escriben un breve texto en el que describen el viaje del agua en el cuerpo humano.
- **Actividad 2: La evaluación del viaje (15 minutos)**
 - Se utiliza una herramienta de evaluación en Flippity para evaluar el conocimiento adquirido por los estudiantes.
 - La evaluación incluye preguntas de opción múltiple, preguntas abiertas y actividades interactivas.
- **Actividad 3: Despedida con agua (10 minutos)**
 - Se realiza una dinámica grupal en la que los estudiantes comparten sus reflexiones sobre la importancia del agua para la vida.
 - Se despide a los estudiantes con un mensaje de agradecimiento por su participación y entusiasmo.

Evaluación:

Observación participante: El docente observará el nivel de participación de los estudiantes en el juego de rol interactivo, su comprensión de los conceptos y su capacidad para trabajar en equipo. Evaluación del juego: Se evaluará el desempeño de los estudiantes en el

juego, considerando la precisión de sus respuestas y su capacidad para colaborar con sus compañeros. Como lo menciona Prensky (2001), "Los estudiantes de hoy son nativos digitales, que aprenden mejor a través de experiencias interactivas y multimedia." (Prensky, 2001). La propuesta didáctica presentada se fundamenta en este principio, utilizando el juego, la interacción y la tecnología para crear experiencias de aprendizaje más significativas y memorables.

Los estudios han demostrado que la gamificación puede aumentar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. La propuesta didáctica presentada incorpora elementos gamificados como puntos, recompensas, desafíos y niveles, lo que puede ayudar a mantener a los estudiantes interesados y comprometidos con el aprendizaje.

CONCLUSIÓN

La gamificación se presenta como una herramienta pedagógica prometedora para abordar la desmotivación en estudiantes de quinto grado. Los estudios revisados evidencian un impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico, fomentando la participación, el interés y la retención de conocimientos.

En el caso de la Escuela de Educación Básica Gral. César Rohon, la implementación de estrategias gamificadas en el área de Ciencias Naturales, utilizando herramientas como Flippity, puede contribuir a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego de rol interactivo propuesto, basado en el ciclo del agua en el cuerpo humano, permite a los estudiantes comprender conceptos complejos de manera lúdica y significativa.

Es fundamental que los docentes diseñen estrategias gamificadas considerando las necesidades y características de los estudiantes, evaluando constantemente su efectividad y adaptándolas según los resultados observados. La gamificación, en conjunto con metodologías constructivistas y el uso de herramientas digitales, puede transformar las aulas en espacios de aprendizaje más dinámicos, motivadores y efectivos, donde los estudiantes tomen un papel activo bajo su estilo y ritmo de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Avello, R. (2024). La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia Innovadora para Fomentar la Motivación de Estudiantes. *Emerging Trends in Education*, 6(12), 92-104. <https://doi.org/10.19136/etie.a6n12.6032>.
- Berrones et al. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 240-262. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9234519>.
- Gamero, W. (2022). *La gamificación como estrategia para el fortalecimiento de competencias del componente celular en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Técnica Manuela Beltrán de Soledad*. [Tesis de Maestría. Universidad Autónoma de Bucaramana]. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/17472>.
- González et al. (2023). La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3922-3938. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4708.
- Huiza, K. (2024). Percepción docente y la desmotivación durante su práctica pedagógica. *Revista ALPHA OMEGA*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.24133/ALPHAOMEGA.VOL01.01.2023.ART03>.
- Jara, M. (2024). *La gamificación en la coordinación motriz de escolares de Educación General Básica Media*. Lima - Perú: [Tesis de doctorado. Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/133578>.
- Morales, C. (2023). *La gamificación como propuesta didáctica para el desarrollo socioemocional en estudiantes de educación básica*. [Tesis de doctorado. Universidad Autónoma de Nuevo León]. <http://eprints.uanl.mx/25869/1/1080312478.pdf>.
- Prieto et al. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 251-273. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000100251.

- Quispe et al. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. *Revista UNIANDÉS Episteme*, 11(1), 32-44. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/37219>.
- Trasmonte, P., & Maldonado, D. (2022). Análisis de la motivación intrínseca y extrínseca del talento humano en las organizaciones escolares. *Gestio et Productio. Revista Electrónica de Ciencias Gerenciales*, 4(6), 27-47. <https://doi.org/10.35381/gep.v4i6.36>.
- Ulloa, D., & Carcausto, W. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(33), 931-944. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.774>.
- Zumba et al. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. *Uniandes Episteme*, 11(1+), 32-44. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3350>.