



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

**PROGRAMA DE MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN
TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE
PARA LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR**

**TRABAJO DE TITULACION
INFORME DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN TECNOLOGÍA E
INNOVACIÓN EDUCATIVA**

AUTOR:

Econ. Manuel Alberto Cansing Burgos

TUTOR:

Lic. Ruth Noemí Garófalo García, PhD.

SANTA ELENA - ECUADOR

2026



**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.

**PhD. William González Panchana
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**PhD. Ruth Noemí Garófalo.
TUTOR**

**PHD. Ángel Matamoros Dávalos
ESPECIALISTA 1**

**PhD. Johan Manuel Méndez Reyes
ESPECIALISTA 2**

**Abog . María Rivera González.Mgtr
SECRETARIA UPSE**



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

CERTIFICADO DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Informe de Investigación y Desarrollo, "LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR, AÑO 2024", elaborado por el maestrante Eco. Manuel Alberto Cansing Burgos, egresado de la MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Magister en EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumple y se ajusta a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,

Lic. Ruth Noemí Garófalo García, PhD.



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

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

**YO, MANUEL CANSING
DECLARO QUE:**

El Trabajo del Informe de Investigación y Desarrollo “**LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR, AÑO 2024**”, previa a la obtención del Grado Académico de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**, ha sido desarrollado con base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas y cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del trabajo de titulación.

Santa Elena, 07 de Enero de 2026

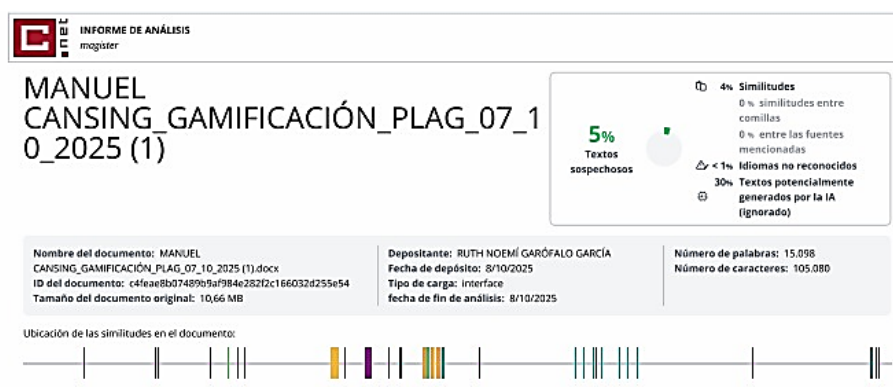
Eco. Manuel Alberto Cansing Burgos
Autor



**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 METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR**, presentado por el estudiante, **Eco. Manuel Alberto Cansing Burgosn** fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 5%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



Lcda. Ruth Garófalo García, PhD.



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

AUTORIZACIÓN

Yo, Eco. Manuel Alberto Cansing Burgos

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 del informe de 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 07 días del mes de enero del año 2026

Eco. Manuel Alberto Cansing Burgos

AUTOR

DEDICATORIA

A mis padres, por su esfuerzo inmenso de darme las bases; a mi esposa, por su apoyo y compañía; a mis hijos, por ser el motor que me impulsa.

Manuel Alberto Cansing Burgos

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, en especial al departamento de posgrado, por haberme permitido realizar esta Maestría, así como también a todos los profesores que me aportaron sus conocimientos y experiencia, que serán de gran utilidad en mi quehacer como directivo en el campo de la educación.

Manuel Alberto Cansing Burgos

ÍNDICE

Portada
DEDICATORIA	viii
AGRADECIMIENTOS.....	viii
CERTIFICADO DEL TUTOR	iii
TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD	vi
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO	v
ÍNDICE.....	ix
ÍNDICE DE ANEXO.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
RESUMEN	xv
INTRODUCCIÓN	17
SITUACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA	18
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	20
Preguntas de la investigación.....	22
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	22
Objetivo general.....	22
Objetivo específico.....	22
JUSTIFICACIÓN.....	23
Justificación teórica.....	23
Justificación práctica.....	23
HIPÓTESIS.....	25
Hipótesis General.....	25
Hipótesis alternativa.....	25
Hipótesis Nula	25
CAPÍTULO I – MARCO TEÓRICO	26
1.1. Antecedentes.....	26
1.2. Teorización.....	28
Gamificación	28
Elementos fundamentales de la Gamificación	31
<i>Tipos de Gamificación</i>	<i>32</i>

Características de la Gamificación	34
Beneficios educativos de la gamificación	35
Proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de educación básica superior	26
Proceso de enseñanza – aprendizaje	27
La Teoría del Aprendizaje Significativo	28
Características del aprendizaje significativo	38
<i>Característica del proceso de enseñanza – aprendizaje</i>	39
Características psicopedagógicas de los estudiantes de educación básica superior (generalmente de 8vo a 10mo grado)	40
1.3. Marco legal	41
CAPITULO II – MARCO METODOLÓGICO	44
2.1. Tipos de investigación	44
2.2. Enfoque de la investigación	44
2.3. Métodos de investigación	45
2.4. Población y muestra	45
2.5. Procesamiento de los datos	48
CAPITULO III - RESULTADOS Y DISCUSIÓN	50
3.1. Análisis de resultados	50
3.2. Triangulación de resultados	62
3.3. Comprobación de hipótesis	65.
CAPITULO IV – PROPUESTA	67
Guía metodológica para la implementación de herramientas de gamificación en el aula	67
4.1. Objetivos de la propuesta	67
4.2. Justificación de la Propuesta	67
4.3. Estructura de la guía	68
4.4. FODA de la propuesta	69
CONCLUSIONES	86
RECOMENDACIONES	87
REFERENCIAS	88

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	46
Tabla 2	50
Tabla 3	51
Tabla 4	52
Tabla 5	53
Tabla 6	54
Tabla 7	55
Tabla 8	56
Tabla 9	57
Tabla 10	58
Tabla 11	59
Tabla 12	60
Tabla 13	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	31
Figura 2	35
Figura 3	37
Figura 4	38

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	50
Gráfico 2	51
Gráfico 3	52
Gráfico 4	53
Gráfico 5	54
Gráfico 6	55
Gráfico 7	56
Gráfico 8	57
Gráfico 9	58
Gráfico 10	59

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia	91
Anexo 2: Encuesta	96
Anexo 3: Ficha de observación	97
Anexo 4: Cronograma de tutorías.....	98
Anexo 5: Cronograma de control de tutorías.....	99



LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR

Autor: Eco. Manuel Alberto Cansing Burgos
Tutor: Lic. Ruth Noemí Garófalo García, PhD

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de educación básica superior. En el marco teórico se abordan conceptos fundamentales como la gamificación, el aprendizaje y las metodologías activas, sustentados en bases teóricas sólidas y experiencias previas que evidencian su relevancia en el ámbito educativo. La metodología empleada es de tipo descriptivo con un enfoque mixto, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas. Para la recolección de datos se aplicaron entrevistas a directivos, encuestas a docentes y ficha de observación áulica a estudiantes, con el fin de identificar el nivel de conocimiento y el grado de aplicación de la gamificación en el aula. Los resultados fueron analizados y representados mediante tablas y gráficos, lo que permitió identificar fortalezas y desafíos en la implementación de esta estrategia metodológica. A partir del análisis, se elaboró una guía práctica de actividades gamificadas, orientada a fortalecer el compromiso, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Palabras claves: Gamificación, aprendizaje, educación básica superior.



GAMIFICATION AS A LEARNING METHODOLOGY HAS A POSITIVE IMPACT ON THE ACADEMIC PERFORMANCE OF STUDENTS IN UPPER BASIC EDUCATION.

Author: Eco. Manuel Alberto Cansing Burgos
Advisor: Lic. Ruth Noemí Garófalo García, PhD

ABSTRACT

This research aims to analyze the impact of gamification on the teaching-learning process of upper basic education students. The theoretical framework addresses key concepts such as gamification, learning, and active methodologies, supported by solid theoretical foundations and previous experiences that demonstrate their relevance in the educational field. The methodology used is descriptive with a mixed approach, combining qualitative and quantitative techniques. Data was collected through interviews and surveys directed at teachers and school administrators to assess their knowledge and the degree of implementation of gamification in the classroom. The results were analyzed and presented using tables and graphs, allowing the identification of strengths and challenges in the application of this methodological strategy. Based on the analysis, a practical guide of gamified activities was developed to strengthen student engagement, motivation, and academic performance.

Keywords: Gamification, learning, upper basic education.

INTRODUCCIÓN

La gamificación se ha vuelto muy importante en la educación de hoy, busca formas nuevas y divertidas de enseñar y aprender en todos los niveles educativos, esta manera de enseñar usa elementos de los juegos para hacer que el aprendizaje sea más interesante y fresco, por esta razón este trabajo de investigación se enfoca en cómo la gamificación puede ayudar a los estudiantes de Educación Básica Superior, cómo los motiva, qué estrategias pueden usar los profesores y los desafíos que esto presenta.

En los últimos diez años, se ha hablado mucho de usar métodos de enseñanza que hagan a los estudiantes más activos, la gamificación ha surgido como una de esas estrategias activas para motivar a los estudiantes, se ve como una ayuda para los profesores, una forma de construir clases que se adapten a lo que los estudiantes necesitan aprender, ayuda a que entiendan mejor lo que se enseña en clase. La gamificación usa herramientas de los juegos para desafiar a los estudiantes, darles premios y mostrarles lo que han logrado, con estas ideas, los profesores pueden crear clases que llamen la atención y que ayuden a aprender.

Es así que la motivación es clave para el aprendizaje, aunque se espera que los estudiantes universitarios se motiven por sí mismos para estudiar, las formas en que el profesor enseña en clase también son muy importantes para motivar a estudiantes de todas las edades, la gamificación puede incluir cómo se sienten los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se ha visto que la gamificación motiva a los estudiantes porque la actividad misma ofrece recompensas, como poder ser creativos, hacer amigos, inspirarse y sentirse como los personajes principales de una historia, esto es como los videojuegos, donde se cumplen misiones, se conoce a los compañeros para trabajar juntos, se asignan roles y se comparten experiencias, también los estudiantes de ahora suelen usar los juegos como pasatiempo o incluso para sus tareas académicas.

En este sentido, el interés en la gamificación en la educación básica ha crecido porque se ha notado que los estudiantes a veces no se sienten muy involucrados o motivados, los profesores ven en la gamificación una manera de resolver esto, mezclando cosas de la vida diaria con los juegos, investigaciones anteriores han mostrado que muchos estudiantes (96.2%) piensan que la gamificación es útil y que los motiva (88%) para su carrera, también, el uso de herramientas como Kahoot! ha sido muy bien recibido por los estudiantes, quienes

creen que los profesores deberían seguir usándolas para hacer las clases más motivadoras y aumentar el interés.

En otro contexto se puede ver que implementar la gamificación tiene sus dificultades, algunos obstáculos comunes son la falta de tiempo, no saber mucho sobre el tema, la falta de dinero, que el contenido no se relacione bien con la gamificación y una mala planificación de la enseñanza, es importante que los profesores que quieran usarla se preparen con expertos en gamificación para diseñar estrategias adecuadas que superen estos problemas, además, si solo se usan unos pocos elementos del juego o si no se da retroalimentación rápida, los estudiantes pueden perder el interés. Otro gran desafío es que a menudo se evalúa a los estudiantes de la manera tradicional, lo que puede limitar lo que la gamificación puede hacer en la evaluación.

A pesar de estos problemas, la gamificación ofrece muchas oportunidades para la educación superior, ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades como trabajar en equipo, comunicarse, ser creativos, competir de forma sana y ser respetuosos, este trabajo busca entender mejor cómo la gamificación puede ser una forma efectiva de aprender en la educación básica superior, y ofrecerá ideas y sugerencias para que se use con éxito, esperamos que este estudio ayude a entender y a promover la gamificación como una herramienta de enseñanza que cambie el aprendizaje y motive a los estudiantes.

SITUACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

A nivel internacional, la UNESCO ha establecido como prioridad la transformación educativa mediante la integración de metodologías activas que promuevan la motivación, la inclusión y la participación significativa del estudiante, se menciona que el sistema educativo enfrenta desafíos que se amplifican con el avance de la tecnología y los cambios en las dinámicas de aprendizaje, en muchos países, la educación aún depende en gran medida de métodos tradicionales de enseñanza que, aunque efectivos en contextos pasados, ya no responden adecuadamente a las necesidades de los estudiantes de hoy.

Estos modelos de enseñanza, centrados en la memorización y repetición, suelen desmotivarlos, pues no logran captar su interés ni fomentar la creatividad y el pensamiento crítico requeridos en un mundo en constante evolución, investigaciones recientes indican que la implementación de tecnologías educativas como la gamificación podría facilitar un

cambio positivo en la enseñanza, aumentando la motivación y mejorando el aprendizaje, Villavicencio (2024).

En América Latina, el problema de mantener a los estudiantes comprometidos y motivados sigue siendo significativo, los sistemas educativos de la región enfrentan limitaciones estructurales y contextuales que dificultan la innovación en los métodos de enseñanza, como la falta de recursos y capacitación docente en técnicas de aprendizaje activas e interactivas, CEPAL (2022).

Sin embargo, los estudiantes latinoamericanos han demostrado una alta receptividad hacia el uso de tecnologías digitales y recursos interactivos, lo cual evidencia la necesidad de innovar las metodologías de enseñanza en función de sus intereses, la gamificación, que aplica principios de juegos en el ámbito educativo, emerge como una alternativa prometedora para abordar estas necesidades, este método ha demostrado mejorar la participación de los estudiantes, promover el aprendizaje activo y facilitar una experiencia educativa más atractiva, Sánchez et al. (2020).

En el contexto ecuatoriano, la educación secundaria enfrenta retos adicionales, a pesar de los esfuerzos para modernizar la infraestructura tecnológica en las instituciones educativas, el uso de metodologías innovadoras como la gamificación sigue siendo limitado, la mayoría de los docentes aún utiliza enfoques tradicionales, lo que a menudo lleva a la falta de motivación e interés por parte de los estudiantes, Ministerio de Educación de Ecuador (2021).

En el cantón El Triunfo, provincia de Guayas, la Unidad Educativa El Triunfo enfrenta problemas similares a los que aparecen en el resto del país y la región. En concreto, los estudiantes de Básica Superior muestran poca motivación y compromiso con el aprendizaje, una realidad que se ha agravado porque todavía predomina la enseñanza tradicional, centrada en memorizar, escuchar al maestro y repetir contenidos. Ese método, que ha estado en las aulas durante décadas, ya no resulta suficiente para atender las necesidades e intereses de los adolescentes de hoy, que crecen rodeados de pantallas, información instantánea y nuevas formas de aprender e interactuar.

Aunque en los años recientes la institución ha hecho esfuerzos por mejorar la infraestructura, regalando computadores y ampliando el servicio de internet, la inclusión de estrategias activas e innovadoras, como la gamificación, apenas comienza. La razón principal es que muchos docentes no han recibido formación específica para diseñar y aplicar

esas actividades, y por eso siguen usando pocos juegos y retos digitales, limitando la posibilidad de motivar la clase y lograr un aprendizaje más profundo.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Situación Problemática

La educación contemporánea enfrenta un desafío constante: la necesidad de adaptarse a las características y expectativas de las nuevas generaciones de estudiantes. En un mundo saturado de información y estímulos digitales, los métodos de enseñanza tradicionales a menudo resultan insuficientes para captar y mantener el interés de los alumnos, especialmente en niveles educativos avanzados como la Educación Básica Superior. Los estudiantes actuales, considerados nativos digitales, están acostumbrados a la inmediatez, la interactividad y la retroalimentación constante que ofrecen las plataformas de entretenimiento digital, incluyendo los videojuegos. Esta realidad ha generado un desfase entre los enfoques pedagógicos convencionales y las formas de aprendizaje preferidas por los jóvenes, lo cual se traduce en una notable desmotivación, escasa participación y un aprendizaje superficial.

En la ciudad de El Triunfo, al igual que en muchas otras localidades del país, la educación básica superior refleja con claridad esta problemática. Es común observar aulas donde predomina la pasividad estudiantil, donde los alumnos se limitan a recibir información sin involucrarse activamente en la construcción de su propio conocimiento. Esta situación se ve agravada por el hecho de que los contenidos curriculares muchas veces se perciben como áridos o desvinculados de la vida cotidiana del estudiante, lo cual limita la posibilidad de generar aprendizajes significativos que conecten con sus experiencias previas y tengan relevancia práctica.

En este contexto, resulta necesario analizar **las causas y consecuencias** que derivan de este fenómeno educativo. Entre las causas más relevantes se encuentran la falta de formación docente en estrategias activas como la gamificación, el uso dominante de metodologías tradicionales centradas en la transmisión unidireccional de contenidos, así como la escasa inclusión de herramientas digitales que respondan a las preferencias lúdicas y tecnológicas de los estudiantes. Estas causas estructurales y pedagógicas han dado lugar a múltiples consecuencias negativas, entre ellas la desmotivación generalizada, el bajo nivel de participación, un aprendizaje centrado en la memorización y un rendimiento académico

limitado. Todo esto impacta directamente en la calidad del proceso educativo y en la apropiación real del conocimiento por parte de los estudiantes.

Ante este panorama, la gamificación surge como una alternativa metodológica prometedora para transformar la experiencia educativa. Al integrar elementos propios del juego como desafíos, recompensas, niveles, insignias, narrativas y sistemas de clasificación dentro del entorno escolar, la gamificación propone un aprendizaje más dinámico, interactivo y centrado en el estudiante. Se parte de la premisa de que el juego, al ser inherente a la naturaleza humana, puede convertirse en un motor poderoso para fomentar la curiosidad, la resiliencia, la motivación y el trabajo colaborativo. Esta metodología puede actuar como un puente entre las necesidades del estudiante actual y los objetivos pedagógicos del sistema educativo.

No obstante, la aplicación efectiva de la gamificación requiere más que entusiasmo o recursos tecnológicos: implica un diseño pedagógico intencional y profundo, alineado con objetivos de aprendizaje claros, con una selección adecuada de mecánicas y dinámicas que promuevan habilidades concretas. Si esta implementación no se realiza con la debida preparación, existe el riesgo de que se quede en una estrategia superficial, sin impacto real en el desarrollo de competencias. Por ello, la falta de capacitación docente y la inexistencia de una cultura institucional que favorezca la innovación metodológica se convierten en limitantes que impiden aprovechar todo el potencial transformador de la gamificación.

En definitiva, en un contexto como el de El Triunfo, donde los estudiantes evidencian bajo compromiso académico, desmotivación y desconexión con los contenidos, resulta urgente investigar y promover estrategias pedagógicas que atiendan sus intereses y formas de aprender. La gamificación, cuando es aplicada con sentido pedagógico, puede convertirse en una herramienta clave para superar las barreras actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje, lograr un involucramiento genuino del estudiante y favorecer la construcción de aprendizajes significativos y duraderos.

Formulación y sistematización del problema

La formulación del presente estudio de investigación consiste en: ¿Cómo influye la gamificación como metodología de aprendizaje en el desarrollo de un aprendizaje activo, participativo y significativo en los estudiantes de educación básica superior de la ciudad de El Triunfo, año 2024?

Preguntas de la investigación

¿Cuáles son las características y elementos principales de la gamificación que utilizan los docentes para fomentar un aprendizaje activo en los estudiantes de educación básica superior de la ciudad de El Triunfo, año 2024?

¿Qué estrategias gamificadas resultan más efectivas para promover la participación y el compromiso estudiantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica superior en la ciudad de El Triunfo?

¿De qué manera la implementación de actividades gamificadas contribuye al desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes de educación básica superior en la ciudad de El Triunfo, año 2024?

¿Cómo puede estructurarse una propuesta pedagógica basada en gamificación para fortalecer el aprendizaje activo en estudiantes de educación básica superior en la ciudad de El Triunfo en el año 2024?

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

Determinar el impacto de la gamificación como metodología de aprendizaje mediante actividades gamificadas en el aula para promover un aprendizaje significativo en estudiantes de educación básica superior.

Objetivo específico

- Identificar los principales fundamentos teóricos de la investigación sobre la importancia de la gamificación y su utilidad para promover un aprendizaje significativo de los estudiantes de educación básica superior.
- Evaluar las estrategias gamificadas que resultan más efectivas en educación básica superior a través de un cuestionario digital a docentes y una observación áulica para promover la participación y el compromiso estudiantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Diseñar una propuesta pedagógica estructurada que integre actividades gamificadas orientadas a fortalecer el aprendizaje activo y significativo de los

estudiantes de educación básica superior en la ciudad de El Triunfo durante el año 2024.

JUSTIFICACIÓN

Justificación teórica

La presente investigación tiene justificación teórica fundamentada en la Teoría del Aprendizaje Significativo propuesta por David Ausubel, la cual sostiene que el aprendizaje ocurre de manera efectiva cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera significativa con los conocimientos previos del estudiante. Este enfoque enfatiza la importancia de utilizar estrategias pedagógicas que promuevan la conexión entre el contenido académico y las experiencias personales, fomentando así un aprendizaje activo y participativo (Ausubel, 2002).

La implementación de la gamificación como metodología de aprendizaje tiene una justificación práctica ya que en el aula ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar la motivación y el compromiso estudiantil, especialmente en entornos educativos que enfrentan desafíos relacionados con el desinterés y la baja participación. Según investigaciones recientes, elementos como puntos, niveles y recompensas fomentan la participación activa de los estudiantes, mejoran la retención de información y desarrollan habilidades críticas como la resolución de problemas y el pensamiento analítico.

Justificación práctica

La presente investigación tiene una justificación metodológica ya que su enfoque combina elementos cualitativos y cuantitativos, alineándose con los principios de investigación educativa aplicada. Este diseño permite comprender de manera integral cómo la gamificación afecta el aprendizaje activo, participativo y significativo de los estudiantes.

Esta investigación es innovadora ya que propone a la gamificación como un recurso clave para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno dinámico, atractivo y participativo, adaptado a las necesidades de los estudiantes de básica superior. La incorporación de metodologías basadas en la gamificación responde a un contexto educativo actual que, influenciado por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), demanda nuevas formas de enseñanza que capten el interés y fomenten el compromiso de

los estudiantes lúdicos al contexto educativo, ha demostrado ser una técnica capaz de mejorar la motivación y la atención de los estudiantes, Gaitán (2021).

Justificación Metodológica

La presente investigación se basa en un planteamiento metodológico sólido porque utiliza un diseño mixto que integra métodos cualitativos y cuantitativos, buscando así captar una imagen completa y matizada del fenómeno en cuestión. Desde la ruta cuantitativa, se aplicarán encuestas y cuestionarios que proporcionarán datos duros sobre cómo perciben, se sienten motivados y participan los estudiantes antes y después de introducir dinámicas de gamificación en clase. A la par, el perfil cualitativo contará con observaciones y entrevistas a profesores y alumnos, lo que permitirá indagar con mayor profundidad las vivencias, creencias y actitudes que surgen en el aula cuando los contenidos se presentan mediante juegos y retos.

Esta estrategia cruzada de recolección facilita la triangulación de la información, un procedimiento que fortalece tanto la validez como la consistencia de los hallazgos. Siendo un estudio aplicado, su meta no es solo generar evidencia científica sobre el efecto de la gamificación, sino también producir materiales y recomendaciones prácticas que la Unidad Educativa El Triunfo pueda adoptar en sus procesos pedagógicos. Por lo tanto, el enfoque mixto resulta pertinente porque habilita una evaluación integral del contexto educativo, evitando que las conclusiones se limiten a una única dimensión del aprendizaje.

Justificación Social

La presente investigación tiene una alta relevancia social, ya que responde a la necesidad de fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en los adolescentes de básica superior del cantón El Triunfo, quienes actualmente enfrentan retos relacionados con la desmotivación escolar, el desinterés por los contenidos académicos y la baja participación en clase, estas problemáticas inciden de manera directa en su rendimiento académico y en su desarrollo personal, limitando sus posibilidades de adquirir competencias clave para desenvolverse en la sociedad actual.

Al proponer la gamificación como estrategia pedagógica innovadora, esta investigación busca ofrecer alternativas concretas que promuevan la motivación, el compromiso y la construcción de aprendizajes significativos en los estudiantes, su impacto social radica en la posibilidad de transformar la experiencia educativa en un proceso más

dinámico, inclusivo y participativo, contribuyendo así a disminuir los índices de deserción escolar y a fortalecer la formación integral de los adolescentes.

De este modo, los resultados de la investigación podrán servir como referente para otros docentes e instituciones educativas que busquen incorporar metodologías activas mediadas por las tecnologías digitales, en última instancia, el estudio aporta al cumplimiento del derecho a una educación de calidad y pertinente, que potencie el desarrollo de habilidades, valores y capacidades necesarias para el bienestar individual y colectivo de los estudiantes del cantón El Triunfo y de otros contextos similares.

HIPÓTESIS

Hipótesis General

La implementación de la gamificación como metodología de aprendizaje influirá positivamente en el aumento de la motivación, la participación y la construcción de aprendizajes significativos en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa El Triunfo del cantón El Triunfo.

Hipótesis alternativa

La implementación de la gamificación como metodología de aprendizaje no influye en el aumento de la motivación, la participación ni en la construcción de aprendizajes significativos en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa El Triunfo del cantón El Triunfo.

Hipótesis Nula

La implementación de la gamificación como metodología de aprendizaje influirá positivamente en el aumento de la motivación, la participación y la construcción de aprendizajes significativos en los estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa El Triunfo del cantón El Triunfo.

CAPÍTULO I – MARCO TEÓRICO

El presente marco teórico fundamenta conceptualmente el uso de la gamificación como metodología de aprendizaje en el contexto de la educación básica superior. Se abordan los principales enfoques pedagógicos que respaldan esta estrategia, así como su relación con el aprendizaje significativo, la motivación estudiantil y la adaptación a las necesidades educativas actuales.

Según Ausubel (2002), para comprender el aprendizaje significativo es esencial referirse a la teoría que sostiene que los estudiantes aprenden de forma real y duradera cuando integran los nuevos conocimientos con los que ya poseen, es decir, cuando logran establecer vínculos con su estructura cognitiva previa.

1.1. Antecedentes

A continuación, se presentan los antecedentes de estudios previos relacionados con la gamificación y su aplicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Estos antecedentes incluyen investigaciones que han evidenciado el impacto de la gamificación en la motivación, la participación activa de los estudiantes y la mejora del rendimiento académico en diversos contextos educativos.

A nivel internacional, Ruano et al. (2024) desarrollaron un estudio titulado Impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de educación básica superior, cuyo propósito fue analizar cómo influye la gamificación en el desempeño escolar y en el nivel de motivación de los alumnos de este nivel educativo. Para ello, se aplicó una metodología de tipo descriptivo y correlacional, utilizando encuestas antes y después de implementar estrategias de gamificación con una muestra de 30 estudiantes. Estas encuestas evaluaron las percepciones estudiantiles sobre dicha estrategia, así como su impacto en el rendimiento académico y la motivación. El análisis de los datos se llevó a cabo mediante el coeficiente de correlación de Spearman, el cual permitió identificar asociaciones relevantes entre las variables.

Los resultados evidenciaron una correlación positiva y muy fuerte entre la gamificación y el rendimiento académico (coeficiente de 0.937), así como entre la gamificación y la motivación estudiantil (coeficiente de 0.863). Estos resultados indican que aplicar elementos de juego en el aula no solo potencia el rendimiento de los estudiantes, sino que también eleva considerablemente su motivación, lo que favorece un mejor proceso de

aprendizaje. En consecuencia, la investigación respalda el uso de la gamificación como una herramienta pedagógica eficaz.

Por otra parte, Lema et al. (2024) en su estudio titulado *La Gamificación educativa, alternativa para la enseñanza creativa*, su empleo en la educación superior en Ecuador tuvo como finalidad evaluar la eficacia del uso de la gamificación en el contexto universitario del país, contrastándola con los métodos pedagógicos tradicionales. El objetivo principal fue comprender de qué manera esta estrategia didáctica puede aportar al desarrollo integral del estudiante, promoviendo competencias como el pensamiento crítico y las habilidades blandas. La investigación se apoyó en una revisión bibliográfica amplia, complementada con estudios de caso aplicados en distintas instituciones de educación superior del Ecuador. Para recopilar la información necesaria, se aplicaron encuestas y se realizaron entrevistas tanto a docentes como a estudiantes, con el fin de conocer sus percepciones sobre la utilidad y el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En otro trabajo realizado por Ponce (2023) en su informe *Uso de Classcraft como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín*, se planteó como objetivo principal analizar el impacto del uso de la plataforma gamificada Classcraft en la interacción de los estudiantes durante el aprendizaje del tema evolución de la vida en la Tierra. La investigación se desarrolló bajo un enfoque interpretativo y se enmarcó dentro de la metodología de investigación acción con orientación cuantitativa. Para recopilar los datos, se aplicaron pruebas diagnósticas antes y después de la intervención, además de observaciones en el aula y encuestas dirigidas tanto al alumnado como al personal docente.

Los hallazgos evidenciaron un incremento del 11% en el promedio general del grupo, así como una participación más activa entre los estudiantes. Estos resultados demostraron que el uso de Classcraft fue no solo bien recibido, sino también eficaz para fortalecer la dinámica educativa en la materia de Ciencias Naturales.

Asimismo, Sagñay (2023) en su trabajo *Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Intercultural Ambrosio Lasso*, tuvo como objetivo desarrollar una metodología gamificada para mejorar el aprendizaje de los números racionales en estudiantes de noveno año. Se utilizó un enfoque mixto y un diseño cuasi-experimental, aplicando encuestas y pruebas objetivas antes y después de la intervención. Los resultados mostraron una diferencia significativa en el

rendimiento entre los grupos evaluados, destacando que el uso del sistema gamificado Matemática Ludificada tuvo un impacto positivo en el grupo experimental.

1.2. Teorización

Gamificación

La investigación se fundamenta en la Teoría de la Gamificación propuesta por Karl Kapp, quien sostiene que la gamificación consiste en el uso de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos educativos con el objetivo de incrementar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes. Según este autor, la gamificación no es solo la incorporación de juegos, sino el diseño intencional de experiencias que integren dinámicas lúdicas alineadas con objetivos de aprendizaje (Kapp, 2012).

Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es un proceso mediante el cual los estudiantes adquieren nuevos conocimientos al relacionarlos con saberes y experiencias previas, lo que permite una comprensión lógica y duradera. Esta forma de aprender no se basa en la memorización mecánica, sino en la integración sustancial de la nueva información en la estructura cognitiva existente. Según David Ausubel, creador de esta teoría, “el aprendiz sólo aprende cuando encuentra sentido a lo que aprende”. Por ello, el rol del docente es clave: debe facilitar experiencias que despierten el interés, promuevan la reflexión y fomenten la participación activa del estudiante en la construcción del conocimiento.

Así también, introdujo dos principios clave: la diferenciación progresiva, que sugiere enseñar de lo general a lo específico; y la reconciliación integradora, que propone conectar e integrar los nuevos saberes con los conocimientos existentes, enriqueciendo ambos durante el proceso de aprendizaje.

Conceptualización de gamificación

La gamificación puede entenderse simultáneamente como técnica, método y estrategia, esta se basa en identificar los elementos que hacen atractivos a los juegos y aplicarlos en contextos que no son lúdicos, con el fin de transformar tareas, actividades o mensajes en experiencias más dinámicas y motivadoras, su propósito principal es generar una conexión especial y significativa con los participantes (Torres 2022, p. 22).

Asimismo, Busto (2019) señala que:

La gamificación es a la vez una técnica, método y estrategia, que adapta elementos propios del juego a contextos no lúdicos con el objetivo de volver las actividades más atractivas, motivadoras y lograr una mayor implicación de los participantes. El objetivo de la gamificación consiste en potenciar al máximo las habilidades de los niños a través de la experimentación y el juego, puesto que mediante la experiencia y la diversión creemos que es más fácil alcanzar aprendizajes más significativos y funcionales (p. 34).

En otra definición se señala que, la gamificación son los juegos como una herramienta innovadora que permiten promover el aprendizaje autoregulado y su propósito es evaluar personalmente la gestión docente del estudiante. Y en tiempo real, además, se afirma que el término gamificación o también conocido como ludificación: la estrategia, proviene de un juego en inglés que significa juegos, es decir, es un uso la mecánica del juego es solo para la motivación para promover, Zambrano et al. (2020).

Así también la gamificación se entiende como la integración de elementos propios de los juegos en contextos educativos con el propósito de hacer el aprendizaje más atractivo, dinámico y motivador, este enfoque incorpora componentes como puntos, insignias, niveles, sistemas de recompensas, clasificaciones y narrativas que transforman actividades académicas tradicionales en experiencias interactivas capaces de captar la atención de los estudiantes y estimular su participación activa (Alvarado, et. al. 2024).

El autor Morán (2020) señala que, mediante la gamificación, se busca potenciar las habilidades de los alumnos a través de la experimentación y el juego, ya que, al ofrecer una experiencia divertida y estimulante, se facilita la asimilación de contenidos y se favorece la retención de los conocimientos adquiridos. Este enfoque permite transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en una dinámica motivadora, en la que los estudiantes se sienten más implicados y comprometidos con su propio aprendizaje.

Entre los objetivos principales de este método de aprendizaje figuran:

- Crear un vínculo lúdico de compromiso entre el alumno y el proceso educativo/ contenido que se está impartiendo.
- Ser una herramienta motivadora y efectiva que llame su atención, luche contra el aburrimiento y les impulse a aprender.

- Premiar al alumno, sobre todo en aquellas donde no existe más incentivo que el propio aprendizaje.
- Optimizar los resultados de la enseñanza.

El autor Zainuddin et al. (2020) señala que la gamificación en contextos educativos permite mejorar la motivación, el compromiso y la interacción social de los estudiantes, al integrar elementos lúdicos como insignias, recompensas o desafíos en el proceso de aprendizaje. Este enfoque transforma el aula en un entorno activo, donde los estudiantes participan con mayor entusiasmo y desarrollan habilidades cognitivas de forma significativa, promoviendo una experiencia educativa más participativa y efectiva.

Los investigadores Bai, Hew y Huang (2020) destacan que la gamificación produce un impacto positivo en los resultados de aprendizaje, al fomentar la motivación intrínseca de los estudiantes mediante el uso de mecanismos como el reconocimiento, la retroalimentación inmediata y la competencia amistosa. No obstante, también advierten que, si no se diseña adecuadamente, puede generar efectos negativos como ansiedad o frustración, lo cual resalta la necesidad de aplicar esta metodología de forma equilibrada y adaptada al contexto.

Según el estudio de Tondello et al. (2020), la gamificación personalizada, o gamificación adaptativa, considera las características individuales del estudiante, como su personalidad, género y preferencias. Esto permite diseñar experiencias de aprendizaje más efectivas, donde el uso de mecánicas lúdicas se ajusta al perfil del usuario, potenciando así su implicación y rendimiento académico. Esta perspectiva destaca la importancia de la individualización en entornos gamificados.

Para Hassan y Hamari (2020), la gamificación aplicada a la participación ciudadana digital puede fortalecer el compromiso cívico y la conciencia democrática, al ofrecer experiencias interactivas y atractivas que estimulan el interés por los asuntos públicos. A través del juego y la recompensa, los ciudadanos, especialmente los jóvenes, se involucran activamente en procesos de e-participación. Sin embargo, los autores también subrayan desafíos éticos y la necesidad de garantizar la inclusión y la equidad.

El estudio de Moldon et al. (2020) evidencia que la gamificación en entornos profesionales, como plataformas de desarrollo colaborativo (por ejemplo, GitHub),

puede aumentar la participación y la productividad de los usuarios. No obstante, cuando se eliminan estos elementos lúdicos, se observa una reducción significativa del compromiso, lo que revela tanto la efectividad como los riesgos de depender excesivamente de la motivación extrínseca generada por la gamificación.

Elementos fundamentales de la Gamificación

Según Sellán (2021) señala que, dentro de los elementos están los siguientes:

Figura 1

Elementos



Fuente: Sellán (2021), *Elementos de la gamificación*

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

El esquema representa una secuencia lógica para aplicar la gamificación en el entorno educativo. El proceso comienza con la definición del objetivo, es decir, se establece qué se quiere lograr con la implementación de la estrategia lúdica. A partir de allí, se analiza el perfil del alumno, lo cual implica conocer las características, intereses y necesidades de los estudiantes para adaptar la experiencia a su contexto.

Luego, se desarrollan las narrativas, que consisten en crear historias o contextos temáticos que den sentido al juego y motiven la participación del estudiante. Después, se

determinan las mecánicas, que son las reglas del juego: cómo se gana, se pierde, se avanza o se interactúa.

Posteriormente, se identifican los componentes, es decir, los elementos visibles del juego como puntos, niveles, recompensas, insignias, entre otros. Finalmente, todo esto se traduce en aplicaciones prácticas, que pueden ser plataformas digitales, actividades presenciales o híbridas, donde se ejecuta la estrategia gamificada diseñada.

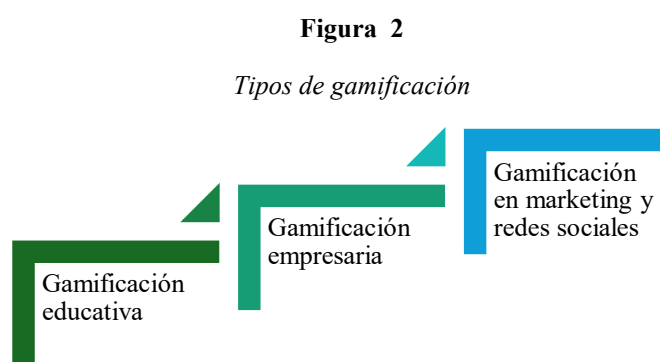
Este modelo evidencia que una gamificación educativa efectiva requiere planificación detallada, conocimiento del alumnado y una adecuada integración de elementos lúdicos alineados con los objetivos de aprendizaje.

Por otro lado, Tremblay (2020) indica que, los elementos fundamentales de la gamificación son:

- Un desafío o una meta que establece lo que una persona debe lograr para ganar
- Obstáculos o impedimentos que deben superarse para lograr el objetivo
- Incentivos o recompensas que reciben los usuarios cuando superan obstáculos y objetivos
- Reglas del juego que definen la interacción de los usuarios con el juego

Tipos de Gamificación

Según Roura (2025) señala que, dentro de los tipos de gamificación están los que se mencionan a continuación:



Fuente: La gamificación en el aula, Roura (2025)

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Tipos de gamificación educativa

1. Gamificación estructural

Se enfoca en incorporar elementos del juego (puntos, niveles, clasificaciones) sin modificar el contenido educativo, sino la manera de presentarlo y organizarlo (Werbach & Hunter, 2012).

2. Gamificación de contenido (o gamificación de contenidos)

Consiste en transformar el contenido educativo en un formato lúdico, por ejemplo, creando narrativas, retos o misiones que envuelvan al estudiante (Kapp, 2012).

3. Gamificación competitiva

Promueve la competencia entre estudiantes mediante tablas de clasificación, logros y retos individuales. Puede estimular la motivación extrínseca, aunque requiere cautela para evitar efectos negativos (Domínguez et al., 2021).

4. Gamificación colaborativa

Se basa en la cooperación entre participantes, generando objetivos grupales que requieren interacción y trabajo en equipo (Alsadoon et al., 2022).

5. Gamificación adaptativa o personalizada

Consiste en adaptar los retos y recompensas al perfil y necesidades del estudiante, incrementando la motivación y la percepción de competencia (Hassan et al., 2021).

En el ámbito educativo, la gamificación busca optimizar la enseñanza incorporando dinámicas propias del juego. A través de elementos como recompensas, puntos, retos y misiones, se logra aumentar la motivación estudiantil, favoreciendo así una mayor participación y una mejor asimilación de los contenidos. Además, esta se subdivide en:

Gamificación primaria

Los juegos en contextos académicos permiten cambiar las conductas de los más pequeños dentro del aula, cuestión que también se traslada al comportamiento en casa.

Gamificación secundaria.

Los alumnos que asumen retos y tratan de superarlos con la guía de un profesor que entiende sus inquietudes y motivaciones

Gamificación empresarial.- esta aumenta el espíritu competitivo de los empleados, fortalece su compromiso con la organización, mejora la productividad, fomenta la creatividad y ayuda a que los trabajadores desarrollen habilidades concretas.

Gamificación en marketing y redes.- abarca mucho más que test de conocimientos. En marketing la creatividad es una baza muy importante para conseguir los objetivos establecidos y, por ejemplo, los juegos interactivos pueden ayudar a lograrlos.

Características de la Gamificación

La gamificación es una estrategia que ha cambiado el mundo del aprendizaje electrónico, combinando elementos del juego con el proceso de educación. Este enfoque transforma el aprendizaje sobre experiencias divertidas que aumentan las obligaciones, la motivación y la participación de los estudiantes. Dentro de las características, están las siguientes:

- Competición amistosa que fomente la participación
- Recompensas motivadoras para el estímulo de logros
- Personalización para adaptar la experiencia de juego
- Progresión y desbloqueo que mantengan el interés
- Feedback constante que impulse la mejora continua
- Narrativa atractiva para sumergirse en el juego
- Diseño visual impactante que genere *engagement*
- Colaboración social, trabajo en equipo y comunidad

Quizizz

Quizizz es una aplicación en línea que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos que los estudiantes pueden responder de forma sincrónica o asincrónica, integrando elementos de gamificación como puntos, rankings y retroalimentación instantánea. De acuerdo con Bicen y Kocakoyun (2018), Quizizz fomenta el aprendizaje autónomo, la motivación intrínseca y la autoevaluación a través de una experiencia de juego educativo accesible (p. 1).

Wordwall

Wordwall es una herramienta digital que permite crear actividades interactivas y personalizadas, como sopas de letras, crucigramas, tarjetas didácticas y juegos de

emparejamiento, que pueden utilizarse en línea o imprimirse. Según Taufik y Marlina (2021), Wordwall ayuda a diversificar las estrategias de enseñanza mediante recursos interactivos que refuerzan los contenidos de forma dinámica y atractiva (p. 78).

Quizalize

Quizalize es una plataforma digital de evaluación formativa que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos y hacer seguimiento detallado del progreso individual de cada estudiante. Según Bawa (2019), Quizalize ofrece reportes en tiempo real que facilitan la personalización de la enseñanza y el monitoreo continuo del aprendizaje (p. 10).

Nearpod

Nearpod es una aplicación educativa que permite crear lecciones interactivas, integrando presentaciones multimedia, cuestionarios, encuestas y actividades colaborativas en tiempo real. De acuerdo con Hasan y Khan (2020), Nearpod contribuye a una experiencia de aprendizaje activa y participativa, combinando contenidos digitales con retroalimentación inmediata.

Beneficios educativos de la gamificación

Según Sánchez (2020) alude que, la gamificación se ha aplicado en varios dominios, incluidos los dominios de educación, negocios, aptitud física y salud, pero el campo de investigación de la gamificación en la educación todavía está en su fase emergente. A su vez, el autor menciona los beneficios en la siguiente figura.

Imagen 1

Elementos de diseño del juego: marco de clasificación.

Principios de diseño	Mecánica
Estado visible	Insignias
Compromiso social	Puntos
• competencia	Niveles
• cooperación	Recompensas
• colaboración	Líderes
Libertad de elección	Barra de progreso
Libertad para fallar	Moneda
Respuesta rápida	Avatares
Metas y desafíos	Reloj de cuenta regresiva
Personalización Acceso, desbloquear contenido	

Fuente: Revista docente 2.0

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

La gamificación educativa se fundamenta en ciertos principios que, al aplicarse correctamente, incrementan la motivación y el compromiso del estudiante. Cada principio se asocia con una mecánica específica que le da forma dentro del entorno de aprendizaje.

Proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de educación básica superior

Metodología de aprendizaje

Según Osorio et al. (2021) El proceso de enseñanza – aprendizaje se concibe como un sistema de comunicación deliberado que involucra la implementación de estrategias pedagógicas con el fin de propiciar aprendizajes. El proceso de enseñanza-aprendizaje es comunicativo, porque el docente organiza, expresa, socializa y proporciona los contenidos científico-históricos-sociales a los estudiantes y estos, además de construir su propio aprendizaje, interactúan con el docente, entre sí, con sus familiares y con la comunidad que les rodea: aplicando, debatiendo, verificando o contrastando dichos contenidos.

Del mismo modo, Chica et al. (2020) menciona que, el proceso de enseñanza es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. La enseñanza tiene como pilar fundamental proporcionar medios para estructurar experiencias propias de diferentes formas y que estas sean accesibles para lograr

un aprendizaje satisfactorio, mientras que, el aprendizaje, es proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

Así también, Wallace et al. (2020), el proceso de aprendizaje mejora significativamente cuando se aplican estrategias de enseñanza activa, incluso si son ejecutadas por docentes con menor experiencia. Esta metodología promueve una dinámica en la que el estudiante deja de ser un receptor pasivo de información para convertirse en protagonista de su formación, resolviendo problemas, reflexionando críticamente y participando activamente en el desarrollo de las clases. La enseñanza activa, además de fortalecer la comprensión conceptual, estimula la autonomía y la interacción significativa entre los participantes del proceso educativo.

En otro contexto, Dunlosky et al. (2021), el proceso de aprendizaje efectivo depende en gran medida del uso de técnicas de estudio adecuadas, como la práctica con pruebas (*practice testing*) y el repaso distribuido (*distributed practice*). Estas estrategias permiten que el estudiante consolide el conocimiento a través de la repetición espaciada y la recuperación activa de la información, fomentando un aprendizaje más duradero y significativo. Esta metodología resalta la importancia de enseñar a los alumnos no solo qué aprender, sino cómo aprender de manera estratégica y eficiente.

De igual forma, Saqlain et al. (2020), el aprendizaje en grupos pequeños constituye una metodología eficaz para el desarrollo académico, especialmente en entornos de ciencias de la salud. Este enfoque propicia la interacción entre pares, el aprendizaje colaborativo y la construcción conjunta del conocimiento a través del debate, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. La estructura reducida de los grupos favorece el compromiso de todos los integrantes, lo que impacta positivamente en su desempeño académico y en la adquisición de competencias sociales.

En este sentido, Según Gómez-Tejedor et al. (2020), la metodología de aula invertida (*flipped classroom*) transforma la dinámica tradicional del aprendizaje al trasladar los contenidos teóricos fuera del aula, permitiendo que el tiempo presencial se dedique a actividades prácticas, análisis y resolución de dudas. De este modo, los estudiantes llegan preparados a clase, con conocimientos previos que les permiten participar activamente y afianzar lo aprendido mediante la interacción y la experimentación. Esta estrategia promueve la responsabilidad, la motivación y el pensamiento crítico.

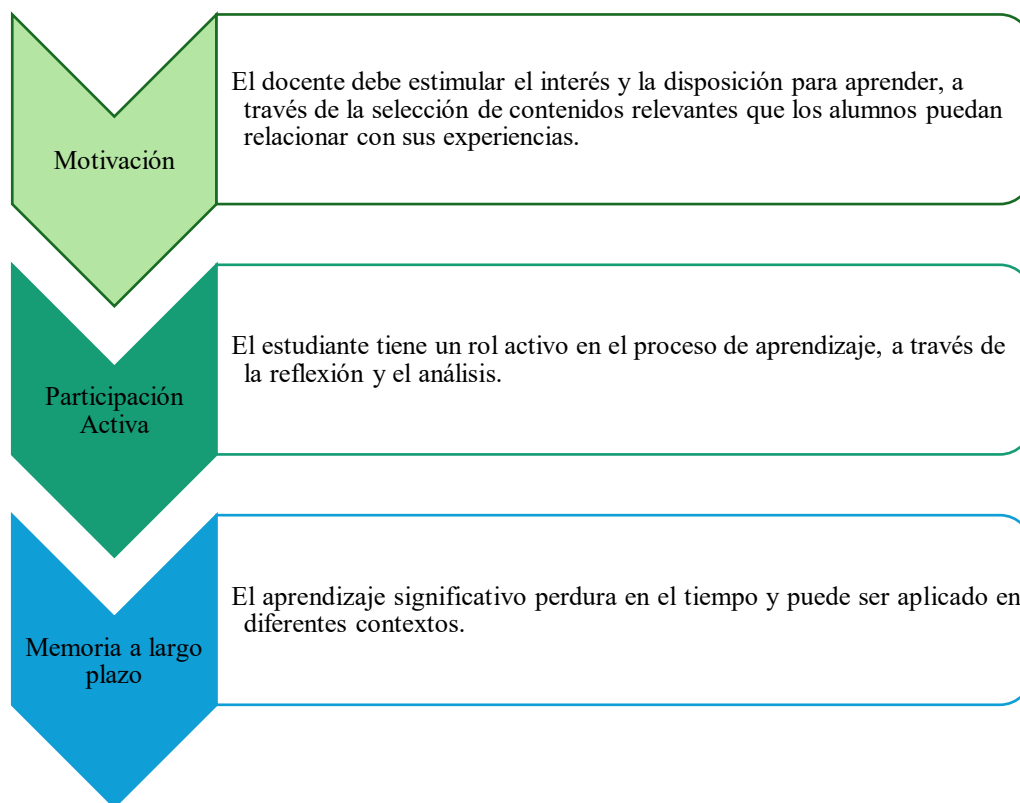
Finalmente, Lidolf y Pasco (2020), el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior requiere de un desarrollo profesional docente que incorpore metodologías activas y tecnologías educativas. Esta transformación metodológica permite al docente integrar recursos digitales y estrategias centradas en el estudiante, como el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo colaborativo y la evaluación formativa, generando experiencias más contextualizadas, inclusivas y significativas para el estudiante universitario.

Características del aprendizaje significativo

Según Sellán (2021) indica que, dentro de las características del aprendizaje significativo se encuentran las siguientes:

Figura 3

Características del aprendizaje significativo



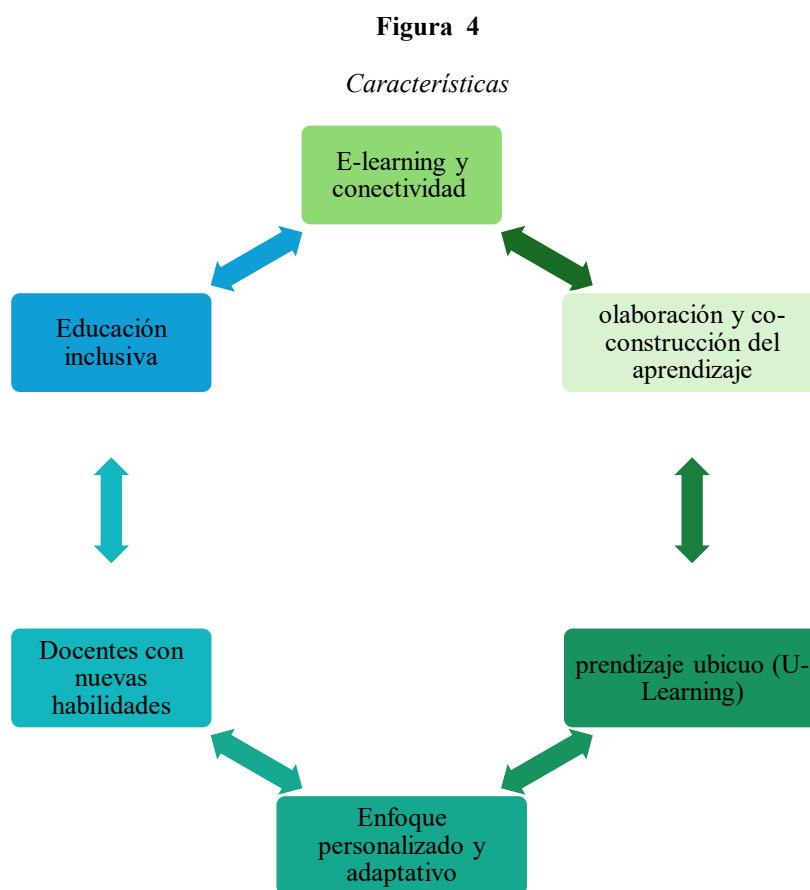
Fuente: Concepto de aprendizaje significativo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

El aprendizaje significativo trae más beneficios a los procesos educativos. Esto le permite obtener y guardar efectivamente muchas ideas e información al vincular contenido potencialmente significativo con un conocimiento previo. Este enfoque le da al estudiante un papel clave que motiva, estimula y promueve el interés en el aprendizaje. El conocimiento adquirido por este método tiende a ser más permanente de lo que han recordado porque se refieren a la experiencia real y en términos de inclusión.

Característica del proceso de enseñanza – aprendizaje

El autor Teco (2022) menciona que, dentro de las características del proceso de enseñanza – aprendizaje están las siguientes:



Fuente: Teco (2022)

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Características psicopedagógicas de los estudiantes de educación básica superior (generalmente de 8vo a 10mo grado)

Para este tema, es importante mencionar que, dentro de las características psicopedagógicas de los estudiantes de educación básica superior (8vo a 10mo grado, generalmente entre los 12 y 15 años) se encuentran determinadas por una serie de factores como: cognitivos, emocionales, sociales y físicos propios de esta etapa del desarrollo. A continuación, se describen las principales:

Cognitivos

- Mayor capacidad de abstracción: Comienzan a razonar con mayor lógica y a comprender conceptos abstractos, aunque todavía necesitan apoyo visual o ejemplos concretos.
- Desarrollo del pensamiento formal (según Piaget): Empiezan a formular hipótesis, anticipar consecuencias y argumentar.

Socioemocionales

- Construcción de la identidad: Se preocupan más por su imagen, su grupo de pertenencia y su rol social.
- Mayor sensibilidad emocional: Son susceptibles a críticas o frustraciones; la autoestima puede ser variable.
- Necesidad de aprobación social: El grupo de pares influye fuertemente en sus decisiones y comportamientos.
- **Emocionales**
- Motivación extrínseca fuerte: Responden bien a recompensas, reconocimiento o retroalimentación inmediata.
- Desarrollo de intereses personales: Empiezan a mostrar preferencias claras por ciertas asignaturas o actividades.
- **Físicos**
- Cambios puberales importantes: Afectan su autoestima, seguridad y percepción de sí mismos.

- Desarrollo motor avanzado, aunque puede haber torpeza temporal por el crecimiento rápido.

1.3.Marco legal

La implementación de la gamificación como metodología de aprendizaje en educación básica superior encuentra respaldo en el marco normativo vigente en Ecuador, el cual prioriza la innovación pedagógica y la formación integral de los estudiantes.

Constitución de la república del Ecuador

Sección quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de

Art. 347, numeral 8.- Será responsabilidad del Estado: Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. Este artículo respalda directamente el uso de metodologías activas basadas en TIC, como la gamificación, al reconocer la importancia de integrar herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo entornos más dinámicos y conectados con la realidad del estudiante.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

a. Universalidad.- La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del Estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;

b. Educación para el cambio.- La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales;

c. Libertad.- La educación forma a las personas para la emancipación, autonomía y el pleno ejercicio de sus libertades. El Estado garantizará la pluralidad en la oferta educativa.

q. Motivación.- Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía de cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación;

v. Equidad e inclusión.- La equidad e inclusión aseguran a todas las personas el acceso, permanencia y culminación en el Sistema Educativo. Garantiza la igualdad de oportunidades a comunidades, pueblos, nacionalidades y grupos con necesidades educativas especiales y desarrolla una ética de la inclusión con medidas de acción afirmativa y una cultura escolar incluyente en la teoría y la práctica en base a la equidad, erradicando toda forma de discriminación;

w. Calidad y calidez.- Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes;

x. Integralidad.- La integralidad reconoce y promueve la relación entre cognición, reflexión, emoción, valoración, actuación y el lugar fundamental del diálogo, el trabajo con los otros, la disensión y el acuerdo como espacios para el sano crecimiento, en interacción de estas dimensiones.

Acuerdo MINEDUC-2020-00038-A (2020)

- Establece criterios sobre plataformas digitales, estándares mínimos tecnológicos, formación docente en entornos digitales, y mecanismos de evaluación y seguimiento en la educación virtual o semipresencial.
- Promueve el acceso equitativo a herramientas tecnológicas y contenidos digitales, lo que respalda principios como la alfabetización digital y la inclusión tecnológica.

Acuerdo Ministerial MINEDUC-2025-00015-A (15 de abril de 2025; Registro Oficial Suplemento No. 37 del 13 mayo 2025):

- Regula el uso de celulares y dispositivos similares en instituciones del sistema nacional, modalidad presencial
- Bachillerato: permitido solo con fines pedagógicos planificados y supervisados, o por motivo de salud, discapacidad o emergencia
- Los docentes pueden usarlos exclusivamente con fines pedagógicos.

CAPITULO II – MARCO METODOLÓGICO

2.1. Tipos de investigación

Este estudio es de carácter descriptivo, ya que se analizó y describió la situación presentada por los estudiantes de educación básica superior en relación con sus procesos de aprendizaje. Además, es correlacional, porque busca identificar la relación entre la aplicación de la gamificación como metodología de enseñanza y la mejora del aprendizaje significativo, con el propósito de aumentar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Además, la investigación fue de carácter bibliográfico y de campo, ya que se realizó una revisión exhaustiva de fuentes digitales como artículos científicos, informes académicos y revistas especializadas para fundamentar teóricamente el estudio. Asimismo, se aplicaron instrumentos de recolección de datos directamente a los estudiantes, lo que permitió obtener información relevante y actualizada que enriqueció el análisis y sustentó los resultados obtenidos.

2.2. Enfoque de la investigación

La investigación sobre la gamificación como metodología de aprendizaje para los estudiantes de básica superior adoptó un enfoque mixto. Esto se debe a que los resultados del proceso cuasiexperimental proporcionarán datos cuantitativos que respaldarán la hipótesis planteada, mientras que la explicación de los fenómenos y las propuestas derivadas de la investigación se basarán en un análisis cualitativo.

La investigación es de enfoque mixto porque combina componentes cuantitativos y cualitativos. Es cuantitativa porque se buscó conocer cuántos docentes utilizan tecnología en el aula y cuántos estudiantes manejan y se adaptan al uso de recursos tecnológicos, mediante la aplicación de encuestas que permitieron recopilar datos numéricos y medir la frecuencia y el grado de uso de estas herramientas. También se recogieron datos cuantitativos al identificar cuántos estudiantes tienen interés en emplear juegos digitales como parte de su proceso de aprendizaje. Por otra parte, es cualitativa porque se exploraron las percepciones, opiniones y experiencias tanto de los docentes como de los estudiantes respecto al uso de la tecnología y la gamificación, con el propósito de comprender cómo se sienten al implementar estos recursos, qué valoraciones tienen sobre su efectividad y de qué manera influyen en su motivación y desempeño académico. Este enfoque cualitativo

permitió profundizar en los aspectos subjetivos que no pueden reducirse a cifras, ofreciendo así una visión más completa del fenómeno estudiado.

2.3. Métodos de investigación

El método utilizado en el desarrollo de la investigación fue el hipotético-deductivo, ya que se partió de una hipótesis inicial sobre el impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo, la cual fue contrastada mediante la recolección y análisis de datos.

2.4. Población y muestra

Según Hernández Sampieri, Fernández-Collado y Baptista Lucio (2019), la población se define como el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones y sobre los cuales se desea conocer algo (p. 176).

La población de este estudio estuvo conformada por 80 docentes, 240 estudiantes y 3 directivos, los estudiantes de educación básica superior, los docentes que imparten clases en este nivel, así como el rector y los vicerrectores de la Unidad Educativa El Triunfo. La sección de básica superior comprende los grados de octavo, noveno y décimo años de educación general básica, en los cuales la institución cuenta con dos paralelos por cada año básico. Esta población fue seleccionada con el propósito de analizar de manera integral las percepciones, experiencias y prácticas relacionadas con la incorporación de la gamificación como estrategia de enseñanza, considerando tanto la perspectiva de los estudiantes que participan en los procesos de aprendizaje, como la de los docentes y autoridades responsables de la gestión pedagógica e institucional.

La inclusión de estos actores educativos permitió obtener una visión más completa y representativa del contexto, favoreciendo la comprensión de los factores que inciden en la aplicación de metodologías innovadoras y en su impacto sobre la motivación, la participación y el rendimiento académico.

La identificación rigurosa de la población y la muestra resulta fundamental para garantizar la validez de los hallazgos. En este sentido, Etikan y Bala (2020) sostienen que la adecuada delimitación de la población y la muestra constituye un componente esencial para la pertinencia y la aplicabilidad de los resultados de una investigación. Esta decisión metodológica permitió que el estudio cuente con datos completos, fiables y representativos, que sustenten las conclusiones sobre el uso de la gamificación como estrategia pedagógica.

Tabla 1

Población

Personas	Número
Docentes	80
Estudiantes	240
Directivos	3
Total	323

Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaboración: Cansing, M. (2025)

La muestra

La muestra, entendida como el subconjunto de elementos extraídos de una población, que representan sus características y permiten realizar inferencias sobre ella (Hernández Sampieri, Fernández-Collado y Baptista Lucio, 2019, p. 176), se seleccionó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Según Creswell y Creswell (2019), la muestra es el grupo real de individuos del cual se recolectan los datos y que se elige a partir de criterios establecidos por el investigador de acuerdo con los objetivos del estudio.

En este estudio se conformó una muestra integrada por 12 docentes, 80 estudiantes y 2 directivos de la Unidad Educativa *El Triunfo*. Del total de estudiantes, 40 pertenecen al octavo año paralelo A y 40 al octavo año paralelo B, quienes fueron seleccionados atendiendo a criterios de accesibilidad, disponibilidad y pertinencia con los objetivos planteados en la investigación.

El muestreo no probabilístico por conveniencia consiste en seleccionar a los participantes considerando su disponibilidad, accesibilidad y disposición para colaborar en la investigación. En este tipo de muestreo, los sujetos se eligen porque se encuentran en el

lugar y el momento adecuado, lo que facilita la recopilación de información cuando existen limitaciones de tiempo o recursos (Etikan, Musa y Alkassim, 2020, p. 2).

Tabla 2

Muestra

Personas	Número
Docentes	12
Estudiantes	80
Directivos	2
Total	94

Fuente: *Unidad Educativa El Triunfo*

Elaboración: *Cansing, M. (2025)*

2.4. Técnicas de recolección de datos

En el desarrollo de esta investigación se emplearon tres técnicas principales de recolección de datos: la encuesta, la entrevista y la observación áulica.

- La encuesta fue utilizada para recopilar información cuantitativa directamente de los docentes, respecto a la percepción, uso y frecuencia de la gamificación como metodología de enseñanza.
- La entrevista semiestructurada se aplicó a los directivos (rector y vicerrector) con el propósito de obtener información cualitativa sobre la gestión institucional, políticas de innovación y visión institucional frente al uso de estrategias gamificadas.
- La observación áulica se llevó a cabo con los estudiantes, como una técnica complementaria que permitió registrar comportamientos y actitudes durante la implementación de actividades gamificadas, aportando así una perspectiva directa del contexto del aula.

2.4.1. Instrumentos de recolección de datos

Para la aplicación de las técnicas mencionadas, se diseñaron los siguientes instrumentos:

- Un cuestionario estructurado dirigido a los docentes, compuesto por 10 ítems con escala tipo Likert de cinco niveles (Mucho, Suficiente, Medianamente suficiente, Poco, Nada), lo que facilitó la medición de la percepción sobre la gamificación en la planificación, ejecución y resultados.

- Una guía de entrevista semiestructurada con 8 preguntas abiertas dirigida a los directivos de la institución. Este instrumento permitió explorar en profundidad aspectos relacionados con el liderazgo pedagógico, el apoyo a la innovación y la integración de las TIC en el entorno educativo.
- Una ficha de observación áulica, utilizada para registrar sistemáticamente el comportamiento de los estudiantes durante las actividades gamificadas. Esta ficha contempló ítems relacionados con la participación, motivación, colaboración y respuestas actitudinales frente a las dinámicas implementadas.

2.5. Procesamiento de los datos

La técnica principal utilizada para la recolección de datos fue la encuesta, aplicada a los docentes. Este instrumento estuvo conformado por un cuestionario estructurado de 10 preguntas elaboradas con una escala de tipo Likert que contempló cinco niveles de respuesta: Mucho, Suficiente, Medianamente suficiente, Poco y Nada. Esta escala permitió valorar con precisión el grado de percepción, uso y frecuencia en relación con la gamificación como estrategia metodológica. La encuesta se diseñó con el propósito de identificar aspectos vinculados a la planificación, la implementación y los resultados percibidos de estas prácticas en el aula.

Adicionalmente, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas dirigidas a los directivos de la institución, específicamente al rector y al vicerrector, con la finalidad de profundizar en su visión institucional, las políticas de apoyo a la integración de tecnologías educativas y su apreciación sobre la eficacia de la gamificación. El cuestionario de entrevista constó de 8 ítems abiertos que facilitaron la recopilación de información cualitativa detallada sobre lineamientos de gestión y factores institucionales que influyen en la adopción de metodologías innovadoras.

Por otra parte, en el caso de los estudiantes, se aplicaron fichas de observación áulica como técnica complementaria, orientadas a registrar de manera sistemática comportamientos, actitudes y niveles de participación durante la ejecución de las actividades gamificadas. Estas observaciones aportaron datos cualitativos que enriquecieron el análisis y permitieron triangular la información obtenida mediante encuestas y entrevistas.

Para el procesamiento de la información cuantitativa, se realizó la tabulación de los datos mediante el uso del programa Microsoft Excel. En esta etapa, se elaboraron hojas de

cálculo en las que se ingresaron todas las respuestas obtenidas de los cuestionarios. Posteriormente, se aplicaron fórmulas automáticas para calcular frecuencias absolutas, frecuencias relativas (porcentajes) y promedios de cada ítem. Estos resultados se representaron mediante tablas y gráficos de barras que facilitaron la visualización y comparación de las tendencias generales en las respuestas de los docentes.

En el caso de la información cualitativa, procedente de las entrevistas y las observaciones, se utilizó un análisis de contenido. Este proceso consistió en la lectura detallada de los registros, la codificación de las respuestas en categorías temáticas y la identificación de patrones o ideas recurrentes que reflejaran las percepciones, opiniones y valoraciones expresadas por los participantes. Finalmente, la integración de ambos tipos de datos permitió contrastar los hallazgos cuantitativos y cualitativos, logrando una interpretación más completa y rigurosa de la información obtenida.

CAPITULO III - RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Encuesta a los docentes

Objetivo: Conocer la percepción y el uso de la gamificación por parte de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.1. Análisis de resultados

1. ¿Qué nivel de conocimiento tiene sobre la gamificación como metodología para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Tabla 2

Conocimiento de gamificación

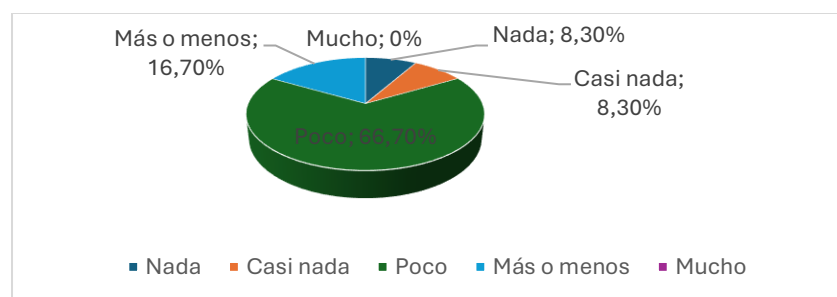
Ítem	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
1	Mucho	0	0%
	Suficiente	2	16,7%
	Medianamente suficiente	8	66,7%
	Poco	1	8,3%
	Muy poco	1	8,3%
TOTAL		12	100%

Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Gráfico 1

Conocimiento de gamificación



Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Análisis e interpretación. - El análisis de la tabla indica que el 66,7% de los encuestados reporta tener un nivel medianamente suficiente de conocimiento sobre la gamificación como metodología para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por otro lado, un 16,7% considera que su conocimiento es suficiente; mientras que, un 8,3% señala tener un conocimiento poco y otro 8,3% muy poco. Estos resultados evidencian que, aunque la mayoría de los docentes tiene una noción moderada sobre el tema, aún existe un margen significativo para reforzar y profundizar su comprensión sobre la gamificación como estrategia educativa.

2. ¿Ha utilizado alguna vez estrategias gamificadas en su práctica docente?

Tabla 3

Gamificación en práctica docente

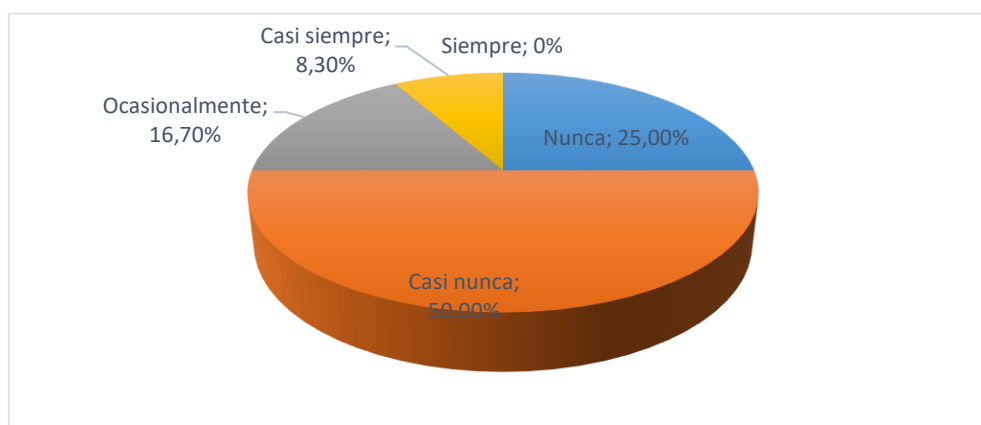
Item	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
2	Siempre	0	0%
	Casi siempre	1	8,30%
	Ocasionalmente	2	16,7%
	Casi nunca	6	50%
	Nunca	3	25%
TOTAL		12	100%

Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Gráfico 2

Gamificación en práctica docente



Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Análisis e interpretación.- El análisis de la tabla refleja que el 50% de los encuestados indica que casi nunca emplea estrategias gamificadas en su práctica docente; seguido de un 25% que afirma *nunca* utilizarlas. Por otro lado, el 16,7% menciona emplearlas ocasionalmente; mientras que, solo el 8,3% manifiesta usarlas casi siempre. Estos resultados evidencian una limitada incorporación de la gamificación en las prácticas educativas, lo que sugiere la necesidad de promover su uso mediante capacitación y recursos que impulsen su implementación efectiva.

3. ¿Considera que la gamificación es aplicable a todas las asignaturas del nivel de educación básica superior?

Tabla 4

Gamificación en las asignaturas

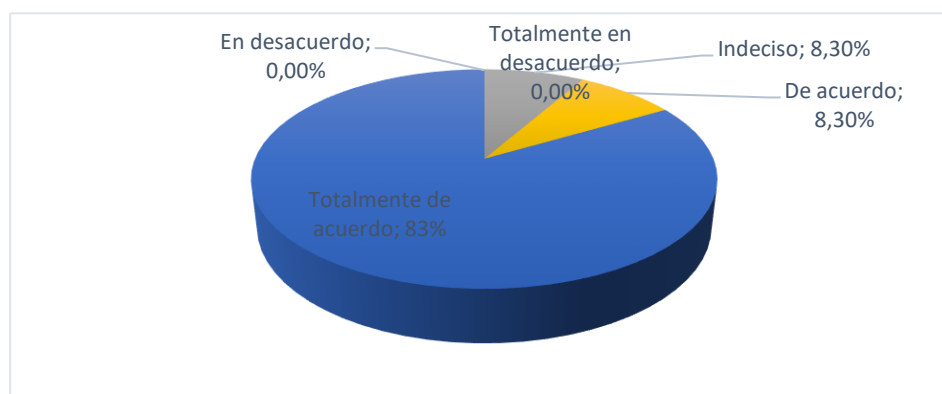
Item	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
3	Totalmente de acuerdo	10	83,4%
	De acuerdo	1	8,3%
	Indeciso	1	8,3%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL		12	100%

Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Gráfico 3

Gamificación en las asignaturas



Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Análisis e interpretación.- El análisis de la tabla revela que el 83,4% de los encuestados está totalmente de acuerdo que la gamificación es aplicable a todas las asignaturas del nivel de educación básica superior. Además, un 8,3% está de acuerdo y otro 8,3% se muestra indeciso. Estos resultados reflejan un alto nivel de aceptación y una percepción positiva sobre el potencial de la gamificación como estrategia pedagógica integral, lo que demuestra una clara apertura hacia su implementación en el ámbito educativo.

4. ¿Opina que la gamificación contribuye significativamente al cumplimiento de los objetivos educativos en el aula?

Tabla 5

Gamificación y los objetivos del aula

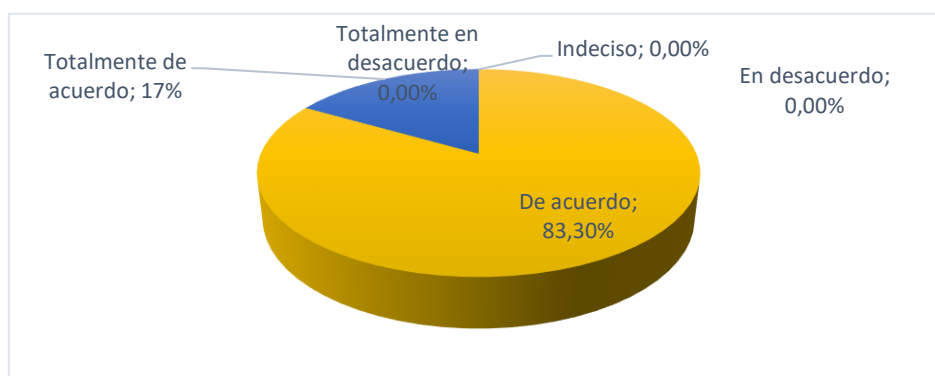
Item	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
4	Totalmente de acuerdo	2	16,7%
	De acuerdo	10	83,3%
	Indeciso	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL		12	100%

Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Gráfico 4

Gamificación y los objetivos del aula



Fuente: Unidad educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Análisis e interpretación.- El análisis de la tabla muestra que el 83,3% de los encuestados considera que la gamificación contribuye significativamente al cumplimiento de los objetivos educativos en el aula, mientras que el 16,7% la valora de forma aún más positiva. Estos resultados evidencian una percepción favorable y casi unánime sobre el impacto de la gamificación en el logro de metas pedagógicas, resaltando su importancia como una herramienta estratégica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. ¿Cree que la gamificación mejora la motivación y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje?

Tabla 6

Gamificación y participación de los estudiantes

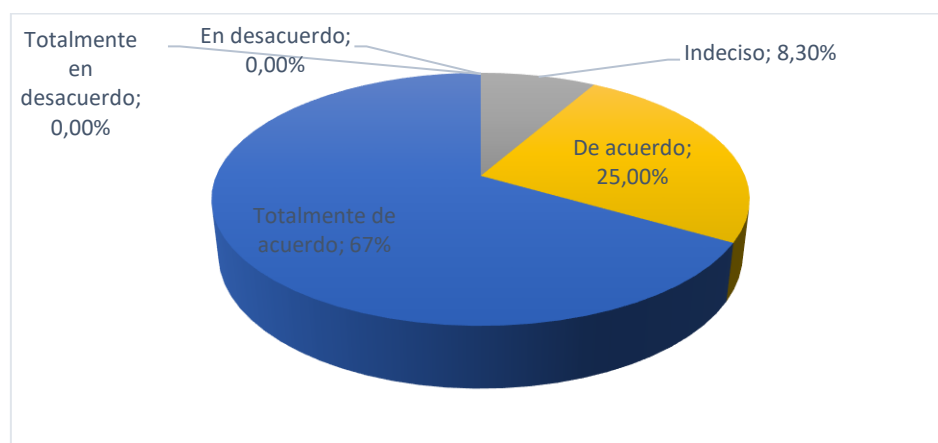
Item	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
5	Totalmente de acuerdo	8	66,7%
	De acuerdo	3	25%
	Indeciso	1	8,3%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL		12	100%

Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Gráfico 5

Gamificación y participación de los estudiantes



Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Análisis e interpretación.- El análisis de la tabla revela que el 66,7% de los encuestados considera que la gamificación mejora significativamente la motivación y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, mientras que el 25% también la percibe de forma favorable. Estos datos reflejan una opinión predominantemente positiva sobre su impacto en el entusiasmo y compromiso del alumnado, lo que resalta su potencial como una estrategia eficaz para estimular una mayor implicación en el aprendizaje.

6. ¿Considera que la implementación de actividades gamificadas ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades como la colaboración y el pensamiento crítico?

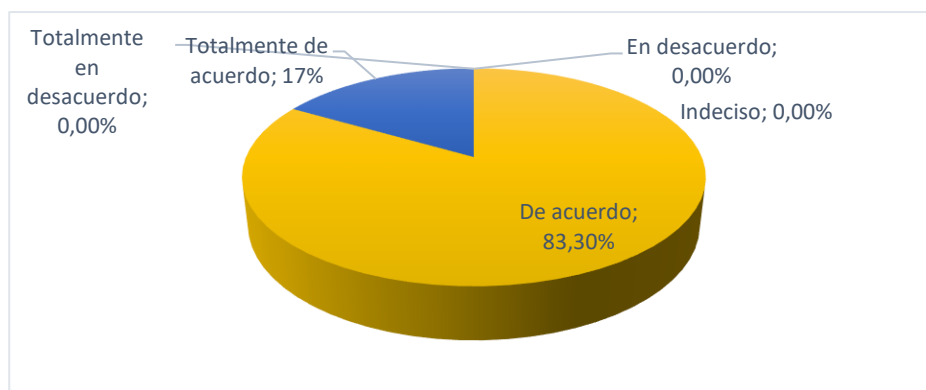
Tabla 7
Actividades gamificadas

Item	Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
6	Totalmente de acuerdo	2	16,7%
	De acuerdo	10	83,3%
	Indeciso	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL		12	100%

Fuente: Unidad Educativa El Triunfo
Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Gráfico 6

Actividades gamificadas



Fuente: Unidad educativa El Triunfo
Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Análisis e interpretación.- El análisis de la tabla indica que el 83,3% de los encuestados está de acuerdo que la implementación de actividades gamificadas ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades como la colaboración y el pensamiento crítico, mientras que el 16,7% está totalmente de acuerdo. Estos resultados reflejan un consenso generalizado sobre el impacto positivo de las actividades gamificadas en el desarrollo de competencias esenciales, lo que refuerza su importancia como estrategia pedagógica en el aula.

7. ¿Opina que los estudiantes muestran mayor retención y comprensión de los contenidos cuando se utilizan estrategias gamificadas?

Tabla 8

Retención y comprensión de contenidos

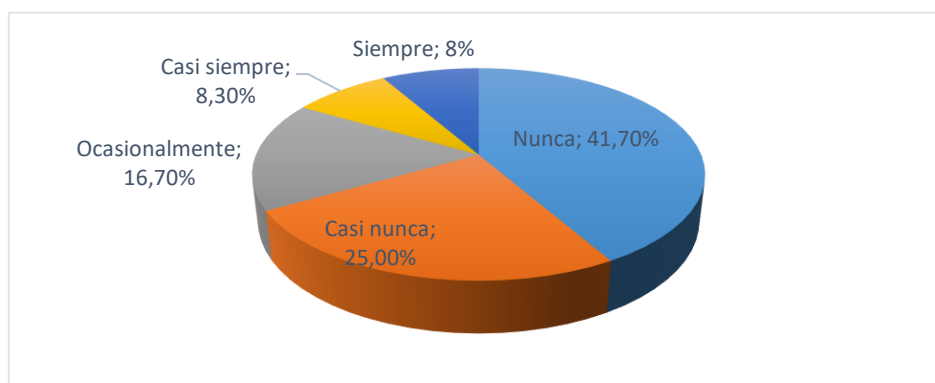
Item	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
7	Siempre	5	41,7%
	Casi siempre	3	25 %
	Ocasionalmente	2	16,7%
	Casi nunca	1	8,3%
	Nunca	1	8,3%
TOTAL		12	100%

Fuente: Unidad educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Gráfico 7

Retención y comprensión de contenidos



Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Análisis e interpretación. - El análisis de la tabla muestra que el 41,7% de los encuestados considera que las estrategias gamificadas siempre mejoran la retención y comprensión de los contenidos, mientras que el 25% opina que esto ocurre casi siempre. Un 16,7% cree que sucede ocasionalmente, y el 16,6% restante se distribuye entre quienes piensan que ocurre casi nunca (8,3%) o nunca (8,3%). Estos resultados reflejan una tendencia mayoritariamente positiva respecto al impacto de la gamificación en los procesos de aprendizaje.

8. ¿Cree que el uso de gamificación fomenta un aprendizaje más significativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes de educación básica superior?

Tabla 9

Aprendizaje significativo y gamificación

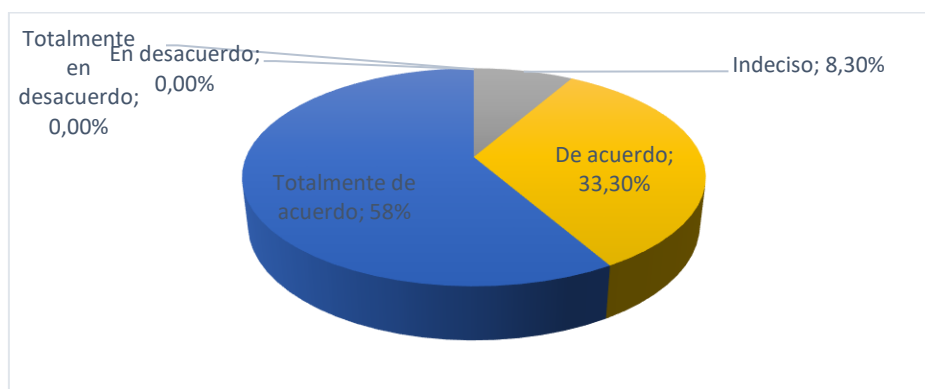
Item	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
8	Totalmente de acuerdo	7	58,3%
	De acuerdo	4	33,3%
	Indeciso	1	8,3%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL		12	100%

Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Gráfico 8

Aprendizaje significativo y gamificación



Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Análisis e interpretación. - El análisis de la tabla muestra que el 58,3% de los encuestados considera que el uso de la gamificación fomenta un aprendizaje más significativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes de educación básica superior, mientras que el 33,3% también lo valora de forma positiva. Solo el 8,3% se muestra indeciso, y no se registran opiniones en desacuerdo. Estos resultados evidencian un amplio consenso sobre el impacto favorable de la gamificación en el proceso educativo.

9. ¿Considera que una guía de actividades gamificadas sería útil para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula?

Tabla 10

Elaboración de Guía de actividades

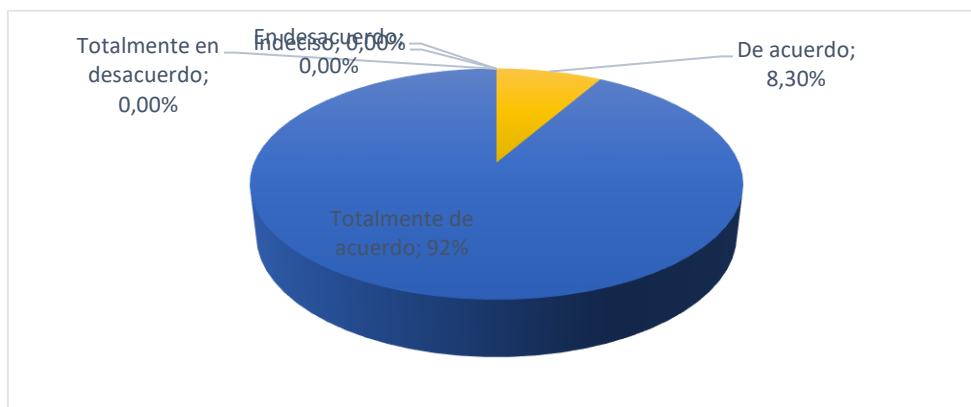
Item	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
9	Totalmente de acuerdo	11	91,7%
	De acuerdo	1	8,3%
	Indeciso	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
TOTAL		12	100%

Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Gráfico 9

Elaboración de Guía de actividades



Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Análisis e interpretación. - El análisis de la tabla muestra que el 91,7% de los encuestados considera que la implementación de una guía de actividades gamificadas sería útil para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, mientras que el 8,3% también lo valora de forma favorable. Estos resultados evidencian un consenso generalizado sobre el impacto positivo de estas actividades, destacando su relevancia como estrategia pedagógica efectiva en el entorno educativo.

10. ¿Estaría dispuesto a adaptar las actividades propuestas en una guía de gamificación para integrarlas en su práctica docente, tomando en cuenta las necesidades de sus estudiantes?

Tabla 11

Adaptación de actividades de gamificación

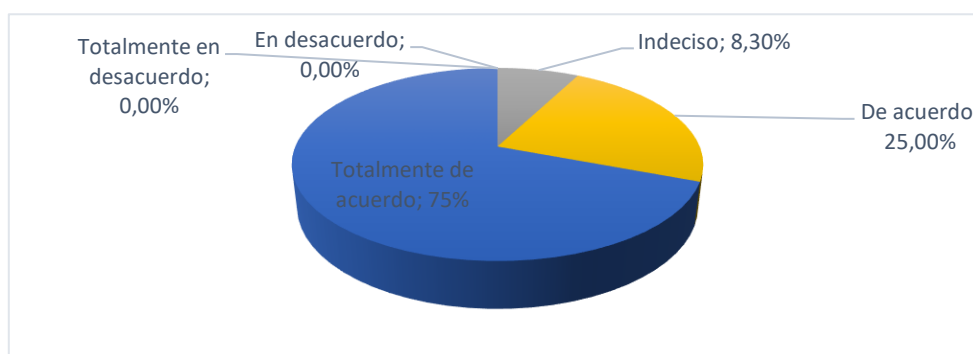
Item	Detalle	Frecuencia	Porcentaje
10	Totalmente de acuerdo	9	75%
	De acuerdo	3	25%
	Indeciso	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		12

Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Gráfico 10

Adaptación de actividades de gamificación



Fuente: Unidad Educativa El Triunfo

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Análisis e interpretación. - El análisis de la tabla muestra que el 75% de los encuestados está completamente dispuesto a adaptar las actividades propuestas en una guía de gamificación para aplicarlas en su práctica docente, considerando las necesidades de sus estudiantes, mientras que el 25% también manifiesta una actitud favorable. Estos resultados evidencian una alta disposición hacia la implementación de estrategias gamificadas, valorándolas como herramientas flexibles y orientadas al contexto educativo.

ENTREVISTA REALIZADA A LOS DIRECTIVOS

De la misma forma, se llevó a cabo la entrevista al directivo de las instituciones. Los resultados obtenidos se presentan a continuación:

1. ¿Cómo percibe la relevancia de la gamificación en el contexto educativo actual y su potencial para mejorar los resultados académicos y el compromiso de los estudiantes en educación básica superior?

Según los directivos entrevistados mencionaron que, la gamificación representa una metodología especialmente pertinente en el entorno educativo actual, al facilitar la conexión con los intereses y dinámicas propias de los estudiantes, promoviendo su participación activa. En nuestra institución, se considera que este enfoque tiene un alto potencial para mejorar no solo el rendimiento académico, sino también el desarrollo de habilidades blandas como la colaboración y el pensamiento crítico.

2. ¿Qué criterios utiliza la institución para evaluar la efectividad de las actividades gamificadas en el aula? ¿Se han realizado estudios o análisis sobre su impacto en el aprendizaje?

El personal entrevistado argumentó que, la efectividad de las actividades gamificadas mediante la observación de indicadores como la participación activa de los estudiantes, el nivel de comprensión de los contenidos y la mejora en las calificaciones. También utilizamos encuestas de percepción dirigidas a estudiantes y docentes. Aunque aún no hemos realizado estudios profundos, planeamos implementar un análisis más formal para medir el impacto a largo plazo.

3. ¿La institución cuenta con una política institucional para fomentar el uso de metodologías innovadoras, como la gamificación? ¿Cómo se alinea esto con la misión y visión educativa?

Sí, como parte de nuestra misión de promover una educación de calidad centrada en el desarrollo integral de los estudiantes, hemos incorporado en nuestro plan estratégico el uso de metodologías innovadoras como la gamificación. Esto está alineado con nuestra visión de formar estudiantes que sean creativos, críticos y comprometidos con su aprendizaje.

4. Desde su perspectiva, ¿cómo podrían los directivos apoyar a los docentes en la incorporación de la gamificación como parte del diseño curricular? ¿Qué acciones considera prioritarias?

Los directivos podemos apoyar ofreciendo capacitaciones específicas sobre gamificación, fomentando espacios para compartir experiencias exitosas y garantizando que los docentes tengan acceso a recursos adecuados, como software educativo o materiales didácticos. Además, priorizamos el acompañamiento constante, promoviendo una cultura de innovación donde los errores se vean como oportunidades para mejorar.

5. ¿Qué recursos o alianzas externas cree que podrían ser necesarios para fortalecer la implementación de la gamificación en la institución y garantizar su sostenibilidad en el tiempo?

Considero que establecer alianzas con instituciones especializadas en tecnología educativa, empresas desarrolladoras de software gamificados y organismos educativos sería clave para fortalecer esta estrategia. También sería útil acceder a financiamiento externo para adquirir recursos tecnológicos y capacitar al personal, asegurando que la gamificación sea una metodología sostenible y efectiva a largo plazo.

La entrevista realizada al directivo de la institución educativa refleja una postura favorable hacia la implementación de la gamificación como metodología de enseñanza. Según el entrevistado, este enfoque se percibe como una herramienta relevante y oportuna para mejorar tanto el rendimiento académico como el compromiso de los estudiantes, alineándose con las tendencias educativas modernas.

En cuanto a la evaluación de las actividades gamificadas, el directivo destacó que, aunque actualmente se utilizan indicadores como la participación y el rendimiento académico, aún falta un análisis más profundo y formal para medir el impacto a largo plazo. Esto denota un reconocimiento de la necesidad de establecer métricas más robustas y científicas para validar su efectividad. Asimismo, se evidenció que la institución ha adoptado una política estratégica para fomentar metodologías innovadoras, como la gamificación, alineándola con su misión y visión educativa. Esto demuestra un compromiso institucional para promover prácticas pedagógicas que favorezcan el aprendizaje integral de los estudiantes.

En relación con el apoyo a los docentes, el directivo señaló la importancia de capacitarlos constantemente, ofrecer recursos adecuados y fomentar espacios de intercambio

de experiencias. Este enfoque resalta la voluntad de generar un entorno colaborativo e innovador dentro del plantel. Sin embargo, también reconoció que los desafíos, como la falta de recursos tecnológicos y la necesidad de formación continua, aún representan barreras a superar.

Finalmente, el directivo enfatizó la importancia de establecer alianzas externas con instituciones especializadas en tecnología y organismos educativos para garantizar la sostenibilidad de la gamificación a largo plazo. Esta visión refleja una planificación estratégica orientada a consolidar la gamificación como una herramienta pedagógica efectiva dentro de la institución.

En síntesis, los resultados de la entrevista evidencian un liderazgo comprometido con la innovación educativa y con el fortalecimiento de estrategias que potencien el aprendizaje de los estudiantes, aunque aún hay áreas de oportunidad relacionadas con la evaluación de resultados y el acceso a recursos.

3.2. Triangulación de resultados

Ítems	Pregunta	Respuesta	Análisis
1	¿Cómo percibe la relevancia de la gamificación en el contexto educativo actual y su potencial para mejorar los resultados académicos y el compromiso de los estudiantes en educación básica superior?	La gamificación facilita la conexión con los estudiantes y mejora tanto el rendimiento como habilidades y trabajos en colaboración.	La gamificación se considera relevante para aumentar la participación, el compromiso y el aprendizaje integral.
2	¿Qué criterios utiliza la institución para evaluar la efectividad de las actividades gamificadas en el aula? ¿Se han realizado estudios o análisis sobre su impacto en el aprendizaje?	Observamos la participación, comprensión y calificaciones. También aplicamos encuestas, pero aún falta un estudio más formal.	La evaluación se basa en indicadores básicos y encuestas, aunque se reconoce la necesidad de medir el impacto con mayor profundidad.
3	¿La institución cuenta con una política institucional para fomentar el uso de metodologías innovadoras, como la gamificación? ¿Cómo se alinea esto con la misión y visión educativa?	Sí, está incluida en nuestro plan estratégico y se relaciona con la misión de formar estudiantes creativos y críticos.	Existe una política institucional que respalda estas metodologías y las vincula con los objetivos educativos.
4	¿Cómo podrían los directivos apoyar a los	Brindando capacitaciones, acceso a	El apoyo se centra en formación, recursos y

	docentes en la incorporación de la gamificación? ¿Qué acciones considera prioritarias?	recursos y acompañamiento continuo.	acompañamiento para fortalecer la innovación.
5	¿Qué recursos o alianzas externas cree que podrían ser necesarios para fortalecer la implementación de la gamificación?	Alianzas con instituciones y empresas de tecnología educativa, y financiamiento para recursos y capacitación.	Se resalta la importancia de alianzas y recursos externos para garantizar la sostenibilidad de la gamificación.

Fuente: Entrevista

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

La información obtenida de la entrevista a los directivos de la institución educativa revela una fuerte alineación con el marco conceptual y los hallazgos generales de la literatura sobre gamificación.

Potencial y Relevancia: Los directivos confirman que la gamificación es especialmente pertinente y con alto potencial para mejorar el rendimiento y el compromiso estudiantil, esto corrobora directamente la premisa de la investigación sobre la necesidad de metodologías innovadoras para estudiantes de educación superior, quienes buscan interactividad y motivación (Ojeda-Lara & Zaldívar-Acosta, 2023).

Beneficios en Habilidades Blandas y Participación: La mención de los directivos sobre el fomento de habilidades blandas como la colaboración y el pensamiento crítico, así como la participación activa, se valida con la literatura que destaca la gamificación como promotora de trabajo en equipo, comunicación y desarrollo creativo (Corchuelo-Rodríguez, 2020).

Desafíos y Necesidades: La preocupación de los directivos por la falta de estudios profundos de impacto y la necesidad de capacitación y recursos se corresponde con las barreras comunes identificadas en la implementación de la gamificación, como el desconocimiento de la temática y la falta de financiación (Martín-Párraga et al., 2022).

En síntesis, la visión de los directivos no solo es favorable a la gamificación, sino que sus percepciones sobre sus beneficios y los desafíos para su implementación están consistentemente respaldadas por la investigación académica, lo que refuerza la validez y pertinencia del estudio propuesto.

FICHA DE OBSERVACIÓN

La presente ficha de observación fue diseñada con el objetivo de evaluar el comportamiento, participación y compromiso de los estudiantes durante la implementación de una actividad gamificada dentro del aula. La metodología consistió en la observación directa y sistemática de 11 indicadores clave, cada uno relacionado con dimensiones actitudinales, cognitivas y sociales del proceso de enseñanza-aprendizaje mediado por la gamificación.

Los indicadores fueron registrados mediante una escala categórica:

- **Sí:** cuando el comportamiento fue observado de forma clara y consistente,
 - **En proceso:** cuando se evidenció parcialmente o con intermitencias,
 - **No:** cuando no se observó el comportamiento.
- Además, se dispuso de un espacio de **observaciones cualitativas** para anotar detalles o casos específicos.

El proceso se llevó a cabo durante varias sesiones, permitiendo al docente captar una visión holística del involucramiento estudiantil, así como identificar fortalezas y aspectos a mejorar en la implementación de estrategias gamificadas.

Resultados de la observación

Total de estudiantes observados: 80

Contexto: Actividad gamificada implementada en clase.

Indicador	%	%	%	Interpretación breve
	Sí	En proceso	No	
1. Adaptan su participación a las dinámicas propuestas	82%	13%	5%	La mayoría se adaptó con éxito a los retos y niveles.
2. Muestran interés y disposición a participar	88%	10%	2%	Alta motivación frente a la gamificación.
3. Responden positivamente a la retroalimentación	85%	12%	3%	Los refuerzos como insignias fueron bien recibidos.

4. Mantienen motivación durante toda la actividad	78%	17%	5%	La motivación se mantuvo en la mayoría, aunque con leves fluctuaciones.
5. Colaboran con sus compañeros de forma activa	75%	20%	5%	Buena disposición al trabajo en equipo.
6. Siguen normas y reglas del juego	90%	8%	2%	Excelente disposición a respetar normas.
7. Relacionan la actividad con sus intereses personales	70%	22%	8%	Algunos estudiantes no lograron vincular la actividad con su vida cotidiana.
8. Proponen mejoras espontáneamente	65%	25%	10%	Mayor oportunidad para fomentar creatividad y sugerencias.
9. Demuestran autonomía en retos del juego	77%	18%	5%	Buen nivel de independencia en la resolución de tareas.
10. Expresan entusiasmo verbal o no verbal	85%	10%	5%	El entusiasmo general fue evidente.

Fuente: Observación áulica

Elaborado por: Cansing, M. (2025)

Conclusiones generales del proceso

- La **gamificación resultó ser una metodología efectiva** para fomentar la participación activa, el entusiasmo y el respeto por las normas en los estudiantes.
- Se evidenció una **alta disposición al aprendizaje autónomo y colaborativo**, lo que indica que los estudiantes se sienten cómodos en ambientes lúdicos y dinámicos.
- Los indicadores con menor porcentaje en la categoría “Sí” (como el relacionado con la propuesta de mejoras o la relación con experiencias personales) revelan áreas de

mejora para futuras actividades, como la inclusión de espacios para el pensamiento crítico y la autoevaluación.

- La ficha permitió no solo una observación cuantitativa, sino también cualitativa, enriqueciendo el análisis y facilitando futuras adecuaciones metodológicas.

CAPITULO IV – PROPUESTA

Guía metodológica para la implementación de herramientas de gamificación en el aula

4.1. Objetivos de la propuesta

4.1.1. Objetivo general

Diseñar una guía metodológica que oriente a los docentes de educación básica superior en la implementación de herramientas de gamificación, con el propósito de mejorar la motivación, la participación y el aprendizaje significativo en los estudiantes.

4.1.2. Objetivo específico

- Identificar herramientas digitales de gamificación accesibles y aplicables al contexto educativo de básica superior.
- Proporcionar estrategias prácticas y dinámicas que faciliten la integración de la gamificación en el diseño de actividades pedagógicas.
- Fomentar el desarrollo de competencias docentes relacionadas con el uso de tecnologías y metodologías activas.
- Promover la aplicación de actividades gamificadas que potencien el aprendizaje colaborativo y crítico en el aula.
- Evaluar el impacto de las actividades gamificadas en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.

4.2. Justificación de la Propuesta

La educación contemporánea enfrenta el desafío de adaptarse a las necesidades de los estudiantes inmersos en entornos tecnológicos. La gamificación, como metodología activa, no solo convierte el aprendizaje en una experiencia atractiva y participativa, sino que también fomenta competencias como la colaboración, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

En el contexto de la educación básica superior, muchos docentes enfrentan limitaciones en cuanto al conocimiento y uso de herramientas innovadoras. Esta guía metodológica busca cerrar esta brecha al proporcionar un recurso práctico y accesible que:

- Motiva a los estudiantes mediante actividades diseñadas con elementos de juego, promoviendo su interés en el aprendizaje.

- Empodera a los docentes, dotándolos de estrategias y recursos tecnológicos que transformen su práctica educativa.
- Contribuye al aprendizaje significativo, al conectar los contenidos curriculares con metodologías activas que respeten los ritmos de aprendizaje de cada estudiante.
- La implementación de esta guía es relevante porque:
- Responde a la necesidad de modernizar las estrategias de enseñanza en contextos educativos diversos.
- Alinea los objetivos educativos con las demandas del siglo XXI, donde las tecnologías y la innovación son pilares fundamentales.
- Potencia la inclusión de todos los estudiantes, permitiendo adaptar las actividades a sus intereses y estilos de aprendizaje.

4.3. Estructura de la guía

La guía se estructurará en base a una amplia variedad de actividades y estrategias gamificadas que se adaptarán a distintas materias y niveles educativos. Cada actividad estará diseñada para fomentar la participación activa, el trabajo en equipo, la competencia amistosa, la retroalimentación instantánea y la superación de retos. Se utilizarán herramientas tecnológicas y recursos digitales para potenciar la experiencia gamificada y mantener el interés de los estudiantes.

La estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades en el aprendizaje en los estudiantes de básica superior es mediante el uso de una guía de recursos didácticos gamificados. Esta guía incluye una variedad de herramientas de gamificación y otros recursos diseñados para crear un proceso de aprendizaje más dinámico e innovador, facilitando así la comprensión de los conceptos matemáticos por parte de los educandos.

Para asegurar el máximo aprovechamiento de estas herramientas, los docentes deben recibir capacitación para dominar su uso adecuado. La guía en cuestión ofrece una selección de herramientas, entre las cuales se encuentran:

- Kahoot
- Quizizz

- Wordwall
- Quizalize
- Nearpod
- MathGameTime

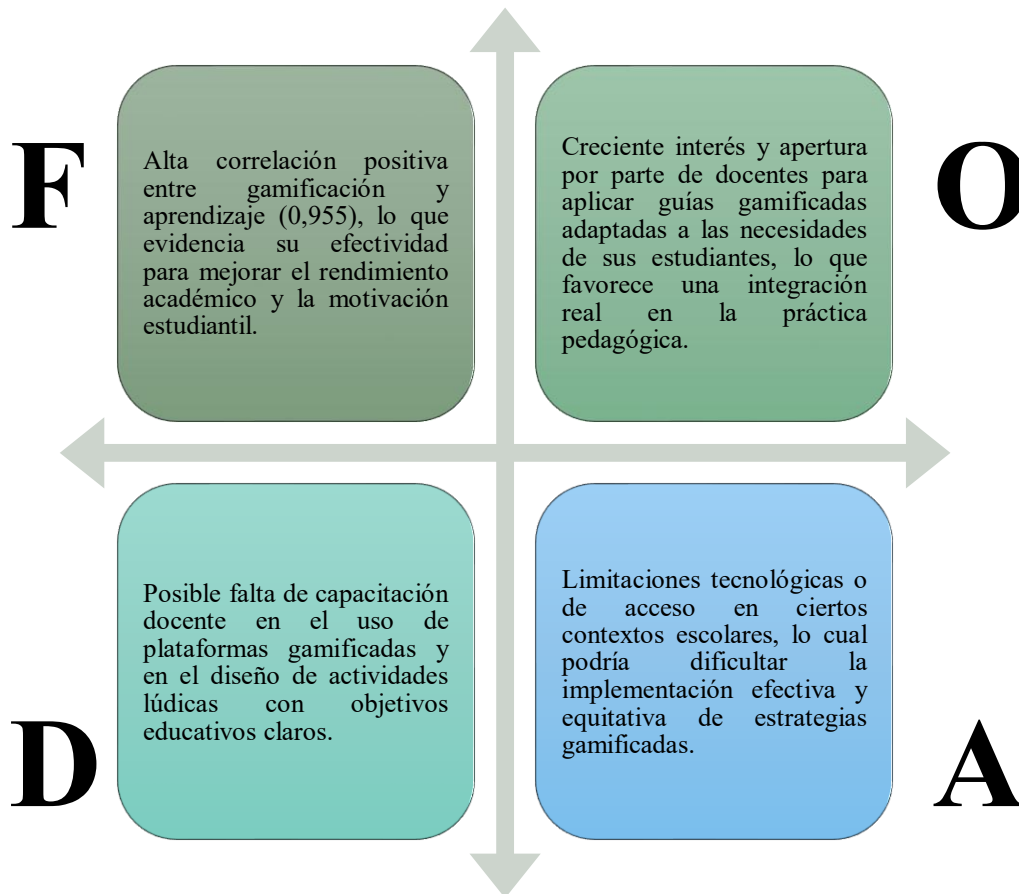
Estas herramientas están destinadas a enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, brindando una experiencia más interactiva y entretenida para los estudiantes.

4.4. FODA de la propuesta

El análisis FODA demuestra que la gamificación representa una estrategia pedagógica con un alto potencial para transformar positivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su principal fortaleza radica en la fuerte relación que guarda con la mejora del rendimiento académico y la motivación estudiantil, mientras que las oportunidades apuntan al interés de los docentes por adaptar estas metodologías a su práctica.

Figura 5

FODA



Elaboración: Cansing, M (2025)

Estructura de la guía:

La guía se estructurará en base a una amplia variedad de actividades y estrategias gamificadas que se adaptarán a distintas materias y niveles educativos. Cada actividad estará diseñada para fomentar la participación activa, el trabajo en equipo, la competencia amistosa, la retroalimentación instantánea y la superación de retos. Se utilizarán herramientas tecnológicas y recursos digitales para potenciar la experiencia gamificada y mantener el interés de los estudiantes.

La estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades en el aprendizaje en los estudiantes de básica superior es mediante el uso de una guía de recursos didácticos gamificados. Esta guía incluye una variedad de herramientas de gamificación y otros recursos diseñados para crear un proceso de aprendizaje más dinámico e innovador, facilitando así la comprensión de los conceptos matemáticos por parte de los educandos.

Para asegurar el máximo aprovechamiento de estas herramientas, los docentes deben recibir capacitación para dominar su uso adecuado. La guía en cuestión ofrece una selección de herramientas, entre las cuales se encuentran:

Kahoot

Quizizz

Wordwall

Quizalize

Nearpod

MathGameTime

6. Finalmente, ya creado el cuestionario en Kahoot, deberá:
- Ir al apartado de My Kahoot
 - Darle Play al Kahoot que va a utilizar
 - Una vez se lanza el juego debe elegir entre Classic (juego individual) o Team Mode (juego grupal) de acuerdo a como se vaya a realizar la actividad.
 - Además, deberá indicar a los estudiantes que ingresen desde sus dispositivos electrónicos al siguiente link: <https://kahoot.it/>, y que introduzcan el código pin que estará mostrando en la pantalla principal del aula.
 - Una vez los estudiantes vayan entrando a la sala de Kahoot se observará como incrementa el número de «players»
 - Listos todos los estudiantes, debe dar clic en start y comenzará el juego.



NOTA: En el aula, el docente a través de una computadora y un proyector, va a enfocar una pantalla en la que se mostrará la pregunta, y el estudiante desde su dispositivo podrá elegir la respuesta correcta.

Si no puede utilizar un computador, un celular o una tablet, puede utilizar las plantillas de Kahoot, descargar e imprimir de acuerdo al número de participantes, de esta forma puedan contestar a las preguntas en dicha planilla.

Kahoot es versátil en su uso, ya que permite llevar a cabo actividades tanto de forma individual como grupal, contribuyendo al aprendizaje y fortalecimiento de los estudiantes.

HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN WORDWALL

DATOS INFORMATIVOS

Docente	
Asignatura	Ciencias naturales
Nivel	Básica Superior
Actividad	3 y 4

Guía de actividades basadas en el uso de herramientas de gamificación para fortalecer la motivación en el aprendizaje.

1. El docente crea la actividad mediante un sistema de plantillas.

Estas plantillas incluyen clásicos familiares como **Concurso** y **Crucigrama**.

También juegos tipo arcadia como **Persecución en laberinto** y **Avión**, y hay herramientas de gestión del aula como **Plan de asientos**.



2.-El docente también puede buscar actividades ya creadas que tengan referencia al tema sugerido en la asignatura de ciencias naturales.



3.-Una vez creada la actividad de clase, se podrá compartir ya sea con docentes o con estudiantes:

Hay dos formas de compartirlas:

- 1) OTROS PROFESORES; compartirlas con el resto de la comunidad WORDWALL para que otros usuarios puedan utilizarla y editarla.
- 2) Con tus alumnos.



A la hora de compartir las actividades con los alumnos tenemos diferentes opciones:

- Solicitar que escriban su nombre.
- Establecer una fecha límite.
- Mostrar las respuestas y la tabla de clasificación al finalizar el juego.

4.-El estudiante se dispone a realizar la actividad de ciencias naturales en la presentación que el docente haya elegido.



5.-Una vez realizada la actividad el docente puede acceder a los puntajes de los estudiantes

RECURSO DE GAMIFICACIÓN QUIZIZZ



DATOS INFORMATIVOS

Docente	
Asignatura	Lenguaje
Nivel	Básica Superior
Actividad	5 y 6

Guía de actividades basadas en el uso de herramientas de gamificación para fortalecer la motivación en el aprendizaje.

Quizizz es una web/app gratuita que permite crear cuestionarios online de manera lúdica y divertida, que los estudiantes pueden responder de tres maneras distintas: En un juego en directo, como tareas, o de manera individual.

El docente será quien dirija la actividad: orden, disciplina y reglas. El docente deberá:

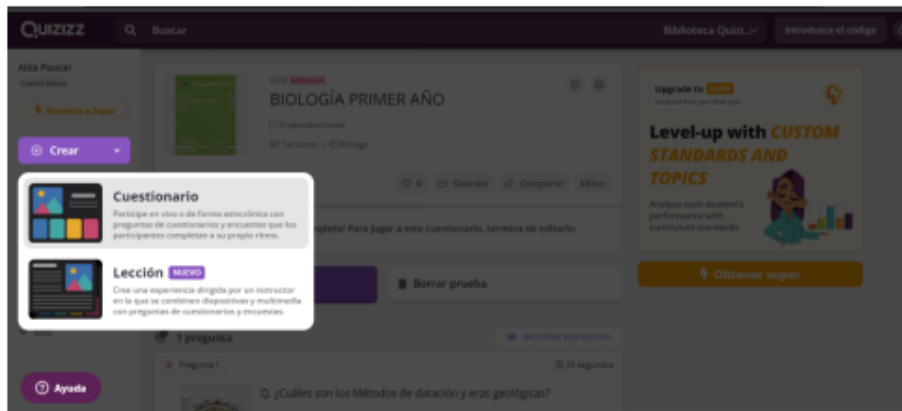
1. Ingresar al siguiente link <https://quizizz.com/admin>
2. Registrarse con una cuenta de Google o con una dirección de correo electrónico.

A continuación, eliges la opción relacionada al ámbito educativo

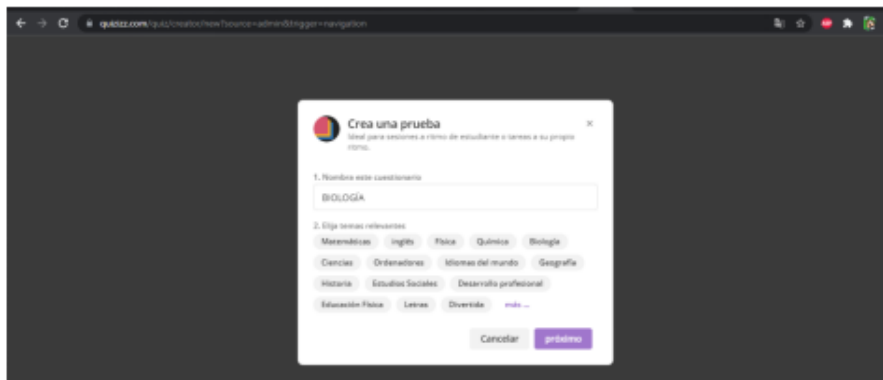


Crear cuestionarios para juegos y evaluaciones:

- Puedes contar con un cuestionario previamente elaborado en un documento de Word, para que sea más sencillo y rápido el proceso.
- Haz clic en el botón Crear del menú principal.



- En la ventana que sigue escribe un nombre para tu cuestionario, elige el campo del conocimiento relacionado y finalmente haz clic en Siguiente.



- Tienes la opción de crear tus propias preguntas o de utilizar preguntas de cuestionarios de temas afines al tuyo (“Teletransportar”). Para crear una pregunta propia, haz clic en Nueva pregunta, y elige el tipo de pregunta a diseñar:



HERRAMIENTA DE CAMIFICACIÓN 1

- Elige la opción **profesor**.

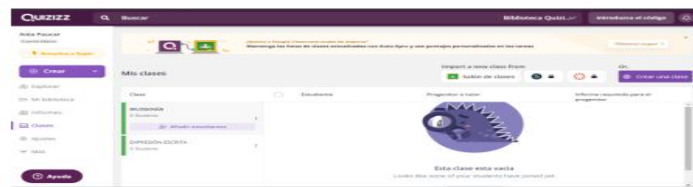


- Listo ya tiene una cuenta Quizizz

PARA CREAR UNA CLASE:

Debes seguir los siguientes pasos:






- Dar click en crear, crear una nueva clase



- Escribe el nombre de tu nueva clase, puedes también escoger un color para tu clase.



A continuación, te presentamos una breve descripción de cada tipo de pregunta para que elijas de acuerdo a tus requerimientos:

Tipo de pregunta	Descripción
 Opción múltiple	Pregunta con solo una alternativa correcta.
 Caja	Pregunta que puede tener más de una alternativa correcta.
 Rellenar el espacio en blanco	Es para respuestas de una palabra o pocas palabras, y permite añadir respuestas alternativas que podrían escribir los estudiantes.
 Encuesta	Todas las alternativas son consideradas correctas en los reportes. Útil para conocer opiniones.
	Todas las respuestas que ingresen los estudiantes son consideradas correctas en los reportes. Al descargar el reporte tendrás que evaluar cada respuesta.

HERRAMIENTA QUIZALIZE

DATOS INFORMATIVOS

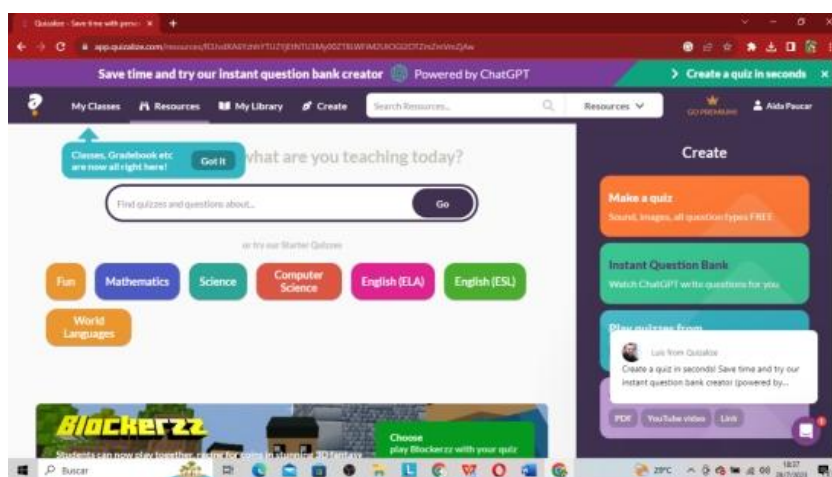
Docente	
Asignatura	MATEMÁTICAS
Nivel	Básica Superior
Actividad	7 y 8

Guía de actividades basadas en el uso de herramientas de gamificación para fortalecer la motivación en el aprendizaje.

En Quizalize se pueden crear cuestionarios

También se pueden subir archivos PDF, subir videos de YouTube o subir enlaces web.

Se accede con el siguiente enlace <https://blog.quizalize.com/2015/11/17/quizalize-una-divertida-plataforma-para-crear-cuestionarios/>



Los estudiantes reciben puntos por responder correctamente a las preguntas rápidamente.

Los estudiantes reciben retroalimentación al instante en todas las preguntas cuestionario que responden.

Una puntuación total se presenta a los estudiantes al final de cada concurso.



Después de la prueba, los estudiantes ven su puntaje, el tiempo que les tomó responder cada pregunta y una lista de todas las preguntas, sus respuestas y las respuestas correctas. Los maestros ven una lista rápida de los estudiantes que fueron buenos y los que necesitan ayuda.



HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN 5



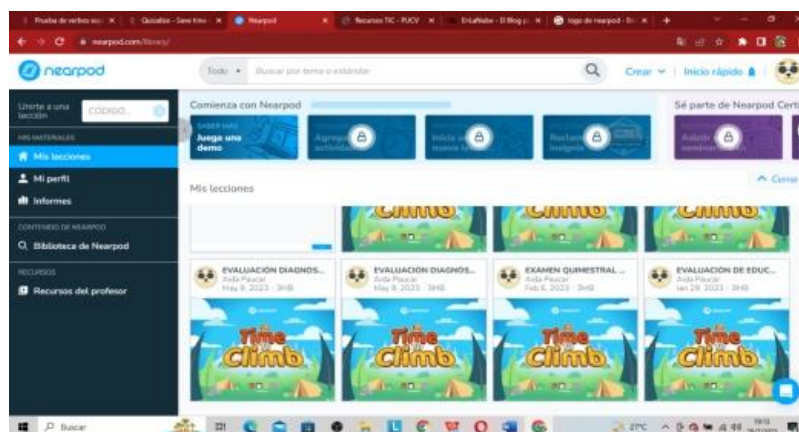
DATOS INFORMATIVOS

Docente	
Asignatura	Ciencias Sociales
Nivel	Básica Superior
Actividad	9 y 10

Guía de actividades basadas en el uso de herramientas de gamificación para fortalecer la motivación en el aprendizaje.

Es una aplicación que permite generar material de aprendizaje que pueden ser utilizados para desarrollar clases gamificadas.

Si el docente quiere crear la suya propia, debe dirigirse a la pestaña ‘Mis lecciones’ y pulsar en el botón ‘Crear’, desde el que se despliegan varias opciones: ‘vídeo’, ‘actividad’, o ‘lección’. Asimismo, se incluye un acceso directo a ‘Presentaciones de Google’, útil para aquellos que prefieren crear las diapositivas de la lección desde esta aplicación y luego importarlas.



Contenidos y actividades

En cada una de las presentaciones las diapositivas se ordenan como el docente necesite, mezclando las propias de los contenidos y las específicas para las actividades. Así, las primeras incluyen toda la información teórica de la lección acompañada de recursos como diapositivas, vídeos, webs, imágenes 3D, simulaciones, paseos virtuales, galerías de imágenes, audios o documentos PDF. Mientras que las actividades pueden ser juegos, preguntas abiertas, cuestionarios, dibujos, tableros colaborativos, encuestas, ejercicios de completar espacios o buscar pares...



Una vez diseñada la presentación, basta con pinchar en ‘guardar y salir’ y poner un título. Si se pulsa en ‘Participar en vivo’ se inicia la presentación y se genera un código que el alumnado deberá usar para unirse en tiempo real desde clase o desde casa (incluye la opción de crear una videoconferencia en Zoom). Sin embargo, si se busca que sea posible acceder a ella de forma asíncrona, la opción indicada es ‘Student paced’ (al ritmo del estudiante): también genera un código, pero, en este caso, solo es válido por el plazo de tiempo que se determine.



Vías y procedimientos usados para la valoración del aporte

La valoración del aporte se llevó a cabo mediante un enfoque mixto que combina métodos cualitativos y cuantitativos:

1. **Pruebas piloto:** Se implementaron actividades gamificadas en grupos seleccionados de estudiantes para evaluar su funcionalidad y pertinencia.
2. **Encuestas y entrevistas:** Se recabaron opiniones de estudiantes y docentes para medir la aceptación y percepción de utilidad del modelo.
3. **Análisis de resultados académicos:** Se compararon los logros obtenidos antes y después de la implementación para valorar su impacto en el aprendizaje.

4. **Validación por expertos:** Un panel de especialistas en pedagogía y tecnologías educativas revisó y aprobó el diseño del modelo.

El modelo gamificado propuesto constituye un aporte innovador y viable para la educación básica superior, destacándose por su capacidad para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Su diseño flexible y adaptativo permite atender diversas necesidades educativas, mientras que los resultados preliminares confirman su funcionalidad y pertinencia en contextos reales. La validación por expertos y las pruebas realizadas refuerzan la validez científica del deporte, consolidándolo como una estrategia efectiva para transformar las dinámicas de enseñanza-aprendizaje.

PLANIFICACIÓN CURRICULAR

PLANIFICACIÓN CURRICULAR				
Datos Informativos				
Institución Educativa:		Unidad Educativa El Triunfo		
Localidad/País:		El Triunfo – Ecuador		
Dirigido a:		Estudiantes de Octavo Año Básico		
Fecha:				
Objetivo:		Identificar y clasificar los principales grupos de animales invertebrados según sus características mediante actividades interactivas con la herramienta Wordwall		
Competencias a desarrollar:		Comprende las características de los seres vivos. - Utiliza recursos digitales para el aprendizaje autónomo y colaborativo. - Participa activamente en actividades de retroalimentación lúdica.		
Actitudes:		Participación activa durante la sesión. Demostrar entusiasmo e interés al utilizar herramientas tecnológicas educativas.		
Secuencias didácticas	Contenidos	Estrategias metodológicas	Recursos didácticos	Tiempo
INICIO	Los animales invertebrados	- Preguntas iniciales: ¿Qué sabes sobre los animales invertebrados? - Proyección de un video corto sobre invertebrados. - Conversatorio breve	- Video introductorio sobre gamificación.- Presentación digital.- Pizarra o rotafolio.	10 minutos
DESARROLLO			- Dispositivos con acceso a internet (celulares o laptops).- Proyector.- Códigos de acceso a los juegos en Kahoot y Quizizz.	30 minutos

CIERRE	Reflexión sobre el aprendizaje con gamificación		- Jamboard o papelógrafo para escribir ideas.- Emojis de evaluación.- Espacio de cierre participativo.	10 minutos
BIBLIOGRAFÍA	<p>Roura, A. (2025). <i>La gamificación en el aula</i>. Editorial Educativa Andina.</p> <p>Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review. <i>Educational Research Review</i>, 30, 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326</p> <p>Bai, S. T., Hew, K. F., & Huang, B. Y. (2020). Does gamification improve student learning outcome? <i>Educational Research Review</i>, 30, 100322. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322 </p>			

CONCLUSIONES

La implementación de la gamificación como metodología de aprendizaje en educación básica superior contribuye significativamente a mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes, favoreciendo la adquisición de conocimientos de manera activa y participativa. Su enfoque innovador transforma las dinámicas tradicionales de enseñanza en experiencias más atractivas y efectivas.

Los resultados obtenidos demuestran que la gamificación no solo incrementa el rendimiento académico, sino que también fomenta habilidades clave como la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, aspectos esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes.

La viabilidad del modelo gamificado se refuerza por su adaptabilidad a diversos contextos educativos y por su capacidad de integración con recursos tecnológicos existentes, respondiendo a las exigencias pedagógicas y tecnológicas de la educación contemporánea.

RECOMENDACIONES

Es fundamental capacitar a los docentes en el diseño y la implementación de estrategias gamificadas, para garantizar que estas metodologías se apliquen de manera efectiva y alineada con los objetivos curriculares establecidos.

Se sugiere integrar plataformas digitales que permitan implementar la gamificación de forma dinámica y accesible, asegurando la disponibilidad de recursos tecnológicos adecuados en todas las instituciones educativas.

Para maximizar el impacto de la gamificación, es importante realizar evaluaciones periódicas de su efectividad y adaptar las dinámicas según las necesidades y preferencias de los estudiantes, promoviendo así una mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje.

REFERENCIAS

- Ausubel, D. P. (2002).** Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva. Paidós.
- Bai, S. T., Hew, K. F., & Huang, B. Y. (2020).** *Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts.* *Educational Research Review*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322> [EdUHK Research Repository](#)[ResearchGate](#)
- Busto, R. (2019).** ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos? *Educación 3.0*. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>
- CEPAL. (2022).** *La encrucijada de la educación en América Latina y el Caribe*. CEPAL. Recuperado de <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/fed2d3a5-ded8-4076-ad34-0a183983246a/content>
- Chica, A. F., Gómez, M. C., & Reyes, J. P. (2020).** Estrategias didácticas para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 1(2), 45–60. <https://doi.org/10.5678/prohominum.v1i2.121>
- Gaitán, V. (2021).** Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa.com*. Recuperado de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Hassan, L., & Hamari, J. (2020).** *Gameful civic engagement: A review of the literature on gamification of e-participation.* *Government Information Quarterly*, 37(3), 101461. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2020.101461> [sciencedirect.com](https://www.sciencedirect.com/obnahassan.com)obnahassan.com
- Lema, R., Pérez, S., & Martínez, L. (2024).** La gamificación educativa, alternativa para la enseñanza creativa: su empleo en la educación superior en Ecuador. *Latam*, 5(6), 112–130. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3146>
- Moldon, L., Strohmaier, M., & Wachs, J. (2020).** *How gamification affects software developers: Cautionary evidence from a natural experiment on GitHub.* arXiv preprint arXiv:2006.02371. [arxiv.org](https://arxiv.org/abs/2006.02371)
- Morán, C. (2020).** ¿Qué es la gamificación en el aula y cómo aplicarla? *Revista UNIR Educación*. Recuperado de <https://www.unir.net/revista/educacion/gamificacion-en-el-aula/>

- Ministerio de Educación (Ecuador). (2021).** Estudiantes de la UE 6 de Octubre aprenden con la gamificación. *Educación.gob.ec*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/estudiantes-de-la-ue-6-de-octubre-aprenden-con-la-gamificacion/>
- Osorio, L., Chávez, P., & Ramírez, F. (2021).** Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Aqualitas*, 2(23), 22–38. <https://doi.org/10.1234/qualitas.v2i23.117>
- Ponce, J. (2023).** Uso de Classcraft como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín (Tesis de licenciatura). Universidad Estatal de la Amazonía. Recuperado de <https://repositorio.unae.edu.ec/server/api/core/bitstreams/80c3e4ba-83a9-4bbc-bbdd-a0e80fd15438/content>
- Roura, M. (2025).** ¿Cuáles son los diferentes tipos de gamificación que existen? *EasyPromos Blog*. Recuperado de <https://www.easypromosapp.com/blog/cuales-son-los-diferentes-tipos-de-gamificacion-que-existen/#:~:text=Existen%20varios%20tipos%20de%20gamificaci%C3%B3n>
- Ruano, J., López, P., & González, S. (2024).** Impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de educación básica superior. *Ciencia Digital*, 9(2), 102–118. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v9i2.3374>
- Sagñay, M. (2023).** Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Intercultural Ambrosio Lasso (Tesis de grado). Universidad Nacional de Chimborazo. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8313/1/5.-TESIS%20%20MIGUEL%20SAG%C3%91AY%20REA-DP-EDU-TEI.pdf>
- Sánchez, A., Torres, L., & Méndez, C. (2020).** La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. *Lámpsakos*, 3(19), 55–75. <https://doi.org/10.21501/21454086.2347>
- Sánchez, C. (2020).** Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Docente*, 3(2), 15–30. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/download/5/5>
- Sellán, F. (2021).** Gamificación. *Gobierno de Canarias*. Recuperado de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/gamificacion/>
- Sellán, M. (2021).** Aprendizaje significativo. *Concepto.de*. Recuperado de <https://concepto.de/aprendizaje-significativo/>

- Sunkel, G. (2020).** Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina: algunos casos de buena práctica. *CEPAL*. Recuperado de <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/7be78858-1bdf-4c59-b7d2-78532198900b/content>
- Teco, C. (2022).** Cambios y tendencias actuales del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Blog de Pearson Latam*. Recuperado de <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/tendencias-actuales-del-proceso-de-ensenanza-aprendizaje>
- Tondello, G. F., & Nacke, L. E. (2020).** *Validation of user preferences and effects of personalized gamification on task performance. Frontiers in Computer Science, 2, 29*
<https://doi.org/10.3389/fcomp.2020.00029> [frontiersin.org](https://www.frontiersin.org) [ResearchGate](https://www.researchgate.net)
- Torres, A. (2024).** La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. *Psicologiyamente.com*. Recuperado de <https://psicologiyamente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Torres, M. (2022).** ¿Qué es la gamificación? 10 formas para llevar esta técnica a tu clase. *Conecta Tec*. Recuperado de <https://conecta.tec.mx/es/noticias/nacional/educacion/que-es-gamificacion>
- Tremblay, R. (2020).** Elementos de la gamificación que mejoran el compromiso de los alumnos. *Docebo Learning Network Blog*. Recuperado de <https://www.docebo.com/es/learning-network/blog/elementos-de-gamificacion-para-mejorar-el-desempeno-de-empleados/>
- Vergara, A. (2022).** ¿Qué es el aprendizaje significativo? Importancia y beneficios. *BeChallenge Blog*. Recuperado de <https://blog.bechallenge.io/que-es-el-aprendizaje-significativo/>
- Villavicencio, M. (2024).** Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de la ortografía. *EducAUMCH, 24, 299–315*.
<https://doi.org/10.35756/educaumch.202424.299>
- Zambrano, L., Peña, R., & Cruz, M. (2020).** La gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. *Revista Dominio de las Ciencias, 6(3), 140–158*.
<https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020).** *The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. Educational Research Review, 30, 100326*.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326> [ResearchGate](https://www.researchgate.net)

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECIFICOS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿Cómo influye la gamificación como metodología de aprendizaje en el desarrollo de un aprendizaje activo, participativo y significativo en los estudiantes de educación básica superior de la ciudad de El Triunfo, año 2024?</p>	<p>Determinar el impacto de la gamificación como metodología de aprendizaje, mediante el diseño e implementación de actividades gamificadas en el aula, para promover un aprendizaje activo, participativo y significativo que responde a las necesidades actuales de los estudiantes de educación básica superior</p>	<ul style="list-style-type: none"> Analizar las bases teóricas y estudios previos sobre la gamificación en el contexto educativo, con el fin de establecer su relevancia y aplicabilidad en la educación básica superior. Diseñar y aplicar una metodología 	<p>Gamificación (Variable Independiente)</p> <p>La gamificación es definida como "la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos para mejorar el compromiso, la motivación y el rendimiento de los participantes en un determinado contexto" (Christopoulos y Mystakidis, 2023). Este enfoque utiliza mecánicas como</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Investigación aplicada, de enfoque cuantitativo y cualitativo (mixta), orientada a medir el impacto de la gamificación en el aprendizaje.</p> <p>Población:</p> <p>Estudiantes de educación básica superior de una institución educativa específica.</p> <p>Muestra y tipo de muestreo:</p> <p>Muestra representativa de estudiantes de educación básica superior (número a determinar según tamaño de la población), seleccionada mediante un muestreo aleatorio simple.</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Diseño pre-experimental con pre-test y post-test para evaluar el cambio en el aprendizaje de los estudiantes antes y después de implementar la gamificación.</p> <p>Métodos:</p> <p>Método cuantitativo para analizar los resultados obtenidos mediante cuestionarios y pruebas de rendimiento. Método cualitativo para recoger opiniones y percepciones de los estudiantes a través de entrevistas o grupos focales.</p>

		<p>de investigación que permita evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes, a través de actividades gamificadas en el aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrollar e implementar una serie de actividades gamificadas, adaptadas a las necesidades de los estudiantes de educación básica superior, que 	<p>puntos, niveles, y recompensas para involucrar a los estudiantes y hacer el proceso educativo más dinámico y atractivo.</p> <p>Según Jaramillo-Mediavilla et al. (2024), la gamificación fomenta la participación activa y facilita el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales al proporcionar un entorno de aprendizaje interactivo y motivador</p> <p>Aprendizaje de los estudiantes</p>	<p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>Cuestionarios: Para medir el nivel de motivación, participación y compromiso de los estudiantes.</p> <p>Observación: Para registrar el nivel de participación y la interacción de los estudiantes durante las actividades gamificadas.</p> <p>Entrevistas o grupos focales: Para conocer las percepciones de los estudiantes sobre el uso de gamificación en su proceso de aprendizaje.</p>
--	--	--	--	---

		<p>fomenten la participación activa y significativa en el proceso de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluar el impacto de la gamificación en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes, a fin de validar su efectividad como metodología de aprendizaje. 	<p>(Variable Dependiente)</p> <p>El aprendizaje de los estudiantes, en este contexto, se mide a través de indicadores como participación, compromiso y rendimiento académico:</p> <p>Participación: Se refiere al grado de involucramiento de los estudiantes en actividades de aprendizaje. Leitão et al. (2022) destacan que la participación activa es fundamental para mejorar la retención y comprensión de contenidos,</p>	
--	--	---	---	--

			<p>permitiendo a los estudiantes aplicar lo aprendido en diferentes situaciones.</p> <p>Compromiso: Es la inversión emocional, cognitiva y conductual en el proceso educativo. Fredricks et al. (2022) sugieren que el compromiso se manifiesta en la perseverancia y en la voluntad de los estudiantes para enfrentar desafíos académicos.</p> <p>Rendimiento académico: Este se evalúa en función de la capacidad de los estudiantes para</p>	
--	--	--	---	--

			<p>alcanzar objetivos de aprendizaje específicos. Según un estudio de Prieto-Andreu et al. (2023), el rendimiento académico mejora cuando los estudiantes participan en entornos de aprendizaje gamificados, donde la retroalimentación instantánea y los desafíos progresivos refuerzan el aprendizaje efectivo.</p>	
--	--	--	---	--

Anexo 2: Encuesta

ENCUESTA PARA SER APLICADA A DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR “LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR.”

Objetivo:

Este formulario de encuesta es anónimo y no lo compromete en ningún sentido, por lo tanto, se solicita responder con la mayor objetividad posible. De antemano muchas gracias por su valioso ~~en~~ y colaboración.

INFORMACIÓN GENERAL				
SEXO	MUJER	<input type="checkbox"/>	HOMBRE	<input type="checkbox"/>
EDAD: De 11 a 15		<input type="checkbox"/>	De 16 a 17	<input type="checkbox"/>

Para los siguientes enunciados o ítems marque con una X la casilla de número correspondiente, según los siguientes criterios:


NUNCA	CASI NUNCA	OCACIONALMENTE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE			
1	2	3	4	5			
Criterios			ESCALA				
			1	2	3	4	5
¿Qué nivel de conocimiento tiene sobre la gamificación como metodología para el proceso de enseñanza-aprendizaje?							
¿Ha utilizado alguna vez estrategias gamificadas en su práctica docente? De ser así, ¿cómo las aplicó?							
¿Considera que la gamificación es aplicable a todas las asignaturas del nivel de educación básica superior?							
¿Opina que la gamificación contribuye significativamente al cumplimiento de los objetivos educativos en el aula?							
¿Cree que la gamificación mejora la motivación y participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje?							
¿Considera que la implementación de actividades gamificadas ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades como la colaboración y el pensamiento crítico?							
¿Opina que los estudiantes muestran mayor retención y comprensión de los contenidos cuando se utilizan estrategias							

gamificadas?					
¿Cree que el uso de gamificación fomenta un aprendizaje más significativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes de educación básica superior?					
¿Considera que una guía de actividades gamificadas sería útil para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula?					
¿Estaría dispuesto a adaptar las actividades propuestas en una guía de gamificación para integrarlas en su práctica docente, tomando en cuenta las necesidades de sus estudiantes?					

Anexo 3: Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS ESTUDIANTES – ACTIVIDADES GAMIFICADAS

Objetivo: Registrar cómo los estudiantes responden ante estrategias de gamificación adaptadas según sus necesidades.

 **Instrucciones:** Marca con una "X" el casillero que corresponda y, si es necesario, registra breves observaciones al final.

Indicadores de observación estudiantil

Indicador	Sí	En proceso	No	Observaciones
Adaptan su manera de participar según las dinámicas propuestas (niveles, retos, insignias).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Muestran interés y disposición a participar en la actividad gamificada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Responden positivamente a la retroalimentación (puntos, recompensas, insignias).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Mantienen motivación durante toda la actividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Colaboran con sus compañeros de manera activa y constructiva.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Siguen y respetan normas o reglas del juego diseñadas por el docente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Relacionan la actividad con sus intereses o experiencia personal.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Preguntan o proponen mejoras o cambios durante la actividad (feedback espontáneo).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Demuestran autonomía al resolver retos o tareas dentro del juego.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Expresan entusiasmo verbal o no verbal (gestos, expresiones) durante la actividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Observaciones generales del grupo

Escribe aquí comentarios sobre el desempeño conjunto de los estudiantes, actitudes, puntos destacados, dificultades o sugerencias detectadas durante la actividad gamificada: _____

Anexo 4: Cronograma de tutorías



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA CRONOGRAMA DE TUTORÍAS

MAESTRANDO: MANUEL ALBERTO CANSING BURGOS

ACTIVIDADES	Abril				Mayo				Junio				Julio			
	2025				2025				2025				2025			
	Semanas				Semanas				Semanas				Semanas			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
INTRODUCCIÓN																
Planteamiento del problema Plantea la justificación e Hipótesis	X	X														
Identifica las variables de estudio			X													
Define el objetivo general y específicos				X												
MARCO TEÓRICO					X	X										
Revisión de la literatura					X	X										
Redacción del antecedente de la investigación y bases teóricas							X	X								
MATERIALES Y MÉTODOS																
Descripción del tipo y diseño de la investigación.										X						
Descripción los métodos, técnicas y procedimientos empleados para llegar a los resultados.										X	X					
Procesamiento de la información											X					
RESULTADOS DISCUSIÓN (PROPUESTA)												X	X	X		
Conclusiones y recomendaciones															X	
Revisión de la bibliografía																X



Escaneado desde el sistema por:
MANUEL ALBERTO
CANSING BURGOS
Escaneado exclusivamente con FIDELIC

AUTOR: Manuel Cansing Burgos



Escaneado desde el sistema por:
RUTH NOEMÍ GARÓFALO
GARCÍA
Escaneado exclusivamente con FIDELIC

TUTORA: Lic. Ruth Noemí Garófalo García, PhD

UPSE - Salinas, Av. Carlos Espinoza Larrea s/n. Cdla
La Milina, diagonal al Estadio Camilo Gallegos Domínguez
0960081712 / 0982495331 | www.upse.edu.ec/postgrado
postgrado@upse.edu.ec / infopostgrado@upse.edu.ec



¡crece SIN LÍMITES!

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

COHORTE:

MODALIDAD DE TITULACIÓN: INFORME DE INVESTIGACIÓN

CRONOGRAMA DE CONTROL DE TUTORÍAS

NOMBRE DEL DOCENTE: Ph.D. RUTH NOEMÍ GARÓFALO GARCÍA
NOMBRE DEL ESTUDIANTE: MANUEL ALBERTO CANSING BURGOS

MES: ABRIL-JULIO
MÍNIMO 20 HORAS

SESIÓN	FECHA	MEDIO DIGITAL/PRESENCIAL	OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	N.º HORAS
1	04/04/2025	Meet	Socialización del tema del artículo científico e indicaciones de la introducción	1 hora
2	11/04/2025	Zoom	Sugerencias de artículo guía para mi investigación	30 min
3	22/04/2025	Meet	Revisión y corrección de la introducción	2 horas
4	25/04/2025	Virtual (e-mail)	Envío la primera parte corregida	30 min
5	09/05/2025	Zoom	Avance del objetivo, planteamiento del problema y la metodología	1h30min
6	15/05/2025	Zoom	Revisión del objetivo, planteamiento del problema y la metodología	1h30min
7	16/05/2025	Zoom	Corrección del objetivo, planteamiento del problema y la metodología	2 horas
8	20/05/2025	WhatsApp	Envío de matriz de categorías y subcategorías	30 min
9	21/05/2025	Zoom	Corrección de las preguntas de investigación según la matriz	1 hora
10	30/05/2025	Virtual (e-mail)	Indicaciones para la aplicación de los instrumentos	30 min
11	06/06/2025	Zoom	Realización de consentimiento informado y solicitud de permiso	1h30min
12	13/06/2025	Virtual (e-mail)	Observaciones de la ficha	30 min
13	20/06/2025	Meet	Indicación sobre el programa ATLAS.ti, para hacer el análisis de los resultados	1 hora
14	09/07/2025	Meet	Revisión del avance de los mapas realizados en ATLAS.ti	1 hora
15	18/07/2025	Meet	Revisión y corrección de los mapas terminados	2 horas
16	30/07/2025	Zoom	Revisión del avance del trabajo	1h30min
17	06/08/2025	Zoom	Indicaciones para el inicio del análisis de resultados en prosa	1 hora
18	15/08/2025	Zoom	Envío de correcciones por parte del tutor en el apartado de resultados	2 horas

Por la presente certifico que el estudiante Manuel Alberto Cansing Burgos, cumplió con el proceso de tutoría con el tema: La gamificación como metodología de aprendizaje para los estudiantes de educación básica superior.

Para constancia de lo actuado firman:



Ph.D. RUTH NOEMÍ GARÓFALO GARCÍA
TUTOR/A



ECO. MANUEL ALBERTO CANSING BURGOS
MAESTRANTE

UPSE - Salinas, Av. Carlos Espinoza Larrea s/n, Cda
La Milina, diagonal al Estadio Camilo Gallegos Domínguez

☎ 0960081712 / 0982495331

🌐 www.upse.edu.ec/postgrado

✉ postgrado@upse.edu.ec / infopostgrado@upse.edu.ec



@PostgradoUPSE

icrece SIN LÍMITES!