



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

**TÍTULO DEL TRABAJO**

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN EL  
PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUISA MARTÍN  
GONZÁLEZ, 2023-2024

**AUTOR (A)**

**Quijije Menoscal Noemi Yajaira**

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 NOEMI YAJAIRA QUIIJE MENOSCAL, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

---

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.  
C.I. 0602173080  
**TUTOR**



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

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

**Yo, NOEMI YAJAIRA QUIIJE MENOSCAL**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, **La gamificación como herramienta interactiva en el proceso de aprendizaje en estudiantes de Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Luisa Martín González, 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

---

Noemi Yajaira Quijije Menoscal  
C.I. 2400152340  
**AUTOR (A)**



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

**AUTORIZACIÓN**

**Yo, NOEMI YAJAIRA QUIIJE MENOSCAL**

**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

---

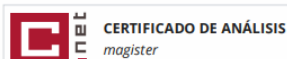
Noemi Yajaira Quijije Menoscal  
C.I. 2400152340  
**AUTOR (A)**



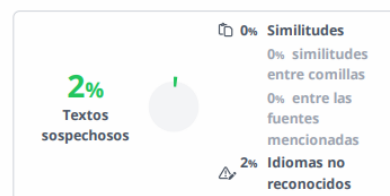
**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado, **La gamificación como herramienta interactiva en el proceso de aprendizaje en estudiantes de Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Luisa Martín González, 2023-2024**, presentado por la estudiante, NOEMI YAJAIRA QUIJIJE MENOSCAL fue enviado al Sistema Anti plagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 2%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



**QUIJIJE MENOSCAL, NOEMI YAJAIRA,  
COMPONENTE PRÁCTICO.**




---

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.  
C.I. 0602173080  
**TUTOR**

## AGRADECIMIENTO

Me gustaría mostrar mis más sentidos agradecimientos a Dios porque él me permitió la vida y salud. Por otro lado, agradezco el apoyo infinito a mis amados padres; Manuel Quijije y Angela Menoscal porque sin su ayuda no hubiese podido lograrlo, también agradecer a mis hermanos; Jenny, Wilmer, Joel e Irene, y a mi amiga Flor Valarezo, porque son incondicionales para mí.

Para finalizar, agradezco infinitamente a la prestigiosa Universidad Estatal Península de Santa Elena que me permitió cruzar esta meta, y por supuesto, a mis honorables docentes quienes me acompañaron en este proceso.

*Noemi Yajaira Quijije Menoscal*

**DEDICATORIA**

Dedico este ensayo a mi hijo Tito Matthew De La Rosa Quijije, quien es mi fuerza y motor para seguir adelante, espero que cuando crezca y aprenda a leer tenga la oportunidad de observar esta dedicatoria, Te amo hijo con todo mi corazón.

*Noemi Yajaira Quijije Menoscal*



## ÍNDICE GENERAL

Contenido	
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
ÍNDICE DE CUADROS.....	IX
RESUMEN .....	X
ABSTRACT .....	XI
TEMA.....	1
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN .....	1
INTRODUCCIÓN .....	1
ESTADO DEL ARTE .....	2
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA .....	4
PROPUESTA .....	5
CONCLUSIONES .....	8
REFERENCIAS .....	9

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Actividad lúdica para el área de matemáticas llamada "Carrera Numérica" _____	6
Cuadro 2: Actividad lúdica para el área de lengua y literatura llamada "Bingo" _____	6
Cuadro 3: Actividad lúdica para el área de ciencias naturales llamada "Rompeca..." _____	7
Cuadro 4: Actividad lúdica para el área de ciencias sociales llamada "Tesoro Escondido" ____	7

## RESUMEN

El trabajo realizado tiene como tema, la gamificación como herramienta interactiva en el proceso de aprendizaje en estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Luisa Martín González, durante el año lectivo 2023 – 2024, planteándose como objetivo mejorar la educación de los estudiantes para que puedan desarrollar destrezas y habilidades imprescindibles que les permitan ejecutar actividades diarias de una forma correcta y divertida, teniendo en cuenta que en este grado del subnivel elemental ejecutan tareas muy importantes para su formación académica, se procedió a realizar una revisión bibliográfica de diferentes autores conociendo sus resultados y que puedan ser una ruta para lo que se desea realizar en la institución educativa, entre las conclusiones, se logró considerar que la gamificación motiva a los estudiantes a participar en su aprendizaje y permite potenciar su educación, para finalizar, se manifiesta que en la educación actual el docente debe mejorar los procesos de enseñanza, dejando a un lado la educación tradicional para darle paso a metodologías innovadoras.

**Palabras claves:** gamificación, aprendizaje, educación.

## ABSTRACT

This work which topic is "La gamificación como herramienta interactiva en el proceso de aprendizaje en estudiantes del Tercer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Luisa Martín González, durante el año lectivo 2023-2024" poses as its objective to improve students' education so that they can develop indispensable skills and abilities that enable to execute day-to-day activities appropriately and fun, taking into consideration that in this elemental level they perform such important tasks for their well-being, it was proceeded to do a bibliographical revision from different authors bearing in mind their results and which can be a path for what it is intended to do in the educational institution, among the conclusions, it was obtained that the gamification motivates students to participate in their learning and enables to potentiate their education, it is also manifested that our current education, the teaching praxis must be changed by the teacher, setting apart the traditional education to give way to innovative methodologies.

**Keywords:** gamification, learning, education.

## **TEMA**

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LUISA MARTÍN GONZÁLEZ, 2023 – 2024.

## **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

La implementación de la gamificación en el proceso de aprendizaje de estudiantes de grado tres de educación básica elemental concierne a la línea de investigación: Procesos de enseñanza y aprendizaje teniendo como Sub-línea Recursos didácticos.

## **INTRODUCCIÓN**

Navarro et al., (2021), mencionan “ante la falta de motivación e implicación del alumnado surgen nuevas estrategias metodológicas que acercan los procesos educativos a los intereses y las necesidades del estudiante del siglo XXI” (p. 507), por lo tanto, este trabajo investigativo se centra en la implementación de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercer grado correspondiente al subnivel elemental de la Unidad Educativa Luisa Martín González de la Parroquia Anconcito del Cantón Salinas.

En los últimos años la educación ha sido interrumpida en su desarrollo normal, en primer lugar, por una pandemia que envió a todos a un confinamiento que afectó en gran medida la educación a todo el mundo especialmente en países como el nuestro que no estaba preparado para tal situación, así mismo en el Ecuador se vivió una conmoción social y política con hechos que una vez más llevaron a que la educación tenga que darse por medios tecnológicos.

Por lo tanto, no se puede pretender que la educación en el último tiempo proyecte buenos resultados, todo lo contrario, se vuelve esencial el uso de estrategias innovadoras que fortalezcan la enseñanza en todas las áreas de la educación, para eso la gamificación puede brindar dinámicas que den un aporte significativo en la construcción del conocimiento y potenciar el desarrollo de destrezas y habilidades de los estudiantes de la unidad educativa antes mencionada. Los educandos presentan; desmotivación, escasa participación y en sus

últimas evaluaciones lamentablemente han obtenido calificaciones negativas, causando que su promedio esté por debajo de lo habitual.

Ulloa y Carcausto (2024), recalcan que la docencia tiene la responsabilidad de luchar contra la desmotivación de los alumnos, teniendo en cuenta que además, se debe estimular su participación a través de propuestas que incentiven su actuación permanente en el proceso de aprendizaje, favoreciendo una enseñanza adecuada, que debe estar comprendida por destrezas que realmente los niños y niñas requieran para poder realizar tareas académicas que los lleven a tener un pensamiento crítico y reflexivo, por otro lado, para poder detectar este tipo de problemas en la Unidad Educativa Luisa Martín González se realizó un sondeo y una revisión bibliográfica.

Se pretende desarrollar la gamificación teniendo como objetivo principal, mejorar a través de herramientas interactivas el proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercer grado de educación básica de la Unidad Educativa Luisa Martín González y puedan tener consigo destrezas indispensables que les brinden los mecanismos adecuados para llegar a tener un florecimiento integral en su formación no solo en el ámbito educativo, sino para toda la vida.

## **ESTADO DEL ARTE**

Según Vélez (2023), en su trabajo dirigido al análisis de la gamificación, y estrategias que motivan formidablemente a los estudiantes a desarrollar las destrezas y habilidades, se presenta una alternativa de herramienta interactiva muy importante y es la instalación del juego en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, los resultados del análisis que se realizó proporcionan que la gamificación ayuda a que los alumnos se sientan cómodos y muy motivados durante las clases, teniendo como resultados niños activos y motivados a la hora de aprender.

Londoño y Rojas (2020), detallan que la aplicación del juego en el campo de la educación no es algo reciente, sino que se ha dado desde muchos años atrás, no solo en el campo educativo, sino en áreas como de la salud, bases militares, ingenierías y otras ciencias sociales que han demostrado su interés por aplicar el juego como metodología en sus procesos y que han obtenido buenos resultados. El concepto de la gamificación trae consigo aprendizaje y diversión, que son dos puntos relevantes sobre todo para los niños, niñas y jóvenes en la actualidad.

Navarro et al. (2021), en su artículo científico “La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática” en el que se pretendió saber la incidencia de esta estrategia en la educación de España, y conocer en que áreas se está aplicando, se procedió a revisar 118 artículos, en términos generales se conoció que un 60% de las propuestas incidieron en variables motivacionales, ante todo esto se concluyó que aunque la gamificación se ha utilizado mucho en los últimos años, se ha conocido que se debe tener un mayor control metodológico y describir mejor las propuestas para potenciarla de una mejor manera.

La cita anterior es importante, porque direcciona que las actividades de gamificación que se vayan a establecer deben estar bien delineadas si realmente se quiere conseguir buenos resultados. Así mismo, el monitoreo permanente de como los estudiantes van avanzando en sus clases, buscando siempre que la implementación de esta herramienta tenga un uso educativo.

Gil y Prieto (2020), en su trabajo “La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles”, en donde tuvieron como finalidad conocer la percepción de la gamificación por parte de los docentes, estudiantes y la relación en el proceso de aprendizaje, se empleó un método mixto se ejecutaron cuestionarios y entrevistas en donde se pudo obtener información que revela que la gamificación tiene muchas ventajas, por ejemplo, la participación activa de los estudiantes, la interacción, motivación y la diversión en las experiencias educativas.

Esto es notable para el trabajo que se va realizar para una mejor educación en los estudiantes de grado tres, porque así se tiene una base fundamental de las ventajas de la gamificación, que el estudiante tenga un rol protagónico en su aprendizaje, además, la gamificación le brinda una estimulación transcendental en su etapa educativa.

Según García et al., (2020), en su investigación “La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica”, tuvieron como objetivo conocer de fondo el concepto de la gamificación en el campo educativo, además, se clasificó sus componentes en: dinámicas, mecánicas y componentes del juego, por lo tanto, concluyendo que la gamificación da otra perspectiva a la clase, en donde el docente se vuelve un guía del aprendizaje fomentando valores importantes como la cooperación.

Uno de los valores que los estudiantes deben de tener consigo es el trabajo cooperativo y colaborativo porque de esta manera se pueden intercambiar ideas entre ellos, estos valores se pueden potenciar a través de la gamificación, poniéndolo como el centro de aprendizaje a los

estudiantes y a la gamificación como una herramienta válida.

Cangalaya et al. (2022), desarrollaron un trabajo denominado “Gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes” teniendo como propósito la puesta en marcha de la gamificación para la mejora de la educación, utilizando dos cuestionarios para conocer el progreso y para medir la pertinencia de la gamificación, teniendo como resultado que la relación entre la gamificación y el proceso de enseñanza aprendizaje está muy relacionada y esta estrategia mejora el desarrollo del aprendizaje.

La gamificación tiene como incidencia el proceso de aprendizaje que válida el desarrollo de esta investigación y de la propuesta que se va a desarrollar, de esta manera las herramientas son fundamental para una mejora educativa, sin embargo, es formidable tener en cuenta que se debe incluir a todos los miembros de la comunidad educativa en ello, como directivos, docentes, padres de familia y por supuesto los estudiantes.

Merino et al. (2023), describe que “la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje es un método innovador que se pretende que los alumnos aprendan a través del juego” (p.7633), en su trabajo investigativo concluyeron que las diversas herramientas, son pilares trascendentales en la educación básica, dando un aporte notable a la educación actual.

Además la implementación de la gamificación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercer grado puede mejorar, favoreciendo así en el rendimiento académico, motivándolos y dejando una base sólida para que otros docentes en otros grados puedan utilizar esta herramienta en post de una educación de calidad.

## **SITUACIÓN PROBLEMÁTICA**

En la Unidad Educativa Luisa Martín González, ubicada en la Parroquia Anconcito del Cantón Salinas de sostenimiento fiscal, precisamente en el grado tres, se ha detectado por parte del docente, que los estudiantes participan muy poco en las clases, hay un desinterés por aprender, tienen dificultad para retener la información y en ocasiones se percibe una desconexión con el mundo actual, lo que ha tenido como efecto un bajo rendimiento académico, dificultades en la atención y poca colaboración entre ellos.

En conversación con la docente del año anterior supo mencionar que muchos de ellos presentan dificultades en su aprendizaje porque no tienen el apoyo de los padres de familia, ya

que algunos de ellos viven solo con la mamá y ellas trabajan, por lo tanto, los estudiantes quedan con sus abuelos, sin tener en cuenta que la educación en estos primeros años son las bases sólidas para la formación del conocimiento de los estudiantes.

Acosta et al. (2020), precisan “la situación actual que se vive en el mundo ha generado una crisis en varias esferas de la vida y por consiguiente de la educación también” (p. 200), por tal motivo, es esencial una intervención inmediata por parte del docente en este nuevo período académico, caso contrario los resultados más adelante serán negativos, diferenciándose totalmente con lo que siempre se busca en la educación, que es el brindar herramientas importantes a los estudiantes.

Por lo tanto, en este trabajo de investigación se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿La implementación de la gamificación mejorará el proceso de aprendizaje de los estudiantes de tercer año de educación básica de la Unidad Educativa Luisa Martín González?, se pretende abordar la situación de grado tres antes mencionado, mediante la implementación de actividades lúdicas en las áreas fundamentales del currículo educativo, como; Matemática, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales, que se presentan a continuación en la propuesta.

## **PROPUESTA**

Castillo et al. (2022), describen “la gamificación es una estrategia metodológica de gran tendencia en la educación, los profesores, han descubierto que estas actividades son bastantes atractivas y buscan aplicaciones que añaden flexibilidad al aprendizaje en los estudiantes, tratando de construir un aprendizaje significativo” (p. 688), por lo tanto, la propuesta que se aplicará es: “Implementación de actividades lúdicas para el aprendizaje de temas distinguidos en el tercer grado de educación básica de la Unidad Educativa Luisa Martín González en el área de matemáticas, lengua y literatura, ciencias naturales, y ciencias sociales”

Por lo tanto, en los siguientes cuadros se podrá apreciar cuatro temas con diferentes juegos para el aprendizaje de los estudiantes, donde se detalla como es el desarrollo de cada actividad para que puedan ser aplicadas por parte de los docentes:



### Cuadro 1:

*Actividad lúdica para el área de matemáticas llamada "Carrera Numérica"*

<b>Área:</b>	Matemáticas.	<b>Actividad:</b>	Carrera Numérica.
<b>Objetivo:</b>	Practicar la escritura de números hasta la centena de manera lúdica.		
<b>Materiales:</b>	Cartulinas enumeradas del 0 al 100 escrito en grande, marcadores, patio de la institución.		
<b>Duración:</b>	1h00		
<b>Instrucciones:</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Dividir a los estudiantes en equipos de forma individual.</li><li>• Poner las cartulinas con los números en el suelo, en forma de círculo o una fila larga.</li><li>• El docente dice un número y ellos deben correr para formar el número.</li><li>• El estudiante o quipo que lo haga primero gana dos puntos.</li></ul>			

En esta primera actividad el docente cumple el rol de guía, porque los protagonista serán los estudiantes al momento de formar los números, y esto creará un ambiente de competencia sana entre los estudiantes, además fomentará el trabajo colaborativo, desarrollando así habilidades que les ayudará a enfrentar escenarios en la vida real.

### Cuadro 2:

*Actividad lúdica para el área de lengua y literatura llamada "Bingo"*

<b>Área:</b>	Lengua y Literatura.	<b>Actividad:</b>	Bingo
<b>Objetivo:</b>	Practicar la descripción de animales de manera lúdica		
<b>Materiales:</b>	Tarjetas con dibujos de los animales, tarjetas con descripción de los animales, marcadores para marcar las tarjetas.		
<b>Duración</b>	1h00		
<b>Instrucciones:</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Entregar a los estudiantes cada una de las tarjetas.</li><li>• Tener tarjetas con descripción de animales.</li><li>• El docente lee en voz alta la descripción y los estudiantes buscan en su tarjeta el animal que coincida con la descripción.</li><li>• El alumno que marque todos los animales de su tarjeta dice Bingo y gana el concurso.</li></ul>			

Esta actividad llamada bingo, es un juego popular dentro de nuestra sociedad, por lo tanto, este juego ayuda al estudiante a recrear escenarios de la vida real, y a desarrollar su atención.

### Cuadro 3:

*Actividad lúdica para el área de ciencias naturales llamada "Rompecabezas de órganos"*

<b>Área:</b>	Ciencias Naturales	<b>Actividad:</b>	Rompecabezas de órganos.
<b>Objetivo:</b>	Familiarizar a los estudiantes con los órganos del cuerpo humano de manera interactiva.		
<b>Materiales:</b>	Rompecabezas del cuerpo humano y sus órganos		
<b>Duración</b>	1h00		
<b>Instrucciones:</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Dividir a los estudiantes en grupo de 5.</li><li>• Dar a cada equipo una imagen de uno de los órganos del cuerpo humano desarmada.</li><li>• Los equipos deben de trabajar juntos para armar el rompecabezas lo más rápido posible.</li><li>• Una vez que todos armen el rompecabezas, el docente realiza una revisión y asegurándose que todos identifiquen los órganos adecuadamente.</li></ul>			

En el desarrollo de este juego se potencia el trabajo en equipo y la coordinación para terminarla, por otro lado, se puede ser aplicada en las primeras horas, de esta manera se aprovechará toda la energía del estudiante, además se estimulará la atención de todos.

### Cuadro 4:

*Actividad lúdica para el área de ciencias sociales llamada "Tesoro Escondido"*

<b>Área:</b>	Ciencias Sociales.	<b>Actividad:</b>	Tesoro escondido
<b>Objetivo:</b>	Desarrollar actividades de orientación espacial y trabajo en equipo mientras los estudiantes se divierten buscando un tesoro escondido.		
<b>Materiales:</b>	Brújula por equipo, pistas escritas en tarjetas, premio escondido.		
<b>Duración</b>	1h00		
<b>Instrucciones:</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Dividir a los estudiantes en grupo de 3 a 4 personas</li><li>• Escoger un área segura para jugar como el patio de la escuela.</li><li>• Esconder el tesoro antes de iniciar el juego.</li><li>• Brindar a cada equipo una brújula y la primera pista en una tarjeta.</li><li>• La pista llevará a los estudiantes a otro punto donde encontrarán la siguiente pista y así sucesivamente hasta llegar al tesoro.</li><li>• Los equipos deben trabajar juntos, para leer las pistas, usar la brújula y avanzar en la búsqueda de alcanzar el objetivo.</li><li>• El equipo que encuentre el tesoro primero será el ganador.</li></ul>			

Este juego es muy interesante, ya que ayuda a desarrollar habilidades para escenarios de la vida real, los estudiantes deberán coordinarse y organizarse para empezar la búsqueda.

En la Unidad Educativa Luisa Martín González se detecta una gran desmotivación en el desarrollo de clases por parte de los estudiantes de grado tres por la aplicación de metodologías tradicionalista de parte del profesor, por lo tanto, se considera que si aplicamos estas estrategias lúdicas a base de juego gamificando de los temas mas relvantes, de esta manera mejoraremos los procesos de aprendizaje de los estudiante jugando y al mismo tiempo aprendiendo, por otro lado, la motivación de aprender incrementará, también se recomienda que la mayoría de las actividades sean trabajadas en clases, de una manera dinámica y divertida.

## **CONCLUSIONES**

La educación en la actualidad enfrenta grandes escenarios que han llevado a perder la calidad educativa que muchas instituciones educativas brindaban, por tal motivo, es necesario que se tomen medidas urgentes para minimizarlas, el docente debe poner en marcha la activación de estrategias que motiven al estudiante para que sea parte del proceso de aprendizaje de manera activa y colaborativa.

La gamificación es una herramienta que le da a la educación la característica de motivación y diversión que tanto desean los estudiantes, dejando de lado las clases tradicionales donde todo se centraba en el docente con una mínima o nula participación de los estudiantes.

Las actividades lúdicas a base de juego que se aplicarán por parte del profesor en la Unidad Educativa Luisa Martín González específicamente en el grado tres, brindan otro enfoque a la ejecución de sus clases, teniendo en cuenta que el objetivo principal es que el aprendizaje sea permanente y transformador en cada uno de los estudiantes, llevando un minucioso control del avance que estos presenten.

## REFERENCIAS

- Acosta, L., Andaluz, J., & Hernández, P. (2020). Educación en tiempos de emergencias. *Opuntia Brava*, 12(3), 200-205. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/1066-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2298-1-10-20200715.pdf
- Cangalaya, L., Casazola, O., & Farfán, J. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios . *Horizontes*, 6(23), 637-647. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364>.
- Castillo Mora, M. J., Escobar Murillo, M. G., Barragán Murillo, R. d., & Cárenas Moyano, M. Y. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento*, 7(1), 686-701. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i1.3503>
- García, F., Cara, J., Martínez, J., & Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje una aproximación teórica. *Logia*, 1(1), 16-24. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaGamificacionEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaje-7643607.pdf
- Gil, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Londoño Vásquez, L. M., & Rojas López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y educadores*, 23(3), 493 - 512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- Merino, A., Idrovo, M., Recalde, E., Sánchez, O., & Burneo, L. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria . *Ciencia Latina* , 7(2), 7633-7647. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5901](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901)
- Navarro, C., Pérez López, I. J., & Femia Marzo, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Retos*(42), 507-516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>
- Ulloa Arias, D. F., & Carcausto Calla, W. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación de Ciencias de la Educación*, 8(33), 931-944. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.774>
- Vélez Anzules, M. M. (2023). La gamificación, estrategia para la enseñanza de Educación Cultural Artística. *Ciencia y Líderes-FCE*, 2(1), 99-112. <https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.99-112>

