



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

TÍTULO DE ARTÍCULO

**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE CIENCIAS NATURALES**

AUTORA

QUIJIJE TENORIO KATTY GREGORIA

TRABAJO DE TITULACIÓN

Previo a la obtención del grado académico en

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN

MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TUTOR

BOSQUEZ BARCENES VICTOR ALEJANDRO

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.

**Ing. Michell Garzón Fuentes, Mgtr.
COORDINADORA DEL
PROGRAMA**

**Víctor Bósquez Barcenés Mgtr.
TUTOR**

**Marianela Silva Sánchez PhD.
ESPECIALISTA 1**

**Samuel Bustos Gaibor Mgtr.
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 Katty Gregoria Quijije Tenorio, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Mención Tecnología E Innovación Educativa.

Atentamente,

Víctor Alejandro Bósquez Barcenés, Ph.D.
C.I. 0201819570
TUTOR



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, QUIJIJE TENORIO KATTY GREGORIA

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales** 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 23 días del mes de marzo de año 2025

Katty Gregoria Quijije Tenorio
C.I. 0921340691
AUTORA



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

AUTORIZACIÓN

**Yo, QUIJIJE TENORIO KATTY GREGORIA
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 **Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales** 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 23 días del mes de marzo de año 2025

Katty Gregoria Quijije Tenorio
C.I. 0921340691
AUTORA



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

TEMA

Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales

**Autor: QUIJIJE TENORIO KATTY
GREGORIA**

**Tutor: BOSQUEZ BARCENES VICTOR
ALEJANDRO**

RESUMEN

Este documento analiza la gamificación como una táctica revolucionaria para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Naturales, particularmente en alumnos de Octavo Año de la Unidad Educativa Guayacanes. En la investigación se utiliza una metodología combinada de epistemología y diseño no experimental basada en la aplicación de una encuesta para docentes y un formulario de observación para estudiantes. Los resultados destacan la necesidad de adaptar las estrategias educativas a las nuevas generaciones, aprovechando la tecnología para fomentar un aprendizaje significativo y contextualizado. Un gran porcentaje de ellos prefieren aprender a través de juegos, aproximadamente 2/3 partes de los encuestados están motivados a aprender activamente con el uso de herramientas tecnológicas. La gamificación emerge como una herramienta eficaz para transformar las actividades de enseñanza en experiencias atractivas, promoviendo la motivación, la participación activa, el desarrollo social y la habilidad de adaptación a diversos estilos de aprendizaje. Este estudio menciona la necesidad de integrar la gamificación como una estrategia activa que facilite la adquisición de conocimientos y habilidades relevantes en el área de Ciencias Naturales

Palabras claves: Gamificación, estrategias de enseñanza, aprendizaje significativo, innovación educativa.



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

TEMA

Gamification as a strategy in the natural sciences teaching-learning process

**Autor: QUIJIJE TENORIO KATTY
GREGORIA**

**Tutor: BOSQUEZ BARCENES VICTOR
ALEJANDRO**

ABSTRACT

This article explores gamification as an innovative strategy to improve the teaching-learning process in Natural Sciences, specifically in eighth grade students of the Guayacanes Educational Unit. The research with a mixed epistemological approach and non-experimental design is based on the application of a survey to teachers and an observation form to students. The results highlight the need to adapt educational strategies to the new generations, taking advantage of technology to promote meaningful and contextualized learning. A large percentage of them prefer to learn through games, approximately 2/3 of the respondents are motivated to learn actively with the use of technological tools. Gamification emerges as a valuable tool to transform educational activities into engaging experiences, promoting motivation, active participation, social development and adaptability to different learning styles. This study mentions the need to integrate gamification as an active strategy that facilitates the acquisition of relevant knowledge and skills in the area of Natural Sciences.

Keywords: Gamification, teaching strategies, meaningful learning, educational innovation.



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

**TEMA: Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias
Naturales
CERTIFICADO DE ACEPTACIÓN PARA PUBLICACIÓN**


ISSN 2588-0705



    

Quito, 27 de mayo del 2025

Estimados
Katty Gregoria Quijije Tenorio
Victor Alejandro Bósquez Barcenés

V10-N4-3200

Presente

Reciban un cordial saludo del equipo de la revista 593 Digital Publisher CEIT, ISSN# 2588-0705, esta revista es indexada en Latindex con catálogo v2.0, su proceso contempla un arbitraje de pares ciegos y es multidisciplinar, evalúa la pertinencia en la calidad de investigación y sus dinámicas propias relacionadas al tema de estudio, con el fin de garantizar estándares de exigencia académica.

Este documento certifica que ha concluido la fase de revisión de pares, por lo tanto, el artículo es aceptado para la publicación en el V10-N4, edición de juny/2025, por los autores **Katty Quijije, Victor Bósquez** con el tema **"Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales"**, cuyos resultados obedecen a un proceso de investigación previo del/os autor/es.

doi.org/10.33386/593dp.2025.4.3200

Agradecemos su publicación y le deseamos éxitos en su carrera como investigador.


Renato Revelo Dr. (c)
Editor General



www.593dp.com
Quito-Ecuador
Email: revista@593dp.com

Nombre de la revista	Revista593 Digital Publisher https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher
----------------------	---