



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

TÍTULO DEL TRABAJO

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA POTENCIAR LA
MOTIVACIÓN EN ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL BÁSICA MEDIA**

AUTORA

Alvarado Tomalá Adriana Del Pilar

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

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

TUTOR (A)

Lic. Valarezo Castro Jorge Washington, PhD.

Santa Elena, Ecuador

Año 2026



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

TRIBUNAL DE GRADO

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

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

**Lic. Jorge Valarezo Castro, PhD.
TUTOR (A)**

**Ing. Luis Chamba Eras, PhD.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Ruth Peñafiel Villarreal, PhD.
ESPECIALISTA 2**

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



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

CERTIFICACIÓN

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

Atentamente,



LIC. JORGE VALAREZO CASTRO, PhD.
C.I. 0703594705

TUTOR



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **ADRIANA DEL PILAR ALVARADO TOMALÁ**

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, La gamificación como estrategia para potenciar la motivación en estudiantes del Subnivel Básica Media previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Santa Elena, a los 20 días del mes de abril de año 2026

ADRIANA ALVARADO TOMALÁ
C.I. 0926345950

AUTORA



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

AUTORIZACIÓN

Yo, ADRIANA DEL PILAR ALVARADO TOMALÁ

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 20 días del mes de abril de año 2026

ADRIANA ALVARADO TOMALÁ
C.I. 0926345950
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA
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 estrategia para potenciar la motivación en estudiantes del Subnivel Básica Media, presentado por el estudiante, ADRIANA DEL PILAR ALVARADO TOMALÁ fue enviado al Sistema Antiplagio **COMPILATIO**, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **4%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



Certificado de análisis
Compilatio Magister+ | UPSE-ECU

La gamificación como estrategia para potenciar la motivación en estudiantes del Subnivel Básica Media.

ID : 32afe9f13f5fb5f1319cd69333cbd3b656247ba6

4%
Textos
sospechosos

Nombre del fichero : CORRECCIÓN - AVANCE INSTRUMENTOS - ENSAYO GAMIFICACIÓN-2 COMPILATIO (2).txt
Tamaño del archivo original : 2,14 MB
Número de palabras : 5509
Número de caracteres : 35794

Depositante : Adriana Alvarado Tomalá
Fecha de depósito : 6 de marzo de 2026
Tipo de carga : url_submission
fecha de fin de análisis : 14 de marzo de 2026



Firmado electrónicamente por:
**JORGE WASHINGTON
VALAREZO CASTRO**

Validar únicamente con Firm@EC

LIC. JORGE VALAREZO CASTRO, PhD.
C.I. 0703594705

TUTOR

AGRADECIMIENTO

Con profunda gratitud, agradezco a Dios por ser mi guía constante, por brindarme sabiduría, fortaleza y paciencia a lo largo de este proceso académico, y por permitirme culminar una etapa tan importante en mi vida profesional.

A mi familia, por su amor incondicional, apoyo permanente y comprensión en cada momento. Gracias por ser mi motivación diaria, por impulsarme a seguir adelante y por creer en mí incluso en los momentos más difíciles.

A mis docentes y tutor, por compartir sus conocimientos, orientaciones y acompañamiento durante el desarrollo de este trabajo, contribuyendo significativamente a mi formación académica.

Finalmente, a todas las personas que de una u otra manera formaron parte de este proceso, mi sincero agradecimiento.

Adriana Del Pilar, Alvarado Tomalá

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, en primer lugar a Dios, por ser mi fortaleza y por iluminar cada paso de mi camino.

A mi hijo Josías, a quien amo profundamente, por ser mi mayor inspiración y la razón que me impulsa a superarme cada día, Todo este esfuerzo es por ti y para ti.

A mis padres por su amor incondicional y el apoyo constante que me han brindado a lo largo de mi vida.

Con todo mi cariño, este esfuerzo está dedicado a quienes siempre han creído en mí.

Adriana Del Pilar, Alvarado Tomalá

ÍNDICE GENERAL

Contenido

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
TRIBUNAL DEL GRADO.....	II
CERTIFICACIÓN.....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
Certificación de Antiplagio.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE GENERAL.....	IX
Índice de Tablas.....	X
Resumen.....	XI
Abstract.....	XII
INTRODUCCIÓN.....	1
DESARROLLO.....	3
CONCLUSIONES.....	19
Referencias.....	21
Anexos.....	23

Índice de Tablas

Tabla 1 Valoración Nivel de Motivación intrínseca	10
Tabla 2 Valoración Nivel de Motivación extrínseca.....	10
Tabla 3 Resultados Generales	11
Tabla 4 Valoración de promedios... ..	12

Resumen

La presente investigación analiza la gamificación como estrategia para potenciar la motivación en estudiantes de Básica Media de la Unidad Educativa "Master School". El objetivo general es analizar el impacto de la gamificación en la mejora de la motivación de los estudiantes de básica media, con la finalidad de fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje. Se empleó una metodología de enfoque mixto y alcance descriptivo, aplicando encuestas, entrevistas y observación a una muestra de 20 estudiantes y sus docentes. Los resultados del diagnóstico revelaron un predominio marcado de la motivación extrínseca, con un promedio de 4.07, sobre la intrínseca, que alcanzó apenas 2.07, evidenciando apatía y dependencia de recompensas externas. Se concluye que la gamificación, mediante mecánicas de juego, niveles de progresión y narrativas inmersivas, es una herramienta pedagógica efectiva para transformar el aula en un entorno lúdico que fomenta la participación activa, la autonomía y el compromiso genuino del estudiante con su aprendizaje significativo.

Palabras claves: Gamificación, Motivación escolar, Estrategias pedagógicas.

Abstract

This final project examines gamification as a strategy to boost motivation in middle school students at "Master School" Education Unit. The main objective is to analyze the impact of this methodology to strengthen the teaching-learning process. A mixed-method approach with a descriptive scope was used, applying surveys, interviews, and observations to a sample of 20 students and their teachers. Diagnostic results revealed a marked predominance of extrinsic motivation, with an average of 4.07, over intrinsic motivation, which reached only 2.07, showing apathy and dependency on external rewards. It is concluded that gamification, through game mechanics, progression levels, and immersive narratives, is an effective pedagogical tool to transform the classroom into a ludic environment that promotes active participation, autonomy, and genuine student engagement with their meaningful learning process, ultimately improving their academic performance and school environment.

Keywords: Gamification, School motivation, Pedagogical strategies.

1.- INTRODUCCIÓN

1.1 Situación problemática

El sistema educativo en la actualidad comprende un gran desafío para mantener la predisposición y motivación de los estudiantes a lo largo del proceso de enseñanza – aprendizaje. En la Unidad Educativa Master School, se pudo observar que los estudiantes que forman parte del nivel básica media presentan constantemente falta de motivación en todo el desarrollo de la clase, lo cual se reflejó en la escasa participación de las dinámicas y actividades, así como en el cumplimiento de tareas. Lo evidenciado generó la reflexión de contar con estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan un aprendizaje dinámico y significativo para los educandos.

Entre las metodologías que en la actualidad forman parte del proceso de aprendizajes significativos se tiene la gamificación, la cual utiliza el juego como reto o recompensas cuyo fin no es sólo la diversión, sino también la participación activa y el compromiso hacia la construcción y consolidación de conocimientos (Herdoiza et al., 2024) En base a lo descrito este enfoque puede tener una incidencia positiva en la forma en que los estudiantes interactúan con los contenidos, pares y docentes.

A través de la práctica educativa, la gamificación ha logrado el incremento de la motivación intrínseca, la atención y el trabajo en equipo (Peñafiel et al., 2024). El criterio del autor enmarca aspectos esenciales que favorecen el aprendizaje en la etapa escolar, al mismo tiempo es importante mencionar que para esto se requiere de una planificación, seguimiento y acompañamiento por parte del docente, lo cual va a garantizar además de la motivación el cumplimiento de los objetivos y destrezas con criterio de desempeño de cada área.

Haciendo referencia a la Unidad Educativa Master School, se evidencia que aún no se establece una relación entre teoría – práctica, ya que todavía se mantiene en ciertos docentes la aplicación de metodologías tradicionales que limita la predisposición y creatividad de los estudiantes. Por otra parte, no se cuenta con información sistemática acerca de la gamificación en los diferentes niveles educativos, lo cual demuestra que es necesaria una intervención didáctica pedagógica que se adapte a la realidad del contexto educativo.

En base a lo mencionado en párrafos anteriores, se evidencia la necesidad de establecer la gamificación como una estrategia que potencie la motivación en la población de estudiantes del subnivel de Básica Media. De este modo, se puede asegurar un entorno lúdico que mejore el ambiente de construcción y consolidación de conocimientos lo cual paralelamente fortalece el rendimiento académico de los educandos en la Unidad Educativa Master School.

1.1.1 Pregunta general

¿De qué manera la gamificación puede potenciar la motivación en los estudiantes del subnivel de Básica Media de la Unidad Educativa Master School en el período 2025 - 2026?

1.1.2 Preguntas específicas

- ¿Cuáles son los principales factores que influyen en la motivación de los estudiantes del subnivel de Básica Media?
- ¿Qué tipo de estrategias pedagógicas – didácticas se pueden aplicar mediante la gamificación para mejorar la motivación del estudiante en el proceso de enseñanza – aprendizaje?
- ¿De qué forma la gamificación contribuye al desarrollo de una actitud positiva hacia el aprendizaje en los estudiantes del subnivel de Básica Media?

1.2 Objetivo general

Analizar el impacto de la gamificación en la mejora de la motivación de los estudiantes de básica media, con la finalidad de fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje.

1.3 Objetivos específicos

1. Fundamentar los referentes teóricos que sustenten la importancia de la gamificación en la motivación de los estudiantes del subnivel de Básica Media.
2. Describir los factores que intervienen en el estado motivacional de los estudiantes del nivel básica media en el proceso educativo.
3. Proponer estrategias pedagógicas – didácticas gamificadas para promover la predisposición y participación activa en los estudiantes del nivel básica media.

2.- DESARROLLO

Antecedentes

A nivel internacional

A continuación, se presenta los antecedentes de estudio a nivel internacional que refieren a gamificación y motivación las variables de la investigación. El aporte de autores y el enfoque desde una perspectiva científica permite establecer relaciones significativas para implementarlas en el contexto de la investigación.

El artículo científico realizado por Huamaní y Vega (2022) plantearon como objetivo identificar estrategias y aportes de los efectos de la gamificación para motivación y aprendizaje. La metodología que se aplicó obedeció a una revisión sistemática, se seleccionó 27 artículos científicos publicados en Scielo, Scopus y Web of Science desde el 2020 hasta el 2022. Mediante la revisión se concluyó que la gamificación incide de manera positiva en los estudiantes, lo cual logra resultados significativos al momento de complementarse con otro tipo de estrategias que se orientan a la formación integral.

La investigación de Constante et al., (2025) plantearon como objetivo analizar la incidencia de la gamificación como estrategia del rendimiento académico de los estudiantes de una Institución Educativa. El enfoque de la investigación fue cuasi experimental con una muestra de 100 estudiantes representaos en un grupo experimental y uno de control. Los instrumentos que se aplicaron fueron cuestionarios de motivación, registros de calificaciones y ficha de observación. Los resultados obtenidos mostraron mejoras significativas, específicamente en la motivación intrínseca, mientras que el promedio mejoró de 7.85 a 8.98 puntos. Concluyeron que la gamificación se consolida como estrategia pedagógica que favorece la motivación.

En base a los estudios o antecedentes internaciones se concluye a partir de sus hallazgos que la gamificación es una estrategia pedagógica que favorece notablemente la motivación de los estudiantes de básica media y paralelamente mejora el rendimiento académico, esto se da debido a que el juego permite la consolidación de aprendizajes significativos.

A nivel nacional

En este epígrafe se describen estudios que se han realizado en el contexto ecuatoriano que abordaron la gamificación y la motivación. Las propuestas de autores nacionales son de mucha importancia, ya que se dan en base a la realidad educativa teniendo en cuenta el contexto psicosocial de los estudiantes, maestros y representantes legales.

En Ecuador el artículo científico de Benavides et al., (2025) “La gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes de educación básica” plantearon como objetivo analizar cómo la implementación de distintas estrategias gamificadas incide en los niveles de motivación de los estudiantes. La metodología tuvo un enfoque mixto, con diseño cuasi experimental, aplicándose la técnica de la encuesta mediante el instrumento del cuestionario a la muestra de 230 estudiantes y 15 docentes de Educación Básica. Los resultados que se obtuvieron evidenciaron mejoras significativas en la motivación de los estudiantes luego que se aplicaran elementos lúdicos como retos y recompensas, así mismo la percepción de los docentes fue satisfactoria ya que constataron que hubo mejora en el clima escolar.

La investigación de Espinosa (2025) “La gamificación como estrategia de motivación en la Educación General Básica” definió como objetivo explorar el potencial de la gamificación como estrategia para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La metodología se basó en un enfoque mixto. Los instrumentos que se aplicaron a la muestra de estudiantes y docente fueron entrevistas y encuestas antes y después de la intervención de gamificación. Los resultados determinaron mejoras significativas lo cual evidenció que las competencias emocionales determinan un buen rendimiento académico.

Los estudios descritos determinan que la gamificación debe ser parte del procedimiento pedagógico del docente de básica media, ya que genera un vínculo directo con la motivación. Al establecer elementos lúdicos el niño podrá tener un mejor proceso de aprendizaje favoreciendo su rendimiento académico.

A nivel local

Los antecedentes a nivel local van a determinar cómo la gamificación ya ha sido parte de procesos de enseñanza – aprendizaje en el contexto de la ciudad de Guayaquil, lo cual va a dar un punto de partida para implementar estrategias que favorezcan la motivación y el rendimiento académico.

El artículo científico de Aguilar et al., (2025) determinaron como objetivo determinar la influencia de la gamificación en los estudiantes de 7mo Grado de la Escuela Dr. Agustín Vera Llor. La metodología tuvo un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental. La población se conformó por 32 estudiantes, a los cuales se les aplicó la técnica de la encuesta mediante el cuestionario de preguntas (30). Los resultados fueron satisfactorios ya que un 69% alcanzó un nivel medio – alto, en recompensa el 72% presentó un nivel alto, y en el impacto de la motivación intrínseca un 71% fue valorado alto. En el indicador de la competencia el 64% presentó desmotivación. Los autores concluyen que la gamificación fortalece la motivación intrínseca y extrínseca, promoviendo el trabajo en equipo y el compromiso para mejorar el rendimiento académico.

La investigación de Pérez (2024) planteó como objetivo determinar la efectividad de los recursos de gamificación para motivar el rendimiento de la lectoescritura en estudiantes de básica media. Se adoptó un enfoque mixto, integrando aspectos cualitativos y cuantitativos que se evidenciaron en la entrevista a la rectora y encuesta a docentes. El procesamiento y discusión de resultados se dio mediante la triangulación, donde se reveló que los estudiantes muestran motivación por las actividades que refieren a la gamificación contrastando con la metodología tradicional que no toma el juego como medio para el fortalecimiento de la lectoescritura en los estudiantes.

Los antecedentes locales al igual que los demás ámbitos coinciden en que la gamificación forma parte de las actividades que generan aprendizajes significativos en las diferentes áreas o materias del currículo del sistema educativo ecuatoriano. Ante esto el compromiso de los docentes debe ser la formación continua para que puedan innovar constantemente para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Gamificación

La gamificación de acuerdo con Berrones et al., (2023) está definida como una aplicación de elementos y mecánicas (procedimientos) que son propias del juego. El autor menciona que bajo este concepto no se debe confundir que el proceso de enseñanza debe convertirse en un juego, sino que se debe diseñar experiencias de aprendizaje basadas en juegos que sean atractivos y motivantes, y que sobre todo con los principios pedagógicos y psicológicos.

El enfoque de la gamificación se enfoca en el incremento de la participación activa y en el compromiso del estudiante a partir de juegos con estructuras objetivas donde las recompensas sean inmediatas, se considera que esta estrategia es muy eficaz ya que permite un sistema de retroalimentación instantáneo lo cual favorece el progreso individual, siendo este un aspecto de gran valoración para los estudiantes de básica media (Quenema et al., 2025)

Aplicación y diseño en el aula

En el subnivel de Básica Media, la gamificación debe ser implementada de forma estratégica para ser efectiva. El diseño debe ir más allá de la simple acumulación de puntos, enfocándose en la creación de narrativas inmersivas y la asignación de roles con responsabilidad (Zumba. et al, 2024). Estos elementos narrativos son particularmente atractivos para los estudiantes, ya que apelan a su sentido de identidad social y a la necesidad de pertenencia a un grupo con un objetivo común. Al estructurar el currículo como una aventura, la gamificación transforma la frustración ante la dificultad académica en un desafío superable, cambiando la percepción del error de ser una penalización a ser una oportunidad de mejora.

De acuerdo a (D´Santiago, 2022) la gamificación está enfocada en procesaos mecánicos de juego que son estructurados para evaluar los aspectos cognitivos dentro del proceso educativo. A partir de este criterio la gamificación favorece la resolución de problemas que puede ser trabajada individual y cooperativamente con el fin de optimizar el desarrollo de las funciones ejecutivas.

La Motivación en el Contexto del Aprendizaje

De acuerdo a Mendoza et al., (2025) La motivación, en el contexto educativo, es el motor psicológico que impulsa y dirige la conducta del estudiante hacia el logro de objetivos. Esta se divide en intrínseca y extrínseca, siendo la intrínseca la más importante debido a que se orienta en el placer y satisfacción personal, la cual es obtenida a partir del aprendizaje continuo. En contraste la motivación extrínseca se obtiene a partir de factores externos como las calificaciones o llamados de atención. En referencia a lo expuesto el proceso pedagógico no se debe enfocar solo en las recompensas sino en mejorar la motivación para consolidar los aprendizajes autónomos.

Teoría de la Autodeterminación (TAD) y la Motivación

Una fundamentación clave para entender la motivación en el aula es la Teoría de la Autodeterminación (TAD), la cual de acuerdo a Berrones et al., (2023) cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas básicas, la primera es la Competencia, que se refiere a sentirse capaz y efectivo en las tareas (lo que se logra con feedback claro de la gamificación), la segunda es la Autonomía, que se refiere a la sensación de tener control y opciones sobre el propio aprendizaje (lo que se logra con la posibilidad de elegir rutas o misiones en la gamificación) y la tercera es la Relación Social o pertenencia, que es la necesidad de interactuar y sentirse conectado con otros (lo que se logra con los desafíos grupales y las clasificaciones). Al satisfacer estos tres pilares mediante mecánicas de juego bien diseñadas, la gamificación actúa como un poderoso potenciador de la motivación intrínseca.

Impacto emocional y Neurociencia Motivacional

De acuerdo a Tulcanazo (2024) la neurociencia motivacional está vinculada con la liberación de la dopamina como un efecto de recompensa del cerebro. En el contexto educativo cuando un estudiante recibe algún tipo de recompensa por haber cumplido con un desafío, este lo asimila como un premio, la liberación de dopamina favorece la conducta y al mismo tiempo la atención y comprensión, lo cual ayuda a la memoria. En este sentido la gamificación en el nivel de básica media constituye un ciclo neurobiológico que ayuda al compromiso del estudiante con el cumplimiento de las tareas, debido a que perciben el

proceso de enseñanza – aprendizaje como un entorno donde jugando pueden diseñar estrategias para cumplir con los objetivos de las actividades planteadas por el docente.

Metodología

Modalidad y Tipo de Investigación

La investigación se fundamenta en una modalidad mixta (cuantitativa – cualitativa), ya que la información que se recopila parte de procedimientos matemáticos – estadísticos, como la ficha de observación y de la revisión bibliográfica de autores y el instrumento de la entrevista a la docente tutora. De igual manera la investigación es de tipo descriptiva no experimental.

Población y Muestra

La población corresponde a los estudiantes (132) del subnivel Básica Media de la Unidad Educativa Master School. Para la selección de los participantes se empleó un muestreo no probabilístico, de tipo intencional por criterios (también denominado muestreo por conveniencia con criterios de inclusión), los mismos que refieren a:

- Estar legalmente matriculado en la Institución Educativa.
- Tener el consentimiento del representante legal
- Tener una asistencia mínima del 70%

En base a los criterios de inclusión la muestra correspondió a 20 estudiantes.

Técnicas e instrumentos

Observación de aula

La observación de aula se la utilizó en el desarrollo de las clases de forma regular, a través de una guía de observación, esta permitió registrar las conductas de los estudiantes en referencia a los contenidos planteados.

Entrevista al docente

Mediante la técnica de la entrevista se procedió a una conversación interpersonal para conocer la percepción teórica sobre las metodologías tradicionales, activas y vigentes que

rigen en el sistema educativo, así como la necesidad para implementar nuevas estrategias que favorezcan la motivación en el estudiante.

Encuesta

Esta técnica se aplicó a partir del instrumento del cuestionario de la motivación escolar, el cual está determinado por la escala de Likert, dividiéndose en dos dimensiones como motivación intrínseca y extrínseca.

Resultados y análisis

Instrumento

Cuestionario de Motivación Escolar para Básica Media a partir de la Teoría de la Autodeterminación.

Este instrumento se aplicó a la muestra de 20 estudiantes. La recolección de información tuvo lugar en un aula con ambiente armónico, supervisado por la investigadora para que se garantice la comprensión de cada una de las preguntas.

Previo a la aplicación, se instruyó a los estudiantes sobre la naturaleza anónima de la encuesta y se explicó la escala de valoración tipo Likert utilizada, la cual consta de cinco niveles: (1) Nunca, (2) Casi nunca, (3) A veces, (4) Casi siempre y (5) Siempre. Se enfatizó que no existían respuestas correctas o incorrectas, con el fin de reducir el sesgo de deseabilidad social y obtener datos fidedignos sobre su percepción motivacional.

Tabulación y Organización de Datos. - Una vez recolectados los cuestionarios, se procedió a la revisión y depuración de la información para asegurar que todos los ítems hubieran sido contestados. Los datos fueron organizados en una matriz de doble entrada, clasificando los reactivos en dos dimensiones, conforme a la Teoría de la Autodeterminación:

Motivación Intrínseca (MI): Reactivos del MI1 al MI7.

Motivación Extrínseca (ME): Reactivos del ME1 al ME8.

Se contabilizó la frecuencia absoluta de las respuestas para cada pregunta, determinando cuántos estudiantes seleccionaron cada opción de la escala (del 1 al 5)

Tabla 1*Valoración Nivel de Motivación Intrínseca (MI)*

Rango	Diagnóstico	Implicación Educativa
4.0 - 5.0	Motivación Intrínseca Alta	El estudiante se autorregula y disfruta. Fomenta la autonomía.
2.5 - 3.9	M.I media	Se evidencia predisposición aunque es necesaria la presencia de estímulos. El aprendizaje se percibe como una obligación.
1.0 - 2.4	Motivación Intrínseca Baja	Fomenta la curiosidad y el juego.

Tabla 2*Valoración Nivel Motivación Extrínseca (ME)*

Rango	Diagnóstico	Implicación Educativa
4.0 - 5.0	Motivación Extrínseca Alta	El estudiante actúa principalmente por recompensas, notas o presión externa. Riesgo de aprendizaje superficial si desaparece el estímulo
2.5 - 3.9	Motivación Extrínseca Media	Existe un equilibrio moderado; el estudiante responde a incentivos, pero puede estar desarrollando cierta responsabilidad personal.
1.0 - 2.4	M.E Baja	No satisface los estímulos e incentivos. Se necesita de una evaluación para certificar la desmotivación.

Interpretación de equilibrio Motivacional

Ideal (Motivación de Calidad): La puntuación en la dimensión MI es significativamente más alta que la puntuación en ME. Esto indica un aprendizaje profundo y autorregulado.

Riesgo de motivación superficial: esta puntuación indica que el estudiante actúa solamente por algún tipo de premio o recompensa y bajo algún tipo de presión del docente, ante esto, el aprendizaje solo será temporal.

Tabla 3

Resultados Generales

No.	Pregunta	1	2	3	4	5	P.
MI1	Disfruto mucho cuando aprendo cosas nuevas en clase, incluso si son difíciles.	8	5	4	2	1	2.1
MI2	Me gusta investigar temas por mi cuenta, aunque el profesor no lo pida.	10	6	2	2	9	1.8
MI3	Siento curiosidad por saber cómo funcionan las cosas que aprendemos.	7	5	5	2	1	2.2
MI4	Me siento feliz y orgulloso cuando entiendo un tema complicado.	5	4	6	3	2	2.6
MI5	Las tareas y actividades son entretenidas para mí.	9	7	2	2	0	1.8
MI6	Leo o busco información sobre temas de la escuela solo porque me gustan.	12	4	3	1	0	1.6
MI7	Me gusta esforzarme para dominar bien un tema.	6	5	5	3	1	2.4
ME1	Estudio principalmente para sacar buenas notas en los exámenes.	0	1	2	7	10	4.3
ME2	Solo hago mis tareas cuando sé que mis padres o el profesor me van a revisar.	0	0	3	8	9	4.3
ME3	Me gusta que me feliciten delante de todos por mi buen trabajo.	1	2	4	6	7	3.8
ME4	Intento ser el mejor de la clase para ganar premios o	0	1	3	9	7	4.1

	reconocimientos.						
ME5	Me esfuerzo para evitar que mis padres o el profesor se enojen conmigo.	1	2	2	10	6	4.0
ME6	Si una tarea no tiene nota, me cuesta mucho hacerla.	0	0	2	5	13	4.5
ME7	Mis compañeros me molestan si no estudio o si me va mal.	2	4	8	4	2	3.0
ME8	Me esfuerzo porque mis padres me dan recompensa al final de la escuela o clase.	0	0	1	6	13	4.6

Para el procedimiento de recolección de frecuencia se multiplica el valor de la escala por la frecuencia o cantidad de estudiantes que han elegido dicha opción. Posteriormente se suman todos los puntajes y se divide para el total de la muestra.

Tabla 4

Valoración de promedios

Dimensión/Ámbito	Promedio General	Rango de Valoración	Diagnóstico
Motivación Intrínseca	2.07	1.0 – 2.4 Baja	El aprendizaje es percibido como parte de una obligación externa. Existe poca curiosidad y disfrute por los contenidos.
Motivación Extrínseca	4.07	4.0 – 5.0 Alta	La muestra de estudiantes necesita recurrentemente de recompensas/notas para cumplir con las tareas.

En base a los resultados obtenidos se procede a la aplicación de la intervención (propuesta) la misma que consiste en el diseño y aplicación de estrategias pedagógicas basadas en la gamificación que promuevan la participación activa y el interés de los estudiantes. La intención es que el aula se convierta en un entorno lúdico que garantice la participación activa y flexible, con el propósito de construir aprendizajes significativos.

Guía de observación

Mediante la técnica de observación, se utilizó indicadores observables que responden a una escala de cumplimiento de frecuencia: siempre – a veces – nunca. A partir de este procedimiento se registró el comportamiento hacia acciones específicas que se dan en 3 sesiones o clases. Al finalizar la ficha de observación se realizó el procesamiento de información que determinó que un 70% de la muestra se distrae continuamente y que su participación es nula, y cuando se da es porque existe por la obligación del docente a interactuar.

Un resultado o hallazgo relevante fue la predisposición y actitud ante las tareas, donde el 65% de los estudiantes no inicia animado, más bien muestra signos de apatía, interrumpiendo la clase continuamente para indicar si la clase está por terminar. De igual manera cuando sentían que se dificultaba la resolución de actividades, estos abandonaban la misma, sin tener la intención de buscar soluciones. En base a dichos resultados se evidenció la deficiencia en la motivación intrínseca necesitando de manera inmediata estímulos externos que puedan estimular la participación.

Instrumento entrevista

Para el procesamiento de la información cualitativa recabada a través de la entrevista semiestructurada, se aplicó la técnica de análisis de contenido. Tras la aplicación del instrumento y el registro de audio con el consentimiento de los participantes, se procedió a la transcripción fidedigna de las intervenciones de los cuatro docentes de Básica Media, agrupando las respuestas en base a temáticas que coinciden los docentes para posteriormente realizar la triangulación de resultados, con los resultados que se obtuvieron con la encuesta y ficha de observación no participante.

Resultados de la pregunta 1: los resultados demostraron que los docentes coincidieron en su totalidad en que consideran que la motivación de los estudiantes es baja que esta se condiciona a factores externos, de igual manera expusieron que cuando una actividad no tiene nota los estudiantes no muestran predisposición a participar. Los docentes concluyen que el estudiante actúa por obligación.

Resultados Pregunta 2: Factores de desinterés. Los docentes mencionaron que el estudiante necesita de actividades innovadoras (lúdicas) para tener un ambiente de mayor motivación, predominando los estímulos combinándolos con entornos digitales.

Resultados de la pregunta 3: en referencia a las metodologías y prácticas pedagógicas, los docentes manifestaron que aún se rigen hacia metodologías tradicionales, donde las tareas en libros y desarrollo de talleres forman parte del eje central en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Estas actividades limitan notablemente la creatividad y motivación del estudiante.

Resultados de la pregunta 4: sobre el conocimiento de la gamificación, los docentes confunden esta con el aprendizaje basada en juegos que responde directamente hacia actividades lúdicas, lo cual demuestra que existe desconocimiento sobre la mecánica de narración, progreso del aprendizaje y evaluación, resaltando la necesidad de priorizar la capacitación continua.

Resultados de la pregunta 5: acerca de las barreras de implementación, los docentes consideran que la primera barrera es la poca experiencia en la planificación de actividades basadas en la gamificación y la sensación de que pueden perder el control del salón de utilizar juegos sin bases o estructuras clara.

Resultados Pregunta 6: Disposición al cambio. Finalmente, a pesar de las limitaciones expuestas, el 100% de la muestra manifestó una disposición positiva y alto interés en aplicar estrategias de gamificación si se les proporcionara una guía metodológica clara y herramientas listas para su ejecución. Los docentes reconocieron que es imperativo renovar sus prácticas para reconectar con los estudiantes, validando así la pertinencia y viabilidad de la propuesta de investigación para fortalecer el rendimiento académico y el clima escolar en la Unidad Educativa Master School.

Discusión de los resultados

La triangulación de resultados que se obtuvieron de la encuesta, entrevista y ficha de observación no participante, revelaron que existe una desconexión crítica entre las limitaciones y necesidades de los estudiantes por aprender con la implementación de estrategias pedagógicas de la Unidad Educativa Master School.

En primer lugar, respecto a la tipología motivacional, los resultados cuantitativos del Cuestionario de Motivación Escolar evidencian un predominio marcado de la motivación extrínseca (Promedio 4.07) sobre la intrínseca (Promedio 2.07). Los resultados constatan que la conducta de los estudiantes se regula directamente por aspectos externos como las notas de evaluación y el evitar castigos, limitando su independencia y creatividad por nuevas experiencias de aprendizaje. Ante los resultados el 70% de los estudiantes muestra distracción cuando no se supervisa las actividades. Los estudiantes "hacen" por cumplir, no por aprender, lo que valida la problemática planteada al inicio de la investigación.

Como segundo punto, se identificó que existe una relación entre el desinterés de los estudiantes y el procedimiento metodológico del docente. En base a la entrevista los docentes mencionaron que el estudiante acrecenta su apatía debido a factores externos como el entorno familiar, en la observación se registró que las clases se rigen a una metodología tradicional que deriva aburrimiento en los estudiantes. Esto se contradice en que el 100% de los docentes indicó que está dispuesto a la innovación pedagógica – didáctica, pero sus prácticas dicen lo contrario, ya que no ofrece estímulos cognitivos para los estudiantes.

Como último punto se constató una grieta conceptual – técnica en los docentes lo cual constató que se necesita de una intervención pedagógica basada en la gamificación. Es importante mencionar que la problemática del docente no refiere a un problema de actitud, sino más bien de aptitud hacia el uso de herramientas digitales.

PROPUESTA

Estrategias pedagógicas basadas en la gamificación para promover la participación y predisposición de los estudiantes.

Para mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje y contrarrestar la apatía escolar, la propuesta se direcciona hacia estrategias pedagógicas que se orientan a la gamificación como un componente didáctico capaz de modelar la conducta y participación activa del estudiante. Mediante el enfoque se integra mecánicas de juego, narrativas y sistemas de evaluación que convertirá la enseñanza en una experiencia agradable para lograr los objetivos de cada tarea.

Actividad 1: La ruta de la travesía: a partir de una ruta – mapa se expone en papelotes en el salón de clase. Las unidades temáticas serán regiones o planetas que se debe explorar y conquistar.

1. Narrativa e Identidad

El Concepto: El currículo se convierte en un "Archipiélago Desconocido" o una "Galaxia Lejana".

Territorios – Región

Los Territorios: Cada Unidad Didáctica es una región.

Avatar: Los estudiantes diseñan en base a su gusto y creatividad su avatar el cual estará representado en el mapa y que va mostrando su avance.

2. Niveles (Progresión) El estatus del estudiante evoluciona conforme acumula conocimientos. No se habla de "promedios", se habla de "Rango de Explorador":

- Nivel 1 (Novato): Al iniciar la unidad.
- Nivel 2 El rastreador: cuando completa las actividades
- Nivel 3 El conquistador: cuando se aprueba lecciones o pruebas intermedias.
- Nivel 4 La leyenda: cuando domina plenamente el tema y colabora con sus compañeros.

3.- Mecánica de juego: traducida en retos y desafíos que refieren a las tareas escolares.

Misión principal: consideradas como obligatorias y que obedecen a las tareas y exámenes que permite al estudiante avanzar casillas o regiones.

Misión secundaria: considerados como los retos extras y que pueden ser investigación de datos curiosos o resolución de problemas que van a otorgar puntos extras.

4.- Recompensas: estas se van a enfocar hacia beneficios en el aula y que pueden referir a:

Puntos adicionales en tareas

Mediante los premios obtenidos se pueden canjear con beneficios como:

- Tiempo adicional en los exámenes
- Elegir el puesto donde sentarse por un día.
- Elegir músicas de fondo para realizar tareas.

5.- Insignias: se consideran como habilidades del estudiante que no necesariamente deben ser académicas:

- Esfero rápido: quien culmina la tarea primero, pero bien realizada
- Rey del orden: a quien mantiene su espacio limpio y ordenado
- Alianza de oro: a quien colaboró con sus compañeros para entender una temática.

Actividad 2.- Sistema de Insignias de Habilidades Reales. - Se implementa el uso de insignias que reconocen competencias específicas más allá de la calificación numérica. Los estudiantes pueden ganar la insignia de "Investigador Incansable" por buscar información extra o la de "Gran Aliado" por ayudar a un compañero. Esto activa el sistema de recompensa del cerebro mediante la liberación de dopamina, vinculando el esfuerzo académico con una sensación de logro tangible y gratificante

Actividad 3: La Baraja de Privilegios

Elemento de Gamificación: Mecánica de Gestión de Recursos y Estrategia.

Descripción: a través de un sistema de fichas o cartillas coleccionables, que serán obtenidas por los estudiantes cuando cumplan con tareas o por conducta impecable podrán cambiarlas por beneficios como, tener un día extra para entregar una tarea, o duplicar una nota de participación en calase.

Actividad 4: Reto o desafío

Elemento basado en la gamificación: dinámica de presión

Descripción: se utiliza un cajón de cartón que será utilizado como un cofre que solo se puede abrir mediante una clave o contraseña que responde a varios problemas secuenciados:

ejemplos para descifrar cada número o letra de la clave:

- El primer número de la clave es el resultado de la multiplicación de 6×8
- El segundo número es la resultante de la suma del año de la Batalla del Pichincha
- El tercer dígito es el número que corresponde al mes de mayo.
- Para descifrar la clave se tendrá un tiempo límite.

Actividad 5: ranking de grupos

Elemento basado en la gamificación: estatus

Descripción: el aula es dividida en grupos por cada trimestre, y en una tabla se va evidenciando la puntuación y clasificación. Los puntos son acreditados a los grupos cuando cumplen con tareas y retos académicos y psicomotrices.

Actividad 6. Misiones Narrativas de Contexto

Elemento de Gamificación: Estética y Narrativa Inmersiva.

Descripción: se cambia la terminología para dar consignas de cumplimiento de tareas, creando narrativas o historias donde el estudiante será el protagonista.

Actividad 7: la caja mágica

Elemento basado en la gamificación: azar y sorpresa

Descripción: en base a las tareas semanales cumplidas, los estudiantes podrán extraer de la caja mágica papелitos que tendrán recompensas como: stickers, aplauso de sus compañeros, elección de una música para realizar una tarea.

Actividad 8: Recargar la batería

Elemento basado en la gamificación: Trabajo cooperativo

Descripción: una botella plástica transparente se va llenando con agua. Cada vez que los estudiantes cumplan con una tarea o consigna se agrega agua a la botella hasta donde marque una línea de color. Una vez que se haya llenado la botella los estudiantes podrán acceder a ver una película, escuchar música, salir al patio a realizar juegos predeportivos.

3.- CONCLUSIONES

- Se pudo determinar que existió una prevalencia en la motivación extrínseca sobre la intrínseca en la muestra de los estudiantes. Las cifras obtenidas revelaron que el comportamiento conductual se condiciona hacia las notas para evitar cualquier tipo de sanción, lo cual evidenció que existe una desconexión emocional en el proceso de aprendizaje. Mediante la fase observacional se pudo corroborar que los estudiantes presentan altos niveles de apatía y conductas pasivas que demuestran que no se encuentran satisfechos con aspectos psicológicos que refieren a la autonomía y predisposición en su etapa escolar.
- Se pudo constatar que los docentes se muestran predispuestos a la innovación pedagógica y didáctica a partir de las estrategias basadas en la gamificación, pero aún mantienen una metodología tradicional que no responde a las nuevas tendencias y exigencias educativas dónde se puede crear entornos lúdicos basados en la gamificación para poder mejorar la motivación en el aula.
- La gamificación se constituyó como un medio o estrategia pedagógica - metodológica que es ideal para los estudiantes de básica media, ya que se aprovecha el impulso natural de competitividad en el estudiante propio de su etapa evolutiva, integrando sistemas de juego donde se desarrolla la toma de decisiones que serán determinantes para cumplir con los desafíos que se presentan en la clase.
- El diseño de las estrategias obedece directamente a dar solución al problema diagnosticado, ofreciendo una solución sistemática, donde el docente podrá proporcionar recursos y entornos inmersivos.
- Finalmente, se diseñó una guía de estrategias pedagógicas gamificadas que responde directamente a la problemática diagnosticada. Esta propuesta ofrece una solución

estructurada y viable que trasciende el entretenimiento superficial, proporcionando al docente instrumentos concretos para convertir el aula en un escenario inmersivo. La aplicación de estas estrategias garantiza la transición de un rol estudiantil pasivo a uno activo, promoviendo un aprendizaje significativo y una mejora sustancial en el clima escolar.

Referencias

- Aguilar, et al. (2025). Influencia de la gamificación en la motivación de estudiantes de séptimo grado, Guayaquil. *Revista Científica Ciencia y Educación*.
<https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/1972>
- Benavides, et al. (2025). La gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes de básica media. *Sinergia Académica*, 12.
doi:<https://doi.org/10.51736/sa680>
- Berrones, et al. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Polo del conocimiento*, 23. Doi: 10.23857/pc.v8i7
- Botella y Ramos. (2019). La teoría de la autodeterminación: un marco motivacional para el aprendizaje basado en proyectos. *Contextos educativos*, 13.
<https://doi.org/10.18172/con.3576>
- Constante, et al. (2025). La Gamificación como Estrategia de Motivación para la Mejora del Rendimiento Académico en Estudiantes de Básica Media. *Ciencia Latina*.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/21636>
- D´Santiago. (2022). Gamificación y aprendizaje basado en juegos como estrategias de enseñanza en el contexto universitario. *Pedagogical Constellations*, 10.
doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.13509033>
- Espinosa. (2025). La gamificación como estrategia de motivación en la Educación General Básica. *Polo del conocimiento*
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/10913>
- Herdoiza, et al. (2024). Transformación educativa: Integración de enfoques pedagógicos innovadores y tecnologías emergentes en los procesos de enseñanza - aprendizaje. *Reincisol*, 24. doi:[https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)6001-6024](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)6001-6024)
- Huamaní y Vega. (2022). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación Horizontes*, 12.
doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>

Mendoza, et al. (2025). La motivación y su importancia en el aprendizaje significativo.

Revista Invecom. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.14217937>

Nacimba y Tulcanazo. (2024). Neuroeducación como proceso de motivación. *Ciencia Latina*.

Doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11632

Peñafiel, et al. (2024). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes. *Revista Invecom*, 10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14020536>

Pérez. (2024). *Universidad Indoamérica*. Uso de la gamificación para la motivación y el rendimiento de la lectoescritura en estudiantes de básica media.:

<https://repositorio.uti.edu.ec/items/14203d99-3599-48f5-a526-2c4f627081fa>

Quenema, et al. (2025). Gamificación en la evaluación educativa: transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática. *Revista Invecom*, 10. <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v6n1/2739-0063-ric-6-01-e601061.pdf>

Zumba. et al. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en educación básica. *Revista Digital de Ciencia Tecnología e Innovación*, 19.: DOI: <https://doi.org/10.61154/rue.vllil.3302>

Anexos

Anexo 1 Instrumento Cuestionario de motivación escolar

Instrumento

Cuestionario de Motivación Escolar para Básica Media a partir de la Teoría de la Autodeterminación.

Objetivo: Evaluar el predominio de la motivación intrínseca y extrínseca en los estudiantes.

A quién va dirigido: Estudiantes de Básica Media.

Escala de Valoración: Escala Likert de 5 puntos (5: Siempre, 4: Casi siempre, 3: A veces, 2: Rara vez, 1: Nunca).

Motivación Intrínseca (MI): Reactivos del MI1 al MI7.

Motivación Extrínseca (ME): Reactivos del ME1 al ME8.

Valoración Nivel de Motivación Intrínseca (MI)

Rango	Diagnóstico	Implicación Educativa
4.0 - 5.0	Motivación Intrínseca Alta	El estudiante se autorregula y disfruta. Fomenta la autonomía.
2.5 - 3.9	M.I media	Se evidencia predisposición aunque es necesaria la presencia de estímulos.
1.0 - 2.4	Motivación Intrínseca Baja	El aprendizaje se percibe como una obligación. Fomenta la curiosidad y el juego.

Valoración Nivel Motivación Extrínseca (ME)

Rango	Diagnóstico	Implicación Educativa
4.0 - 5.0	Motivación Extrínseca Alta	El estudiante actúa principalmente por recompensas, notas o presión externa. Riesgo de aprendizaje superficial si desaparece el estímulo
2.5 - 3.9	Motivación Extrínseca Media	Existe un equilibrio moderado; el estudiante responde a incentivos, pero puede estar desarrollando cierta responsabilidad personal.
1.0 - 2.4	M.E Baja	No satisface los estímulos e incentivos. Se necesita de una evaluación para certificar la desmotivación.

Interpretación de equilibrio Motivacional

Ideal (Motivación de Calidad): La puntuación en la dimensión MI es significativamente más alta que la puntuación en ME. Esto indica un aprendizaje profundo y autorregulado.

Riesgo de motivación superficial: esta puntuación indica que el estudiante actúa solamente por algún tipo de premio o recompensa y bajo algún tipo de presión del docente, ante esto, el aprendizaje solo será temporal.

Preguntas

No.	Pregunta	1	2	3	4	5	P.
MI1	Disfruto mucho cuando aprendo cosas nuevas en clase, incluso si son difíciles.						
MI2	Me gusta investigar temas por mi cuenta, aunque el profesor no lo pida.						
MI3	Siento curiosidad por saber cómo funcionan las cosas que aprendemos.						
MI4	Me siento feliz y orgulloso cuando entiendo un tema complicado.						
MI5	Las tareas y actividades son entretenidas para mí.						
MI6	Leo o busco información sobre temas de la escuela solo porque me gustan.						
MI7	Me gusta esforzarme para dominar bien un tema.						
ME1	Estudio principalmente para sacar buenas notas en los exámenes.						
ME2	Solo hago mis tareas cuando sé que mis padres o el profesor me van a revisar.						
ME3	Me gusta que me feliciten delante de todos por mi buen trabajo.						
ME4	Intento ser el mejor de la clase para ganar premios o						

reconocimientos.

ME5 Me esfuerzo para evitar que mis padres o el profesor se enojen conmigo.

ME6 Si una tarea no tiene nota, me cuesta mucho hacerla.

ME7 Mis compañeros me molestan si no estudio o si me va mal.

ME8 Me esfuerzo porque mis padres me dan recompensa al final de la escuela o clase.

Para el procedimiento de recolección de frecuencia se multiplica el valor de la escala por la frecuencia o cantidad de estudiantes que han elegido dicha opción. Posteriormente se suman todos los puntajes y se divide para el total de la muestra.

Anexo 2 Guía de observación

Guía de Observación Áulica

- Nombre: Ficha de Observación Directa del Comportamiento Escolar.
- Objetivo: Evaluar "in situ" la participación activa, la atención y la respuesta de los estudiantes ante las estrategias docentes.
- A quién va dirigido: Estudiantes de Básica Media.
- Descripción de la aplicación: Se observa durante periodos de 40 minutos, marcando la frecuencia de conductas clave.
- Indicadores observables:
 1. Atención sostenida: El estudiante sigue las instrucciones sin distraerse con elementos ajenos a la clase.
 2. Participación voluntaria: Levanta la mano o interviene sin ser presionado por el docente.
 3. Colaboración grupal: Trabaja activamente en tareas en equipo demostrando interés.
 4. Uso de recursos: Utiliza los materiales entregados (libros, cuadernos) de forma productiva.
 5. Persistencia: Intenta resolver los desafíos planteados aunque no le salgan a la primera.

Anexo 3 Entrevista

Objetivo: Recopilar la perspectiva de los docentes sobre las barreras metodológicas y su predisposición hacia la implementación de la gamificación.

A quién va dirigido: Docentes de Básica Media.

Descripción: Basada en las 6 dimensiones (Motivación, Desinterés, Metodología, Conocimiento de Gamificación, Barreras y Disposición al cambio). Se aplica a los docentes mediante un diálogo dirigido.

1. ¿Cómo considera usted que es la motivación actual de los estudiantes y de qué manera influye el hecho de que una actividad no tenga una nota asignada en su predisposición a participar?
2. ¿Qué tipo de actividades o estímulos considera que el estudiante necesita para superar el desinterés y lograr un ambiente de mayor motivación?
3. ¿En qué medida considera que el uso de metodologías tradicionales (basadas en libros y talleres) limita la creatividad y la motivación de sus estudiantes?
4. ¿Podría explicar cuál es su conocimiento sobre la gamificación y si logra diferenciarla del aprendizaje basado en juegos o de las simples actividades lúdicas?
5. ¿Cuáles considera que son las principales barreras (experiencia, planificación o control del grupo) que dificultan la aplicación de estrategias de gamificación en el aula?
6. ¿Estaría usted dispuesto a implementar una guía metodológica con herramientas de gamificación listas para su ejecución?