



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

TÍTULO DE ARTÍCULO

**Herramientas tecnológicas y gamificación para mejorar el rendimiento
académico de básica media.**

AUTORA

De La Cruz Figueroa Lizbeth Roxana

**TRABAJO DE TITULACIÓN
Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TUTOR

Bustos Gaibor Samuel Baldomero Mgtr.

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



**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. Daniela Manrique Muñoz, Mgtr.
COORDINADORA DEL
PROGRAMA**

**Bustos Gaibor Samuel Mgtr.
TUTOR**

**Lilian Molina Benavides PhD.
ESPECIALISTA 1**

**Ricardo Medina Chicaiza PhD.
ESPECIALISTA 2**

**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 Lizbeth Roxana De La Cruz Figueroa, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Mención Tecnología E Innovación Educativa.

Atentamente,

SAMUEL BALDOMERO BUSTOS GAIBOR, Mgtr.
C.I. 1713145538
TUTOR



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, LIZBETH ROXANA DE LA CRUZ FIGUEROA

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, Herramientas tecnológicas y gamificación para mejorar el rendimiento académico de básica media, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Mención Tecnología E Innovación Educativa., 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 07 días del mes de enero de año 2025

LIZBETH ROXANA DE LA CRUZ FIGUEROA
C.I. 0927666537
AUTORA



UPSE

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

AUTORIZACIÓN

Yo, LIZBETH ROXANA DE LA CRUZ FIGUEROA

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 Herramientas tecnológicas y gamificación para mejorar el rendimiento académico de básica media, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este artículo académico 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 07 días del mes de enero de año 2025

LIZBETH ROXANA DE LA CRUZ FIGUEROA
C.I. 0927666537
AUTORA



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

TEMA

Herramientas tecnológicas y gamificación para mejorar el rendimiento académico de básica media.

Autor: Lizbeth Roxana De La Cruz Figueroa

Tutor: Samuel Baldomero Bustos Gaibor, Mgtr.

RESUMEN

La sociedad actual, sus crecientes cambios tecnológicos y su dinámica cada vez más acelerada, demanda estrategias educativas innovadoras; de allí, que el uso de la tecnología y la gamificación sean consideradas herramientas para potenciar el desempeño y rendimiento escolar, especialmente en los estudiantes de Educación Básica Media. El objetivo fue describir el impacto de las herramientas tecnológicas y de gamificación en el rendimiento académico de estudiantes de Educación Básica Media de una institución educativa ecuatoriana durante el año 2024. Se trabajó con metodología mixta con diseño descriptivo; los instrumentos de recolección de información fueron la encuesta y la entrevista. Los resultados permitieron evidenciar que el uso de herramientas tecnológicas y de gamificación influyen de manera positiva en el rendimiento académico. Se concluyó que la combinación de herramientas tecnológicas con gamificación constituye una estrategia poderosa para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del nivel mencionado.

Palabras claves: herramientas tecnológicas; gamificación; estrategias; rendimiento académico.



UPSE

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

TEMA

Technological tools and gamification to improve academic performance in middle school

Autor: Lizbeth Roxana De La Cruz Figueroa

Tutor: Samuel Baldomero Bustos Gaibor, Mgtr.

ABSTRACT

Today's society, its growing technological changes and its increasingly accelerated dynamics, demand innovative educational strategies; Hence, the use of technology and gamification are considered tools to enhance academic performance and achievement, especially in Middle Basic Education students. The objective was to describe the impact of technological and gamification tools on the academic performance of Middle Basic Education students of an Ecuadorian educational institution during the year 2024. We worked with a mixed methodology with a descriptive design; The data collection instruments were the survey and the interview. The results showed that the use of technological and gamification tools positively influence academic performance. It was concluded that the combination of technological tools with gamification constitutes a powerful strategy to improve the academic performance of students at the aforementioned level.

Keywords: technological tools; gamification; strategies; academic performance



UPSE

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

TEMA

Herramientas tecnológicas y gamificación para mejorar el rendimiento académico de básica media

CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN PARA PUBLICACIÓN



Ciudadanos.

Lizbeth Roxana De La Cruz Figueroa
Samuel Baldomero Bustos Gaibor

Presente. -

CARTA DE ACEPTACIÓN DE ARTÍCULO

Saludos cordiales;

Por medio de la presente me dirijo a ustedes, en mi calidad de Editor de **REPSI, Revista Ecuatoriana de Psicología** con el propósito de notificarles que su artículo titulado: "**Herramientas tecnológicas y gamificación para mejorar el rendimiento académico de básica media**", ha sido aceptado para ser publicado en la Revista **REPSI** en el volumen 8, número 20, correspondiente al primer cuatrimestre del año 2025.

Constancia que se expide a los veinte días del mes de diciembre de dos mil veinticuatro.



LCDO. MAX OLIVARES ALVARES, MSC
Editor de REPSI, Revista Ecuatoriana de
Psicología

Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador CIDE
Cda. La Martina. Mz. B8 S4, frente al Terminal de Buses. Durán - Ecuador
editor@revistarepsi.org
www.revistarepsi.org



Nombre de la revista	Nombre y URL que avale la pertenencia de la revista, ejemplo: Redalyc https://repsi.org/index.php/repsi
----------------------	--