



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

LA GAMIFICACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR
AL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORES:

ARANEA RODRÍGUEZ EVELYN JOHANNA

POZO FLORES MARÍA DANIELA

TUTOR:

MSC. RITA MOGROVEJO PINCAY

LA LIBERTAD, ECUADOR

AGOSTO – 2026

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

LA GAMIFICACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA OPTAR
AL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORES:

ARANEA RODRÍGUEZ EVELYN JOHANNA

POZO FLORES MARÍA DANIELA

TUTOR:

MSC. RITA MOGROVEJO PINCAY

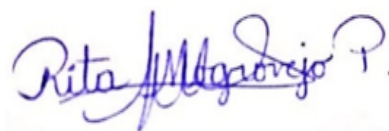
LA LIBERTAD, ECUADOR

AGOSTO – 2026

DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

Yo, **RITA MOGROVEJO PINCAY**, en mi calidad de Tutoría del Trabajo de Integración Curricular, “**LA GAMIFICACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN ESTUDIANTEL**”, elaborado por, **ARANEA RODRÍGUEZ EVELYN JOHANNA Y POZO FLORES MARÍA DANIELA** estudiantes de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciadas en EDUCACIÓN BÁSICA, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



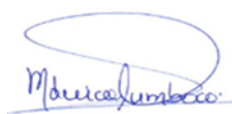
MSc. Rita Mogrovejo Pincay

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista, del Trabajo de Integración Curricular “**LA GAMIFICACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL**”, elaborado por, **ARANEA RODRÍGUEZ EVELYN JOHANNA** y **POZO FLORES MARÍA DANIELA**, estudiantes de la Carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente



Ph.D. Mónica Tumbaco

DOCENTE ESPECIALISTA

DECLARACIÓN AUTORÍA DE LAS ESTUDIANTES

Nosotros, **EVELYN JOHANNA ARANEA RODRÍGUEZ** portador de la cédula N° 2400308926 y **MARÍA DANIELA POZO FLORES** portadora de la cédula N° 0927941484, estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Carrera de Educación Básica, en calidad de autoras del Trabajo de Integración Curricular titulado, “**LA GAMIFICACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL**”, nos permitimos declarar y certificar libre y voluntariamente que lo escrito en este trabajo investigativo es de nuestra propia autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Evelyn Johanna Aranea Rodríguez

C.I.: 2400308926



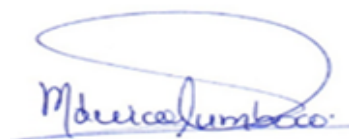
María Daniela Pozo Flores

C.I.: 0927941484

TRIBUNAL DE GRADO

Margot García Espinoza, Ph.D.

**DIRECTORA DE CARRERA
EDUCACIÓN BÁSICA**



Mónica Tumbaco, Ph.D.

DOCENTE ESPECIALISTA



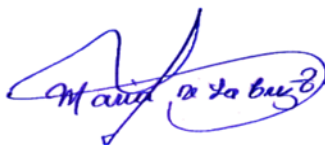
M.S.c. Rita Mogrovejo Pincay

DOCENTE TUTOR



Yuri Ruiz, Ph.D.

DOCENTE GUIA UIC



MSc. María de la Cruz Tigrero

ASISTENTE ADMINISTRATIVA

DEDICATORIA

Con profunda gratitud, dedicamos este trabajo de investigación que nos sirve como requisito para titularnos como licenciadas en Educación Básica, ante todo, a Dios, por ser nuestro guía incondicional en todo nuestro proceso, por acompañarnos hasta en los momentos difíciles y darnos la oportunidad de poder alcanzar una de nuestras metas propuestas.

A nuestras familias, por todo su apoyo, por estar presentes, todos los consejos, y palabras de aliento, que fueron nuestro motor para seguir adelante con toda la carrera.

A los docentes, quienes fueron parte de este proceso y que generosamente nos impartieron sus conocimientos y aparte de eso nos dieron consejos que tomaremos en cuenta cuando ejerzamos.

A nuestros amigos y compañeros, por su amistad, ayudarnos y motivarnos durante las clases. Sus consejos y experiencias nos sirvieron mucho durante todo este recorrido.

A cada uno de ellos, nuestra más sincera gratitud, porque de una u otra forma, hicieron posible la culminación de uno de nuestros grandes proyectos que años vivimos anhelando.

Pozo Flores María Daniela.

Aranea Rodríguez Evelyn Johanna.

AGRADECIMIENTO

Este trabajo representa el esfuerzo y dedicación de un largo camino, durante el cual conté con el apoyo de personas a quienes expreso mi más sincera gratitud porque hicieron de este proceso una experiencia de aprendizaje y crecimiento.

Agradezco enormemente a mi mamá que, aunque ya no está físicamente conmigo está en mi corazón; todo el esfuerzo y sacrificio que durante años realizó para darme una buena educación y hacerme una mujer de bien ahora tienen sus frutos, todo esto fue la base para que yo cumpliera mis sueños. Este logro también es de ella, porque con su amor incondicional me apoyó durante años, siendo espectadora de mis logros y fracasos. Desde que falleció la vida se tornó un poquito difícil pero su amor, enseñanzas y consejos guían cada uno de mis pasos.

Reconozco el valioso apoyo de mi papá y hermanas que me ayudaron y fueron mi apoyo en estos años con su amor, que sin la motivación de ellos no hubiese sido posible este logro. Comparto con ellos la satisfacción de alcanzar esta gran meta académica, con la esperanza de que se sientan orgullosos de mí como yo lo estoy por tenerlos en mi vida.

A la familia que he formado, mi esposo y mis hijos, quienes han sido mi fuente de inspiración y fortaleza. Su compañía y momentos compartidos me motivaron a seguir adelante incluso en los días difíciles. Este logro también les pertenece, porque cada sacrificio realizado tuvo como propósito construir un mejor futuro para nuestra familia.

Pozo Flores María Daniela.

AGRADECIMIENTO

Al culminar esta etapa de mi vida, expreso mi más sincero agradecimiento a quienes me acompañaron en este proceso de aprendizaje y crecimiento personal.

A mi abuela, cuya presencia sigue viva en nuestros corazones, gracias por tus madrugadas a mi lado, tu compañía silenciosa y tu fe en mí; este triunfo también es tuyo.

A mis padres, por su apoyo, sacrificios y oraciones constantes. Gracias por impulsarme en los momentos difíciles y brindarme las herramientas para alcanzar mis metas.

A mi mejor amiga, por escucharme y alentarme en los días de estrés e incertidumbre. Tu amistad ha sido un regalo invaluable.

A mi tío, por ser un verdadero cómplice en este camino. Gracias por tus consejos, motivación y disposición para ayudarme cuando más lo necesité.

A mi hermano y hermana, por su compañía y comprensión. Su apoyo en los momentos importantes hizo más llevadero este recorrido.

Finalmente, agradezco a Dios por la fortaleza y perseverancia que me permitió culminar esta etapa académica y alcanzar una meta más en mi vida.

Aranea Rodríguez Evelyn Johanna.

Aranea Rodríguez, Evelyn Johanna & Pozo Flores, María Daniela. **La Gamificación para la Participación Estudiantil**. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Programa de Licenciatura en Educación Básica. Santa Elena, 2026.

RESUMEN

El trabajo de investigación titulado “**La gamificación para la participación estudiantil**”, tuvo como finalidad analizar el uso de la gamificación para la participación de los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación General Básica “Luisa Martín González” del cantón Salinas, durante el período académico 2026-2027. Esta investigación se elaboró bajo un enfoque cuantitativo, con modalidad documental y de campo, tiene diseño no experimental, con un corte transversal y alcance exploratorio-descriptivo. La población fue conformada por 28 estudiantes, a quienes se les empleó un cuestionario como instrumento de recolección de datos. Los resultados obtenidos fueron organizados y analizados a través de estadística descriptiva, aplicando tablas y gráficos para agilizar su interpretación. Los hallazgos evidenciaron que los estudiantes poseen una apreciación favorable frente a la implementación de estrategias gamificadas, al reconocer que estas les incrementa la motivación por participar en las clases de Ciencias Naturales. Del mismo modo se identificó que las estrategias utilizadas por el docente son muy limitadas. Por lo que, la gamificación representa una estrategia educativa innovadora que promueve la participación estudiantil, por lo tanto, se sugiere impulsar la incorporación de actividades de gamificación en el área ya mencionada.

Palabras clave: Gamificación, participación estudiantil, enseñanza-aprendizaje, aprendizaje significativo, Ciencias Naturales.

ABSTRACT

The research project entitled “Gamification for Student Participation” aimed to analyze the use of gamification to promote student participation among fourth-grade students at the “Luisa Martín González” Basic General Education School in the Salinas canton during the 2026-2027 academic year. This research employed a quantitative approach, utilizing both documentary and field research methods. It had a non-experimental, cross-sectional design with an exploratory-descriptive scope. The population consisted of 28 students, who were surveyed using a questionnaire as the data collection instrument. The results were organized and analyzed using descriptive statistics, employing tables and graphs to facilitate interpretation. The findings revealed that students have a favorable perception of gamified strategies, recognizing that these increase their motivation to participate in Natural Science classes. However, the research also identified that the strategies used by the teacher are quite limited. Therefore, gamification represents an innovative educational strategy that promotes student participation; consequently, it is suggested that gamification activities be incorporated into the aforementioned area.

Keywords: Gamification, student participation, teaching and learning, meaningful learning, Natural Sciences.

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA	I
CARATULA	II
DECLARACIÓN DEL DOCENTE TUTOR	III
DECLARACIÓN DEL DOCENTE ESPECIALISTA.....	IV
DECLARACIÓN AUTORÍA DE LAS ESTUDIANTES	V
TRIBUNAL DE GRADO.....	VI
DEDICATORIA	VII
AGRADECIMIENTO	VIII
RESUMEN	X
ABSTRACT.....	XI
ÍNDICE DE CONTENIDO	XII
ÍNDICE DE TABLAS	XIV
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XV
ÍNDICE DE ANEXOS	XVI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1 Planteamiento del problema.....	3
1.1.1 Pregunta principal	5
1.1.2 Preguntas secundarias	5
1.2. Objetivos de la investigación.....	6
1.2.1 Objetivo general.....	6
1.2.2 Objetivos específicos	6
1.3 Justificación.....	6
1.4. Alcances y delimitación.....	8
CAPÍTULO II	10
MARCO TEÓRICO.....	10
2.1 Antecedentes	10
2.2. Bases Teóricas	14

2.2.1 Definición de gamificación.....	14
2.2.2 Postulados teóricos.....	14
2.2.3 Limitaciones.....	16
2.2.4 Herramientas para implementar gamificación	16
2.2.5 Dimensiones.....	18
2.2.6 Definición de participación estudiantil	19
2.2.7. Postulados teóricos.....	19
2.2.8 Dimensiones.....	20
2.2.9 Importancia y factores que influyen	21
Factores que influyen.....	22
Limitaciones.....	23
Relación con la gamificación.....	24
2.3. Base legal	24
2.4. Operacionalización de las variables.....	27
CAPÍTULO III.....	30
MARCO METODOLÓGICO.....	30
3.1 Enfoque de la investigación	30
3.2 Modalidad	30
3.3 Alcance o nivel de investigación	31
3.4 Población y muestra.....	32
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de información	33
3.5.1 Procesamiento de la información.....	34
CAPÍTULO IV.....	35
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	35
DISCUSIÓN DE RESULTADOS	49
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	53
Conclusiones.....	53
Recomendaciones	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	55
ANEXOS	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Variable independiente</i>	27
Tabla 2. <i>Variable dependiente</i>	29
Tabla 3. <i>Población</i>	33
Tabla 4. <i>Muestra</i>	33
Tabla 5. <i>Motivación en clases</i>	35
Tabla 6. <i>Actividades Divertidas</i>	36
Tabla 7. <i>Frecuencia de actividades gamificadas</i>	38
Tabla 8. <i>Cooperación a través de juegos gamificados</i>	39
Tabla 9. <i>Participación durante las clases</i>	41
Tabla 10. <i>Aprendizaje en clases</i>	42
Tabla 11. <i>Favorecimiento en clases</i>	43
Tabla 12. <i>Habilidades en clases</i>	45
Tabla 13. <i>Resolución de problemas en clases</i>	46
Tabla 14. <i>Información en clases</i>	47

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. <i>Motivación en clases</i>	35
Figura 2. <i>Actividades divertidas</i>	37
Figura 3. <i>Frecuencia de actividades gamificadas</i>	38
Figura 4. <i>Cooperación a través de juegos gamificados</i>	40
Figura 5. <i>Participación durante las clases</i>	41
Figura 6. <i>Aprendizaje en clases</i>	42
Figura 7. <i>Favorecimiento en clases</i>	44
Figura 8. <i>Habilidades en clases</i>	45
Figura 9. <i>Resolución de problemas en clases</i>	46
Figura 10. <i>Información en clases</i>	48

ÍNDICE DE ANEXOS

<i>Anexo A. Certificado de antiplagio.....</i>	<i>60</i>
<i>Anexo B. Evidencia de compilatio</i>	<i>61</i>
<i>Anexo C. Autorización de la Institución Educativa</i>	<i>62</i>
<i>Anexo D. Validación de encuesta por expertos.....</i>	<i>63</i>
<i>Anexo E. Formato de encuesta para estudiantes</i>	<i>71</i>
<i>Anexo F. Evidencia de encuesta realizada en la escuela dirigida a estudiantes</i>	<i>72</i>

TÍTULO: La gamificación para la participación de los estudiantes de cuarto grado en la asignatura de Ciencias Naturales en la Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González” del cantón Salinas, durante el período académico 2026-2027.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la estructura educativa ha estado en constante cambio por lo que se enfrentan al desafío de adaptarse a las necesidades de los estudiantes actuales tomando en cuenta los avances tecnológicos y acceso a información. Ante esta realidad es esencial que los docentes añadan en sus planificaciones estrategias metodológicas que innoven sus clases de manera que favorezca el aprendizaje significativo y que incentiven la participación de los alumnos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Bajo estas circunstancias, la gamificación ha tomado mucha relevancia como una estrategia educativa innovadora que integra elementos propios del juego, entre ellos recompensas, dinámicas, desafíos, y avanzar por niveles con la finalidad de incrementar la motivación por participar activamente durante las sesiones de clases. Por ello, la presente investigación, denominada “La gamificación para la participación estudiantil”, nace de necesidad de analizar la gamificación como una estrategia innovadora que incentiva la participación estudiantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPÍTULO I: en este capítulo se presenta el planteamiento del problema relacionando la escasa aplicación de estrategias gamificadas en las clases de Ciencias Naturales. Del mismo modo, se presenta las preguntas de investigación, los objetivos tanto el general y los específicos, la justificación y la delimitación, todos estos son elementos que guían el desarrollo de la investigación.

CAPÍTULO II: recopila los antecedentes investigativos tanto internacionales, nacionales y locales, bases teóricas y conceptos vinculados con gamificación y participación estudiantil, así mismo la base legal, la tabla de operacionalización de variables, brindando el respaldo científico del estudio

CAPÍTULO III: detalla el enfoque, diseño, modalidad y tipo de investigación usados. Adicional, se especifica la población, técnicas e instrumentos empleados para la obtención de datos y que procedimiento fue utilizado para el análisis de información, siempre y cuando garantizando la precisión de la metodología.

CAPÍTULO IV: exhibe el análisis e interpretación de los datos obtenidos por medio de la aplicación del instrumento de recolección de información. Basado en estos resultados se desarrollaron las conclusiones y recomendaciones, lo que permite dar respuesta a los objetivos planteados. Esto representa una contribución para la implementación de estrategias gamificadas que beneficien en la participación de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

La aplicación de estrategias innovadoras es esencial dado que responde a las necesidades de los estudiantes actuales; como sabemos, la sociedad de los últimos años ha tenido muchos cambios, por ejemplo, la mayor exposición a internet debido a que, después de la pandemia, se evidenció un bajo rendimiento académico de los estudiantes. Esto se debe a la dependencia de la tecnología, lo que conlleva una mala concentración, desconocer contenidos imprescindibles, actitud pasiva hacia el aprendizaje, etc., que tiene como resultado una disminución en la participación dentro del aula.

El organismo United Nations Children's Fund (UNICEF, 2015) destaca que la capacidad de participar se fortalece gradualmente y es esencial que se brinden oportunidades desde la infancia para tener como resultado ciudadanos comprometidos, críticos y responsables. Por lo tanto, se considera fundamental que desde pequeños se formen niños y niñas activos, que tengan mentalidad de líder, creativos, con habilidades comunicativas, que les permitan a futuro tener confianza en sí mismos y poder enfrentar retos sociales y culturales dentro de su entorno; es decir, no solo contribuye al desarrollo personal, sino también a futuros ciudadanos que aporten positivamente a la sociedad.

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2023), la participación activa de los alumnos debe ser guiada y fomentada a través de la creación de espacios libres con igualdad de oportunidades y expresión, de manera que se logre la estimulación de habilidades esenciales en la vida, como la toma de decisiones de manera individual o colectiva. Considerando lo anterior, las instituciones educativas son el pilar fundamental para el desarrollo de la participación de los

estudiantes, puesto que son lugares cruciales para la socialización y el avance del aprendizaje, los niños y niñas se encuentran en crecimiento tanto físico como cognitivo, lo que es favorable a lo largo del periodo escolar.

Herrera, et al. (2024) mencionan que la gamificación, como una estrategia de innovación, permite que la medición del desarrollo académico del estudiante tenga una perspectiva dinámica y a la vez aumente su participación, dejando atrás las clases tradicionales. La gamificación es una estrategia que en la sociedad actual se requiere mucho porque incorpora dinámicas que aumentan la participación, como por ejemplo retos, desafíos, etc., lo que hace que una actividad sea más llamativa, lo que permite que los estudiantes muestren interés en comparación con la metodología tradicional.

Bajo este contexto, nace la urgencia de conocer si en la escuela de Educación Básica “Luisa Martín González”, ubicada en el cantón Salinas, los estudiantes de cuarto grado en la asignatura de Ciencias Naturales usan la gamificación como herramienta lúdica para fortalecer su aprendizaje. Esta estrategia metodológica se ha vuelto cada vez más popular como un recurso educativo para estimular la participación activa y la motivación de los alumnos.

Por otro lado, en el contexto educativo actual, los factores que provocan esta problemática son el limitado uso de estrategias innovadoras dentro del aula. Este panorama se ha visto condicionado por los constantes cambios en la sociedad y en la educación postpandemia, donde el mayor uso de tecnología e internet generó una dependencia en muchos estudiantes. Como repercusión, se notaron dificultades en la concentración y una actitud poco participativa respecto al aprendizaje. Del mismo modo, la falta de espacios acogedores y dinámicos afecta el interés de los niños y niñas en el transcurso de las clases.

Igualmente, la poca implementación de metodologías activas y dinámicas, como lo es la gamificación, reduce el desarrollo de habilidades esenciales respecto a la participación, toma de decisiones y el trabajo en equipo, lo que provoca una baja participación en el aula, no querer involucrarse durante actividades activas y un bajo rendimiento académico. Sumado a ello, este problema impacta en la formación de estudiantes críticos, comprometidos y responsables con su entorno, afectando el desarrollo integral y el proceso de socialización en las escuelas.

En caso de que esta situación se mantenga, los estudiantes podrían presentar una mayor dificultad en el proceso de aprendizaje y no progresar en las habilidades fundamentales para su formación personal y académica. El poco uso de estrategias innovadoras y el exceso de tecnología seguirán generando una gran desmotivación, un gran déficit de atención y una postura poco activa dentro del aula, lo que trae como consecuencia una disminución notable y progresiva de la participación estudiantil y el rendimiento académico. De la misma forma, la falta de metodologías dinámicas, como la gamificación, limitaría el fortalecimiento del pensamiento crítico, el trabajo en equipo, la toma de decisiones y una comunicación efectiva.

1.1.1 Pregunta principal

¿Cómo es el uso de la gamificación para la participación de los estudiantes de cuarto grado en la asignatura de Ciencias Naturales en la Escuela de Educación Básica Luisa Martín González del cantón Salinas, durante el período académico 2026-2027?

1.1.2 Preguntas secundarias

¿Se aplica la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en clases de Ciencias Naturales?

¿Cuál es la percepción de los estudiantes sobre la gamificación como estrategia para favorecer su participación en las clases de Ciencias Naturales?

¿Qué estrategias de gamificación se pueden proponer para aplicar en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales mediante la revisión bibliográfica?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1 Objetivo general

Analizar el uso de la gamificación para la participación de los estudiantes de cuarto grado en la asignatura de Ciencias Naturales en la Escuela de Educación Básica Luisa Martín González del cantón Salinas, durante el período académico 2026-2027.

1.2.2 Objetivos específicos

Identificar si en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales se aplica la gamificación como estrategia educativa.

Describir la percepción de los estudiantes sobre la gamificación como estrategia para favorecer su participación en las clases de Ciencias Naturales.

Proponer estrategias de gamificación aplicables al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales mediante la revisión bibliográfica.

1.3 Justificación

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, la implementación de la gamificación como estrategia educativa cobra gran relevancia debido a que puede generar mayor interés en los temas a tratar y aumentar la interacción del estudiante con los contenidos. Se observa que, debido a la implementación de metodologías tradicionales en el área de Ciencias Naturales, no se permite despertar interés genuino, lo que produce que los estudiantes no logren manifestar motivación por aprender cosas nuevas y, como consecuencia de ello, se presente una baja participación de parte de los estudiantes.

La **importancia** de este trabajo de investigación radica en describir cómo la gamificación se considera un componente de gran relevancia para la participación de los estudiantes de cuarto grado de E.G.B. en la asignatura de Ciencias Naturales. Dentro de la práctica educativa, esta participación no siempre se refleja dentro del aula, donde el enfoque tradicional limita el involucramiento activo de los estudiantes para desarrollar un aprendizaje significativo.

Por otro lado, el **interés** de esta investigación revela la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que promuevan la atención y la motivación de los estudiantes en la asignatura mencionada. En este contexto, la gamificación se presenta como una alternativa innovadora que permite integrar elementos lúdicos y dinámicos en el aula, favoreciendo la interacción, el trabajo individual y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

La **utilidad** de esta investigación se enfoca en los resultados de la implementación de instrumentos que nos permitan identificar la percepción de los estudiantes sobre las actividades gamificadas y su participación en Ciencias Naturales, con el fin de descubrir patrones y tomar decisiones acerca de aplicar estrategias innovadoras para la mejora del interés y la participación en la asignatura mencionada. Además, la presente investigación tiene base para futuros trabajos de investigación relacionados con las variables utilizadas en esta unidad de estudio.

Por lo tanto, las personas **beneficiadas** en este trabajo de investigación serán los estudiantes de cuarto grado de la Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González”, ubicada en el cantón Salinas, durante el periodo lectivo 2026-2027. Como resultado, se espera describir esta innovadora estrategia en la asignatura de Ciencias Naturales, explicar la percepción de los estudiantes para promover la participación y tener una mejora continua, así evitar la educación tradicional.

Finalmente, esta investigación aporta información significativa a la documentación científica dentro del área pedagógica, utilizando estrategias educativas adecuadas para fomentar el aprendizaje significativo y generar nuevas formas para que los estudiantes puedan participar e implicarse, respetando el ritmo individual de aprendizaje, tomando en cuenta sus intereses.

1.4. Alcances y delimitación

Alcance

El presente trabajo investigativo tiene como alcance explicar el uso de la gamificación como estrategia educativa para motivar el aprendizaje dentro de las aulas de clase. Este estudio tendrá una metodología cuantitativa y se desarrollará en la Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González” con el objetivo de analizar el uso de la gamificación para la participación de los estudiantes de cuarto grado en la asignatura de Ciencias Naturales.

Delimitación

Universo de estudio: Educación Básica.

Unidad de estudio: Cuarto grado de Educación General Básica.

Sujetos de estudio: Estudiantes de cuarto grado de E.G.B.

Objeto de estudio: La gamificación para la participación de los estudiantes.

Delimitación temporal: Período: 2026 – 2027

Enfoque de investigación: Cuantitativo.

Limitaciones

Durante el desarrollo del presente trabajo se presentaron limitaciones que pudieron afectar de manera significativa el cumplimiento de los objetivos trazados. Se accedió a la institución escogida desde un inicio, sin embargo, la cantidad de estudiantes era muy limitada para nuestro

proyecto de investigación, como consecuencia se optó por cambiar de Institución Educativa donde nos facilitaron el acceso para aplicar nuestro instrumento de investigación.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

De acuerdo con lo expuesto por Gómez (2021) en su trabajo de grado “La gamificación como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza de las Ciencias Naturales en el grado sexto básica secundaria”, con el objetivo de implementar estrategias basadas en gamificación mediante la integración de la herramienta Classcraft para mejorar la comprensión del entorno vivo del área de Ciencias Naturales, en la institución educativa “El Carmen del Agrado”, con un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo y una muestra de 13 estudiantes de 11 a 15 años. Como resultado, usar la gamificación mejora significativamente el aprendizaje en el área de ciencias naturales.

Adicionalmente, fue una herramienta que favoreció la participación estudiantil mediante el uso de herramientas TIC. En cuanto al interés por participar, un 46% menciona poseerlo y siempre un 36%, y ningún estudiante respondió en tener desinterés por participar. Se logró evidenciar aspectos como el bajo interés, desmotivación y ejecución de clases tradicionales por el docente, sin conectar de forma correcta las metodologías innovadoras.

A nivel nacional, Paredes et al. (2024), en su investigación titulada “Gamificación en la enseñanza de Ciencias Naturales: Evaluación de su impacto en la motivación, comprensión conceptual y rendimiento académico de los estudiantes” tuvo como propósito el análisis de la gamificación como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con una muestra de 120 estudiantes de educación primaria divididos en un grupo experimental y un grupo control; al primer grupo se aplicaron actividades mediante Quizizz, Kahoot y Clascraft; por otro lado, el segundo grupo mantuvo un proceso de enseñanza convencional.

Como resultado, se evidenció un mayor compromiso con el aprendizaje de parte del grupo experimental, con un 87%, en contraste con el grupo control, con 65%. Asimismo, incremento la comprensión conceptual con 25 % de parte del grupo experimental, frente a un 12% del grupo control. Esta investigación resalta que, al aplicar gamificación, mejora la comprensión, motivación y rendimiento académico en el área de Ciencias Naturales, que demostró mejores resultados en el grupo experimental en comparación con el grupo de control.

Según Quimí (2024), en su trabajo de grado para obtener el título de licenciada, con el tema “La gamificación digital en el aprendizaje significativo en la asignatura de ciencias naturales”, cuyo propósito es determinar la importancia de la aplicación de juegos digitales enfocados en el aprendizaje significativo en los estudiantes que cursan el cuarto año de Educación Básica, pertenecientes a la escuela de educación básica “Angélica Villón Lindao” del cantón Santa Elena. Esta investigación tuvo un enfoque cualitativo e inductivo, con modalidad documental, alcance longitudinal y diseño experimental.

Como método de investigación y técnica de recopilación de información, se aplicó el estudio de caso a partir de 29 estudiantes de cuarto grado y el docente de la asignatura. Entre los resultados se evidenció relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo; la utilización de juegos digitales motivó a los estudiantes a participar más y desarrollar sus habilidades. En conclusión, la gamificación motiva la participación de los estudiantes, lo que favorece el aprendizaje significativo, es recomendable que el docente incorpore constantemente juegos digitales en Ciencias Naturales.

Uno de los aspectos que influyen significativamente en el aprendizaje de los estudiantes es la participación de los estudiantes, como lo indican Velazco y Rolón (2024) en trabajo de investigación titulado “Factores que afectan la participación activa de los estudiantes en clases”.

Las autoras se propusieron analizarlos en estudiantes de primer año de la carrera de Educación. Esta investigación es de tipo descriptiva, no experimental; el estudio se realizó a 35 alumnos y 15 docentes a quienes se les aplicó un cuestionario. Los resultados mostraron que las características personales (factores internos) y el contexto ambiental, socioeconómico y las metodologías de enseñanza (factores externos) resultan elementos predominantes para la participación de los estudiantes.

Como antecedente de la presente investigación, se considera el estudio realizado por Tigre, (2023) en su tesis de licenciatura, denominada “Estrategias de participación activa utilizadas por docentes de educación básica en ciencias naturales”, con la finalidad de identificar las estrategias que utiliza la docente de 3.º de básica, de una escuela pública de la ciudad de Cuenca, para fomentar la participación estudiantil en la asignatura de ciencias naturales, su enfoque es cualitativo y posee diseño emergente que está centrado en la docente de tercero de básica elemental; los instrumentos que se utilizaron fueron la entrevista con una guía de preguntas y ficha de observación.

Los resultados evidenciaron que cuando se aplican estrategias que se acomodan a las necesidades de los alumnos, la participación aumenta significativamente, lo que beneficia al desarrollo del conocimiento. Adicionalmente, se menciona la importancia de un docente innovador y competente, capaz de aplicar diferentes recursos que favorezcan el aprendizaje. Respecto al objetivo general, se identificó que la docente sí utiliza estrategias que promuevan la participación mediante el uso de material didáctico y actividades lúdicas que se adapten al estudiante, lo que demuestra la vocación hacia su profesión, lo que genera confianza y buena comunicación con sus alumnos.

En la investigación de Lema y Masalema (2025), en su trabajo de titulación para optar al título de Licenciada en Ciencias de la Educación, titulada “Recursos didácticos para la participación activa en el área de Ciencias Naturales”, con la finalidad de analizar cómo influyen los recursos didácticos en la participación activa de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales, para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover el aprendizaje significativo. Esta investigación fue de enfoque mixto, tipo de campo y descriptivo, diseño no experimental. Para la recolección de información sobre el uso de recursos didácticos y la participación activa, se utilizaron encuestas a estudiantes y entrevistas a los docentes.

Como resultado, se evidenció que al usar recursos didácticos se favorece notablemente la motivación, despierta el interés y la participación activa de los estudiantes. Se concluyó que los recursos didácticos son un elemento esencial para incrementar la participación activa de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales. Se recomienda que los recursos didácticos se apliquen de forma permanente, al igual que metodologías activas para las clases.

Los antecedentes presentados evidencian aportes importantes, como los factores que pueden intervenir en la participación de los estudiantes, la necesidad de acomodación y creación de espacios y oportunidades para llevar a cabo este proceso en investigaciones internacionales, y un contexto con información más contextualizada a nivel nacional, resaltando lo esencial de la participación para el aprendizaje; sin embargo, los estudios no resultan tener una cercanía suficiente para el contexto de la Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González”, del cantón Salinas.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1 Definición de gamificación

La gamificación se define como una técnica educativa, la cual tiene como propósito la mejora de la responsabilidad del estudiante a través de didácticas lúdicas para la enseñanza y desarrollar la motivación que presenta para interactuar con los contenidos de las asignaturas. Esta herramienta ha sido utilizada con más frecuencia en los últimos años debido a su capacidad para transformar la experiencia del aprendizaje y existen muchos recursos tecnológicos y manipulativos disponibles en las distintas páginas educativas nacionales e internacionales (Castro, et al., 2023).

2.2.2 Postulados teóricos

Las teorías del aprendizaje que sustentan la gamificación son:

Constructivismo

Para Benítez (2023) el constructivismo se define como una corriente pedagógica desarrollada por Vygotsky y Piaget, que se sustentan en la necesidad de proporcionar al estudiante las herramientas necesarias para crear su propio conocimiento a través de sus propios procedimientos y logrando así solucionar situaciones problemáticas. De esta manera, las estructuras mentales e ideas se modifican y su proceso de aprendizaje se vuelve continuo. Según lo expuesto, el constructivismo le brinda al estudiante la oportunidad de tomar el control acerca de los contenidos y adaptarlos para una mejor adquisición, a partir de los elementos y la guía docente.

Esta teoría interviene de manera directa con la presente investigación, debido a que la estrategia de la gamificación implica la interacción constante del estudiante con las herramientas lúdicas y gamificadas digitales o manipulativas; realiza suposiciones y actúa con base en ellas; además, implica el intercambio entre profesor-estudiante y entre compañeros. De manera que, al promover que el estudiante tome más protagonismo en su proceso de aprendizaje a través de la

gamificación, se estimula también su capacidad para interactuar con sus pares, generando experiencias significativas y fortalecedoras del conocimiento.

Conectivismo

En las últimas décadas, los avances tecnológicos han representado el principio de una serie de cambios en la manera de vivir, de comunicar y de aprender en la sociedad actual. Teorías del aprendizaje como el conductismo, el constructivismo y el cognitivismo, desarrolladas en una época que no se vio afectada por la tecnología tanto como en la actualidad, pueden resultar ineficientes en muchos casos (Siemens, 2005). Esta idea hace referencia a que ignorar a la tecnología como factor influyente en la forma de aprender de los estudiantes de las nuevas generaciones es ignorar el contexto en el que se desarrollan, lo que representa un grave error para la enseñanza.

Para Siemens (2005), el conectivismo es una teoría que abarca una serie de principios que han sido estudiados por diversas teorías del aprendizaje. El aprendizaje puede inferirse como un proceso que se manifiesta en situaciones y entornos cambiantes que no pueden estar completamente bajo el control de una persona, puede encontrarse fuera del dominio del ser humano, como en bases de datos u organizaciones, y resultan más importantes las conexiones que permiten expandir el conocimiento y habilidades que el conocimiento actual de la persona.

El conectivismo interviene en la gamificación como estrategia educativa en la participación activa del estudiante, debido a que se presentan aplicaciones digitales que impulsan la conexión con la tecnología y las diferentes fuentes de información vigente. Mediante esta estrategia se promueve la conexión entre ideas y campos de una manera adaptada a la realidad del estudiante.

2.2.3 Limitaciones

Para López, G. et al. (2025), es importante considerar que los estudiantes aprenden de diferentes maneras, lo que hace que no reaccionen del mismo modo ante estrategias nuevas basadas en juegos. Puede que unos se sientan motivados; otros sienten que las actividades no son acordes a su edad o no van de la mano con los objetivos que se quieren alcanzar académicamente, lo que puede desencadenar poco interés en clases. Del mismo modo, se corre el miedo de que la gamificación solo se base en recompensas y puntos sin antes hacer una planificación pedagógica., que puede desencadenar desmotivación e insuficiente interés de parte de los estudiantes. También se menciona que la falta de capacitación docente y la escasez de recursos de tecnología representan desafíos significativos.

2.2.4 Herramientas para implementar gamificación

Según Peñafiel, G. et al. (2024), la gamificación se ha evidenciado como una estrategia educativa que potencia el aprendizaje de los estudiantes en distintos contextos académicos. Debido a que incorpora elementos lúdicos que fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que hace que tengan experiencias duraderas.

En el siguiente apartado se presentarán diversas aplicaciones como alternativas para poder implementar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Minecraft Education es una aplicación educativa, enfocada en el aprendizaje basado en juegos, lo que permite desarrollar vivencias de enseñanza-aprendizaje de modo dinámico. Esta app permite trabajar de forma colectiva en la opción multijugador; ayuda a fortalecer habilidades como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Por otro lado, en Ciencias Naturales, puede utilizarse para la creación y exploración de ecosistemas, simulaciones de fenómenos naturales, construcción de hábitats nativos, desarrollar retos relacionados con el

cuidado del medio ambiente, entre otras actividades que favorecen la planificación de clases más dinámicas. (Minecraft Education, s.f.)

Wordwall es un recurso digital que permite a los docentes realizar actividades interactivas y gamificadas para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Tiene diversas plantillas, por ejemplo: crucigrama, emparejamiento, sopa de reforzar conceptos relacionados con los seres vivos, la materia, la energía o diversos temas mediante actividades dinámicas digitales o de manera impresa debido a su flexibilidad. Esta herramienta permite retroalimentación eficaz, esto incrementa la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo. (Wordwall. S.f.)

Baamboozle es una plataforma educativa que permite crear y utilizar juegos interactivos a través de preguntas y respuestas, se destaca en la participación por equipos donde los estudiantes responden diversas preguntas para poder avanzar dependiendo del puntaje obtenido en la competencia. En el área de Ciencias Naturales, esta herramienta puede utilizarse para reforzar contenidos como los seres vivos, el cuerpo humano, ecosistemas, entre otros curriculares. Por otro lado, su diseño permite que los docentes puedan elaborar y adaptar juegos de manera sencilla y rápida convirtiéndose en una herramienta eficaz para la participación activa de los estudiantes. (Baamboozle, s.f.)

Blooket esta plataforma es de carácter educativo, permite integrar elementos de gamificación a través de juegos interactivos basados en cuestionarios. El docente puede crear su propio banco de preguntas o utilizar actividades ya existentes, adaptándolas a los contenidos en la asignatura de Ciencias Naturales. Se identifica por incorporar recompensas, puntos, desafíos y tablas de clasificación que permite el incremento de la motivación y el compromiso del estudiante, los temas pueden variar dependiendo del área o asignatura como tal. Se adaptan a los temas de

Ciencias Naturales como la educación ambiental, los seres vivos, la energía, entre otros y permite retroalimentación inmediata de las actividades. (Blooket, s.f.)

2.2.5 Dimensiones

Elementos lúdicos

Es un agente motivador que impulsa a querer aprender y realizarlo de forma divertida, en el que encontraremos varios componentes positivos que contribuyen a la educación. (Campos, J., 2018). Estos elementos lúdicos son favorables para aplicar en actividades para aumentar la motivación, participación y compromiso de parte de los estudiantes.

Enseñanza

La enseñanza se convierte así en una práctica social, en una actividad intencional que responde a necesidades y determinaciones que están más allá de los deseos individuales de sus protagonistas. (García, J. 2021).

La enseñanza es un proceso esencial dentro del sistema educativo; es donde el docente guía y orienta la construcción del conocimiento, valores, entre otros. No solo transmite contenidos, implica también la creación de experiencias que permiten la comprensión.

Interacción

En el artículo publicado por Lennon, O. (2008) menciona que la interacción es una estructura básica que permite ayudar a otros y poder ser ayudados. Se basa en un nivel mínimo de cooperación de cada persona, lo que implica tener control de las emociones y reacciones. Se entiende como un proceso en el que se establecen relaciones de intercambio, en el que comparten ideas, participan activamente entre ellos y no solo se limitan a comunicarse.

Recursos tecnológicos

Los recursos tecnológicos permiten despertar el interés e incentivar la participación de los estudiantes con el principal propósito de que los alumnos alcancen aprendizajes significativos y esenciales para la vida (Ayala, G., 2021). Tener aprendizajes significativos es esencial para los estudiantes; por esta razón, el buen uso de estos recursos de parte del docente hace que sus clases sean más atractivas a vista de los alumnos, lo que les hace despertar el interés y comprensión de los contenidos.

2.2.6 Definición de participación estudiantil

La participación de las niñas, niños y adolescentes es una de las bases transformadoras de la educación que hace referencia a los derechos de la infancia, debido a que no es un complemento, ni una gentileza, sino un derecho legítimo que orienta la vida escolar, lo que transforma significativamente la convivencia, toma de decisiones y formas de aprender en el centro de educación. Promover la participación quiere decir incentivar la escuela como un entorno donde los estudiantes pueden pensar, analizar, debatir libremente; en conclusión, es el núcleo de la educación. (UNICEF, s. f.)

Según Espinoza (2024), la participación activa surge como una estrategia pedagógica que se implementa con la finalidad de favorecer la adquisición de conocimientos y habilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Incluye la promoción del diálogo entre compañeros y la reflexión para la resolución de conflictos en contacto con su contexto real, es decir, no tiene efecto solo en el ámbito académico, sino que potencia habilidades importantes para la vida en sociedad, de manera que la participación activa es una estrategia fundamental para el desarrollo integral.

2.2.7. Postulados teóricos

Aprendizaje experiencial

El aprendizaje experiencial es una teoría propuesta por David Kolb (1984) que surge a partir de concepciones e ideas de autores como Jean Piaget en 1952, Jonh Dewey en 1938, Paulo Freire en 1970, Vygotsky en 1978, entre otros autores destacados en el ámbito educativo. Este postulado expresa que el aprendizaje constituye un proceso el cual tiene como base la experiencia y la manera en la que se transforma en conocimiento mediante el análisis crítico y la puesta en práctica (Chávez y Segundo, 2025). Es decir, el aprendizaje no se centra únicamente en lo vivido, sino en la reflexión de dicha vivencia y la aplicación de los conocimientos y habilidades adquiridas.

A través de este enfoque, la conceptualización del aprendizaje experiencial lo señala como un ciclo que requiere del cumplimiento de cuatro etapas (Chávez y Segundo, 2025):

Experiencia concreta: El ciclo inicia cuando se asimila la información adquirida a partir de la experiencia o vivencia.

Observación reflexiva: Después de la asimilación de la información, se reflexiona en torno a la vivencia.

Conceptualización abstracta: La información asimilada y producto de la reflexión se organiza en esquemas mentales.

Experimentación activa: Los conocimientos pasan de la teoría a la práctica, recopilando nuevas experiencias útiles para el aprendizaje.

2.2.8 Dimensiones

Enseñanza – aprendizaje

Se definen como un conjunto organizado de métodos y enfoques pedagógicos que se fundamentan con evidencia científica, con el fin de mejorar el proceso educativo, lo que permite

favorecer el desarrollo de conocimientos y habilidades de los estudiantes. (Caicedo, L. et al., 2025).

Va más allá de solo transmitir información, sino que fomenta el pensamiento crítico, promueve la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo; también se debe mencionar que necesita la incorporación de estrategias y recursos didácticos que respondan a las necesidades de los alumnos.

Toma de decisiones

Se entiende como un proceso que implica la resolución de problemas y analizar información que permite tomar una buena elección de forma autónoma, con la finalidad de promover el bienestar colectivo e individual. (UNICEF, 2024).

En el ámbito educativo, es una habilidad esencial en los niños, niñas y adolescentes para tomar decisiones de manera consciente y responsable, debido a que contribuye a la participación activa de los estudiantes en el área de ciencias naturales, es importante porque permite interpretar fenómenos y formular conclusiones.

2.2.9 Importancia y factores que influyen

La participación estudiantil es un componente fundamental dentro del proceso enseñanza-aprendizaje; de esta forma, se favorece la construcción activa del conocimiento y el desarrollo de competencias académicas y sociales del estudiante. En este sentido, Velazco Rolón y Rolón Cuyuá (2024) mencionan que la participación de los estudiantes se relaciona estrechamente con la calidad del aprendizaje, debido a que permite un aumento de interacción durante las actividades en el aula; además, favorece habilidades como la comunicación, el trabajo colaborativo y el análisis crítico.

En el contexto de la Educación General Básica, se entiende que existe una gran relevancia en la participación estudiantil al permitir que los alumnos adopten un rol dinámico en la

construcción de su aprendizaje. En el aula de clases, el docente es el responsable de fomentar espacios de comunicación, compartir ideas, solucionar problemas y participar de manera activa en tareas que son partes del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ende, es necesario fomentar la participación de los estudiantes para potenciar un aprendizaje significativo y hacer posible la formación integral, especialmente en la asignatura de Ciencias Naturales, mediante estrategias innovadoras como la gamificación.

Factores que influyen

Después de una revisión de diversas investigaciones, se encontró coincidencia en que la participación estudiantil se determina por la existencia de diversos factores que influyen directamente en el estudiante, dentro del proceso de aprendizaje.

Factores Personales

Velazco Rolón y Rolón Cuyúá (2024) mencionan que aspectos como la autoestima, la confianza, la motivación y el interés por aprender e intervenir en clase constituyen factores internos que afectan de manera directa la participación del estudiante. Estos deben ser positivos para que los alumnos muestren mayor confianza para expresar ideas, formular y responder preguntas y realizar trabajos colaborativos en el aula.

Factores Pedagógicos

Los métodos de enseñanza utilizados por el docente son de suma importancia al desempeñar un rol determinante. Como lo afirma Blanco Santiago (2025), la implementación de estrategias activas e innovadoras beneficia la interacción; esto aumenta el interés por las actividades académicas y, sobre todo, favorece una participación más constante de los estudiantes, a diferencia de las metodologías tradicionales que disminuyen las oportunidades de involucramiento dentro del aula y el docente maneja una clase limitada a la participación.

Factores del Entorno Educativo y Familiar

Además de los factores individuales, pedagógicos y el ambiente escolar, también el contexto familiar influye en la participación. Velazco Rolón y Rolón Cuyuá (2024) identifican que las condiciones socioeconómicas, el clima del aula, la relación entre docentes y estudiantes junto al apoyo familiar pueden favorecer o dificultar la vinculación de los estudiantes en las actividades escolares. Es necesario desarrollar un ambiente con respeto, confianza y comunicación para incrementar las posibilidades de que los estudiantes participen de manera activa.

De manera conjunta, los elementos ya mencionados evidencian que la participación no depende exclusivamente del interés de los estudiantes, sino además del contexto metodológicos y el entorno en el que se desarrolla el proceso de aprendizaje. Por esta razón, es importante que el docente incorpore estrategias pedagógicas que propicien un salón de clases con entorno inclusivo, participativo y motivador, en el que los estudiantes puedan beneficiarse con oportunidades de participar en su aprendizaje.

Limitaciones

Existen diversas barreras que pueden limitar la participación estudiantil, estas pueden ser de carácter personal, pedagógico y contextual. Para Ramírez Agueda (2024), los factores externos y emocionales como la inseguridad, la escasa motivación, el temor a equivocarse y diversas condiciones en el entorno educativo reducen significativamente la participación de los estudiantes en el aula.

Además, las limitaciones pueden afectar el desarrollo de habilidades comunicativas, el aprendizaje colaborativo y el compromiso de los estudiantes con las actividades académicas. Debido a ello, es fundamental que las Escuelas de Educación y docentes incorporen estrategias didácticas con una perspectiva innovadora, lo que permitirá disminuir límites en la participación

de los estudiantes, aspecto relacionado con esta investigación, la cual tiene como finalidad analizar la gamificación como una estrategia innovadora para mejorar la participación de los niños de cuarto grado de Educación General Básica en la asignatura de Ciencias Naturales.

Relación con la gamificación

Para Latorre e Hidalgo Cajo (2024), la gamificación constituye una estrategia didáctica que beneficia a la participación estudiantil al incorporar dinámicas y elementos propios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos autores concluyen en su investigación que esta metodología incrementa la motivación, el compromiso y la implicación de los estudiantes, promoviendo una participación más activa durante las actividades académicas.

En relación con la presente investigación, la gamificación constituye una gran influencia en la participación estudiantil al fortalecer el rendimiento académico con experiencias dinámicas y atractivas para el aprendizaje de los estudiantes. Esto implica la incorporación de juegos con mecánicas como puntos, diversos niveles, recompensas, desafíos y una correcta retroalimentación, transformando actividades tradicionales en experiencias significativas y atractivas para los estudiantes.

2.3. Base legal

La presente investigación se sustenta en el marco jurídico vigente del sistema educativo ecuatoriano como la Ley Orgánica de Educación Intercultural, el Reglamento de la LOEI y el Modelo Pedagógico del Sistema Educativo Ecuatoriano, que reconocen la participación activa de los estudiantes como un derecho fundamental para el desarrollo y formación de futuros ciudadanos comprometidos con el bienestar de su comunidad y promueve el uso de estrategias pedagógicas innovadoras como la gamificación para mejorar la calidad del aprendizaje.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

El marco normativo educativo ecuatoriano, (LOEI, 2021) plantea en su **Artículo 2** que la educación requiere tener un enfoque “integral, duradero, participativo, integrador, equitativa, intercultural, plurinacional y diferente”, lo que conlleva generar espacios donde los estudiantes puedan comunicar sus ideas, participar y decidir. De igual manera, en el artículo 47, el currículo establece que se debe fomentar la construcción de competencias, destrezas y valores a través de estrategias didácticas activas y participativas, al respecto, *“la educación debe fomentar el pensamiento crítico, la creatividad, la autonomía y el trabajo colaborativo como parte del proceso formativo”* (Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI], 2021, art. 2 y 47).

Reglamento General a la LOEI

El Reglamento General (2023) complementa la LOEI al establecer que la participación estudiantil, concebida como un factor indispensable para el aprendizaje de los estudiantes, es un componente esencial para la inclusión educativa. Esto se hace evidente en su artículo 12, en el cual se indica que los docentes deben generar, adaptar y propiciar ambientes de aprendizaje que respeten la diversidad y promuevan la participación activa de todos los estudiantes, adaptando las estrategias pedagógicas a sus necesidades educativas e intereses, Por tal motivo, *“la participación activa de los estudiantes debe ser promovida mediante metodologías que estimulen la expresión, el trabajo en equipo y la toma de decisiones”* (Reglamento General a la LOEI, 2023, art. 12).

Modelo Pedagógico del Ministerio de Educación

El Modelo Pedagógico del Sistema Educativo Ecuatoriano (Ministerio de Educación, 2023) es un enfoque que tiene por objetivo alcanzar la calidad educativa, la transformación social y la inclusión, que tiene base en principios constructivistas y socioculturales, que encaminan el aprendizaje a través del qué, cómo y para qué de la enseñanza. Este modelo plantea que el aprendizaje debe ser significativo, colaborativo y centrado en el estudiante. Se promueve el uso de

estrategias como la gamificación para dinamizar el aula y fortalecer el compromiso de los estudiantes con su proceso formativo. Al respecto, *“el docente debe actuar como mediador del aprendizaje, utilizando estrategias que promuevan la participación activa, la motivación y el protagonismo estudiantil”* (Ministerio de Educación, 2023, p. 15).

Los artículos y secciones expuestos anteriormente a partir de los documentos del sistema jurídico ecuatoriano, respaldan de manera directa el propósito de la presente investigación, puesto que reconoce a la participación activa como un derecho educativo indispensable para la mejora continua de la calidad en la educación y formación de espacios seguros para el estudiante. Además, plantean que el uso de las metodologías de enseñanza que utilizan estrategias como la gamificación, representan coherencia con los principios del sistema educativo nacional, de manera que se creen espacios inclusivos, dinámicos y centrados en el aprendizaje del estudiante.

2.4. Operacionalización de las variables

Tabla 1

Variable independiente

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
Gamificación	La gamificación se define como una técnica educativa, la cual tiene como propósito la mejora de la responsabilidad del estudiante a través de elementos lúdicos para la enseñanza y desarrollar la motivación que presenta para interactuar con los contenidos de las asignaturas. Esta herramienta ha sido utilizada con más frecuencia en los últimos años debido a su capacidad para transformar la experiencia del aprendizaje y existen	Elementos lúdicos	Motivación	¿Las actividades con juegos te motivan a prestar más atención en clase?	Técnica: Encuesta
			Diversión	¿Tu docente utiliza juegos o actividades divertidas durante las clases de Ciencias Naturales?	Instrumento: Cuestionario
		Enseñanza	Actividad	¿Con qué frecuencia las actividades realizadas en la clase de Ciencias Naturales incluyen elementos de gamificación (juegos, retos, puntos, insignias o recompensas)?	
				¿Considera que las actividades con juegos gamificados incentivan	

muchos recursos tecnológicos y manipulativos disponibles en las distintas páginas educativas nacionales e internacionales (Castro, et al., 2023).	Interacción	la cooperación en clases de Ciencias Naturales?
	Participación	¿Has participado en concursos, retos o dinámicas de juegos gamificados en las clases de Ciencias Naturales?
	Recursos tecnológicos	Aprendizaje
		¿Consideras que tu aprendizaje sería más divertido si se incorporan nuevos juegos digitales en la clase de Ciencias Naturales?

Tabla 2*Variable dependiente*

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumento
Participación Estudiantil	Loyola Martínez et al. (2025), definen a la participación estudiantil como un derecho fundamental del alumno, se manifiesta en diferentes ámbitos del contexto educativo, dentro del aula por su involucramiento activo en el proceso de enseñanza - aprendizaje y a través de la gestión institucional lo que provoca una mejora en la toma de decisiones escolares orientadas a una buena vida educativa.	Enseñanza-aprendizaje	Favorecer	¿Crees que las actividades divertidas pueden favorecer la forma en que aprendes Ciencias Naturales?	Técnica: Encuesta. Instrumento: Cuestionario
			Habilidades	¿Los juegos en clases de Ciencias Naturales te ayudan a desarrollar tus habilidades para aprender mejor?	
		Toma de decisiones	Resolución de problemas	Cuando aprendes Ciencias Naturales utilizando juegos interactivos, ¿participas más para resolver los problemas o responder las preguntas?	
			Información	¿Las actividades dinámicas y divertidas te ayudan a recordar mejor la información aprendida en Ciencias Naturales?	

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la investigación

Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018) mencionan que el enfoque cuantitativo es caracterizado por la recolección de datos a través de un instrumento correctamente estructurado y el análisis objetivo de la información por un proceso estadístico para responder y alcanzar los objetivos planteados. Por lo tanto, la presente investigación se caracteriza por ser de enfoque cuantitativo, debido a que busca obtener información sobre el uso de la gamificación y la percepción de los estudiantes mediante un instrumento estructurado; los datos serán organizados, tabulados y analizados de manera descriptiva dentro del contexto de estudio.

3.2 Modalidad

Investigación documental

Para Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018), la investigación documental es un proceso de búsqueda, revisión, análisis e interpretación de información tomada de libros, artículos científicos, tesis y demás fuentes confiables, para construir el sustento teórico de una investigación. En consecuencia, esta modalidad permitirá al presente estudio revisar bases científicas como material bibliográfico para recaudar datos informativos relacionados con el tema planteado y sus respectivas variables.

Investigación de campo

De acuerdo con Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018), una investigación de campo consiste en obtener información desde el contexto donde ocurre directamente el fenómeno que plantea estudiar, sin cambiar o alterar el ambiente natural en el que se desarrolla. Por ende, este estudio se llevará a cabo en la Escuela de Educación Básica “María Inmaculada de Belén”,

para recoger datos reales a través de la aplicación del instrumento de investigación planteado a los participantes seleccionados.

Investigación no experimental

Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018) señalan que una investigación con diseño no experimental se caracteriza por observar las variables de manera directa en su contexto natural, sin tener que manipularlas deliberadamente. De esta forma, la investigación presente es de carácter no experimental, dado que no se menciona intervenir en el uso de la gamificación y la participación de estudiantes; solo se busca describir ambas variables tal como se presentan en el contexto educativo seleccionado.

Investigación transversal

Por otro lado, Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018) explican que una investigación de estudio transversal recolecta información en un único momento en un tiempo determinado para describir las características de una población o fenómeno. Por ello, el presente trabajo es de tipo transversal, debido a que solo se realizará una sola vez durante el periodo 2026-2027, para identificar el uso de la gamificación para la participación de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Naturales.

3.3 Alcance o nivel de investigación

Investigación Exploratorio

Los autores Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018) indican que la investigación exploratoria se utiliza cuando una situación debe ser examinada para tener un acercamiento de primera mano y poder ampliar todo el conocimiento disponible para conocer sus características. Por lo tanto, este alcance permitirá conocer el estado del uso de la gamificación de los estudiantes de cuarto grado en la Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González”, poder respaldar la

realidad del contexto educativo mencionado y de la misma forma, justificar los resultados de la presente investigación.

Investigación Descriptivo

Para Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018), una investigación es descriptiva cuando tiene como finalidad especificar las características, propiedades y comportamientos de una situación determinada sin necesidad de realizar una correlación. Esto permitirá a la presente investigación analizar el uso de la gamificación para la participación de los estudiantes de cuarto grado en la asignatura de Ciencias Naturales, en concordancia con el objetivo general de la investigación.

3.4 Población y muestra

Población

La población de esta investigación se constituye por los estudiantes de cuarto grado paralelo A y B de E.G.B. de la Escuela “Luisa Martín González” en el cantón Salinas, provincia de Santa Elena, durante el periodo lectivo 2026-2027 los cuales hay en total 53 entre niños y niñas. El instrumento de recolección de datos se aplicará específicamente en cuarto paralelo “A” con el objetivo de conocer el uso de la gamificación y cómo influye en su participación. Los estudiantes oscilan los 8 y 9 años, con características socioculturales diversas y predominio de estudiantes mestizos; la institución se encuentra ubicada en un sector urbano del cantón, con fácil acceso para los estudiantes al ubicarse en un lugar céntrico del sector.

Tabla 3*Población*

Población	Cursos	N.º de Participantes	Porcentaje
Estudiantes	Cuarto grado “A”	28	53%
	Cuarto grado “B”	25	47%
Total		53	100%

Nota. Estudiantes de cuarto grado paralelo “A”

Muestra

Se realizará un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando a los estudiantes de cuarto grado de E.G.B. paralelo “A” de la Escuela de Educación Básica "Luisa Martín González" en la asignatura de Ciencias Naturales.

Tabla 4*Muestra*

Muestra	Curso	N.º Participantes
Estudiantes	Cuarto grado “A”	28

Nota. Estudiantes de cuarto grado paralelo “A”

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de información**Técnica**

En la presente investigación, para la recolección de la información se utilizará la técnica de la encuesta. Esta será dirigida a los estudiantes de cuarto grado de E.G.B. con el objetivo de identificar si en el proceso de enseñanza-aprendizaje se aplica la gamificación y conocer su percepción respecto a la estrategia mencionada para beneficiar a la participación en la asignatura de Ciencias Naturales.

Instrumento

Se utilizará un cuestionario como instrumento para recolectar información. Este será conformado por 10 preguntas cerradas elaboradas a partir de los indicadores del marco teórico, dirigidas a 28 estudiantes de cuarto grado para recopilar información objetiva, facilitar el análisis cuantitativo de los datos y favorecer una mejor comprensión del fenómeno de estudio.

3.5.1 Procesamiento de la información

Se aplicará la encuesta impresa de manera presencial en la Institución “Luisa Martín González” a los estudiantes de cuarto grado en la asignatura de Ciencias Naturales para realizar la respectiva recolección de datos. Seguidamente, las respuestas obtenidas serán analizadas y tabuladas en una hoja de cálculo de Microsoft Excel, para finalizar con los datos procesados de manera estadística, esto facilitará el análisis del uso de la gamificación y la percepción de los estudiantes sobre su participación en la asignatura de Ciencias Naturales.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Resultados de la encuesta de los estudiantes

Indicador: Motivación

Pregunta 1: ¿Las actividades con juegos te motivan a prestar más atención en clase?

Tabla 5

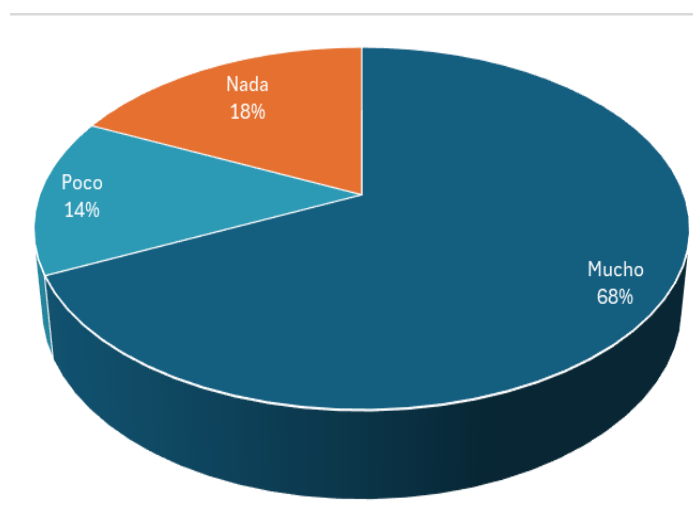
Motivación en clases

Datos	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Relativa	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Porcentual	Frecuencia Acumulada
Mucho	19	19	0,68	0,68	68%	68%
Poco	4	23	0,14	0,82	14%	82%
Nada	5	28	0,18	1	18%	100%
Total	28		1		100%	

Nota. Encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Figura 1

Motivación en clases



Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Análisis e interpretación: La presente pregunta tuvo como propósito analizar si los estudiantes se motivan a prestar atención cuando se aplican juegos. Los siguientes resultados evidencian que, de la población de 28 estudiantes, el 68% de ellos dijeron que se motivan mucho cuando aplican juegos, al contraste de un 14% de estudiantes que dijeron poco y un 18% respondieron que no les motiva nada. Estos resultados se pueden interpretar como que incorporar juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje es favorable para incrementar la motivación por prestar atención a las clases; sin embargo, es importante tomar en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes porque el 32% de ellos mencionaron que su nivel de motivación es bajo o nulo.

Indicador: Diversión

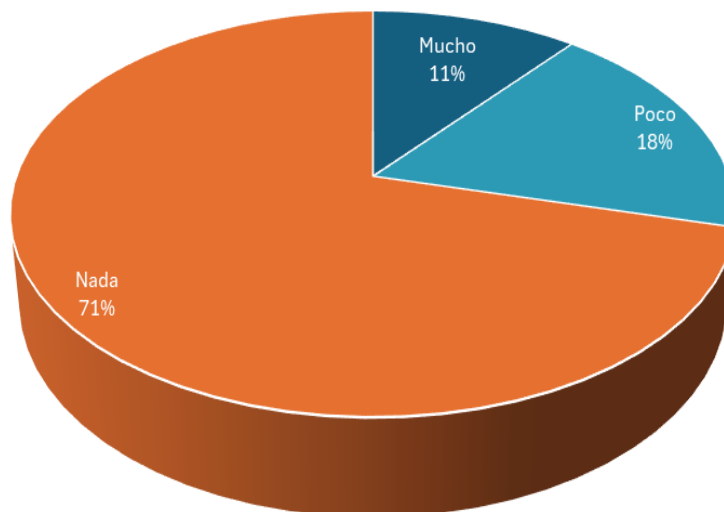
Pregunta 2: ¿Tu docente utiliza juegos o actividades divertidas durante las clases de Ciencias Naturales?

Tabla 6

Actividades Divertidas

Datos	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Relativa	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Porcentual	Frecuencia Acumulada
Mucho	3	3	0,11	0,11	11%	11%
Poco	5	8	0,18	0,29	18%	29%
Nada	20	28	0,71	1	71%	100%
Total	28		1		100%	

Nota. Encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Figura 2*Actividades divertidas*

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Análisis e interpretación: Los datos obtenidos de parte de los estudiantes afirmaron con un 71% que el docente no utiliza juegos o actividades divertidas durante las clases de Ciencias Naturales; mientras tanto, el 18% consideró que el docente utiliza pocas veces y un 11% señaló que sí incorpora de manera recurrente este tipo de estrategias. Se puede interpretar que las metodologías empleadas en el área de Ciencias Naturales son limitadas; por esta razón, esto puede influir en el nivel de participación, motivación y atención de los estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

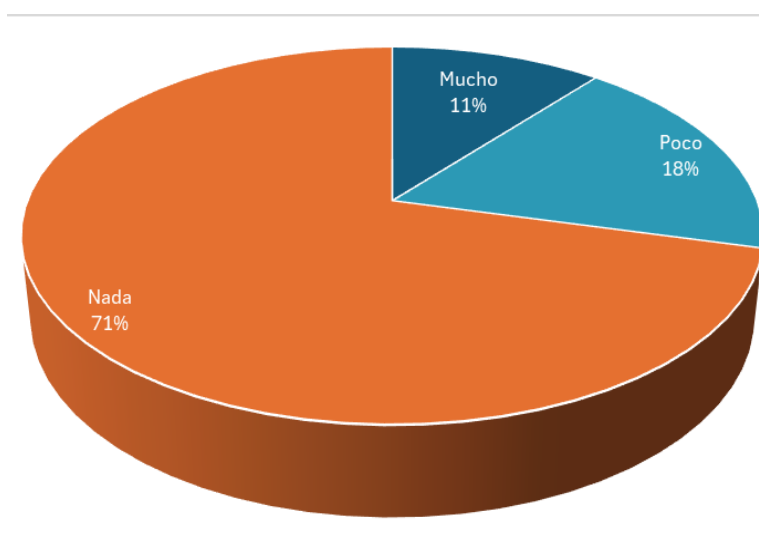
Indicador: Actividad

Pregunta 3: ¿Con qué frecuencia las actividades realizadas en la clase de Ciencias Naturales incluyen elementos de gamificación (juegos, retos, puntos, insignias o recompensas)?

Tabla 7*Frecuencia de actividades gamificadas*

Datos	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Relativa	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Porcentual	Frecuencia Acumulada
Mucho	3	3	0,11	0,11	11%	11%
Poco	5	8	0,18	0,29	18%	29%
Nada	20	28	0,71	1	71%	100%
Total	28		1		100%	

Nota. Encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Figura 3*Frecuencia de actividades gamificadas*

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Análisis e interpretación: En relación con la frecuencia de utilización de actividades con elementos de gamificación, los resultados demuestran que la mayoría de encuestados, con un 71%, indica que el docente no utiliza frecuentemente actividades gamificadas, mientras que el 18% señaló que se utilizan pocas veces y el 11% que si utiliza habitualmente este tipo de estrategias.

Estos resultados demuestran que utilizar este tipo de métodos no forma parte de las prácticas pedagógicas habituales del docente, lo que limita notablemente poder aumentar la participación de los estudiantes mediante propuestas gamificadas.

Indicador: Cooperación

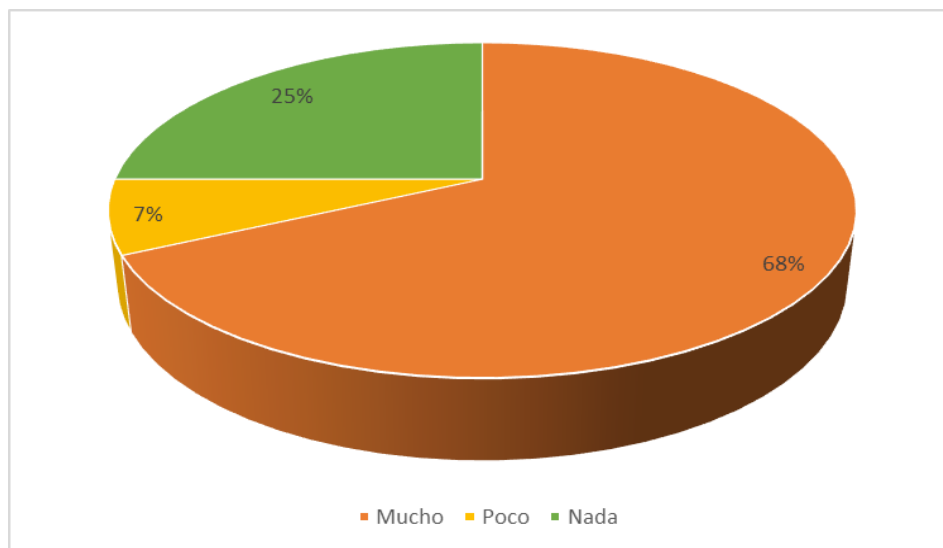
Pregunta 4: ¿Consideras que las actividades con juegos gamificados incentivan la cooperación en clases de Ciencias Naturales?

Tabla 8

Cooperación a través de juegos gamificados

Datos	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Relativa	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Porcentual	Frecuencia Acumulada
Mucho	19	19	0,68	0,68	68%	68%
Poco	2	21	0,07	0,75	7%	75%
Nada	7	28	0,25	1	25%	100%
Total	28		1		100%	

Nota. Encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Figura 4*Cooperación a través de juegos gamificados*

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Análisis e interpretación: Con el propósito de conocer si los juegos gamificados incentivan a los estudiantes en la clase de ciencias naturales, se planteó la siguiente pregunta, en la que se obtuvieron los siguientes resultados: el 68% de los estudiantes consideró que las actividades en base a gamificación sí incentivan la cooperación entre compañeros, el 7% mencionó que los incentivan pocas veces y en contraste con un 25% que no los motiva en absoluto. En términos generales, la gamificación favorece notablemente en la cooperación de los niños y niñas, pero el éxito de aplicar este tipo de estrategias es la forma en que se organiza y aplica en el aula.

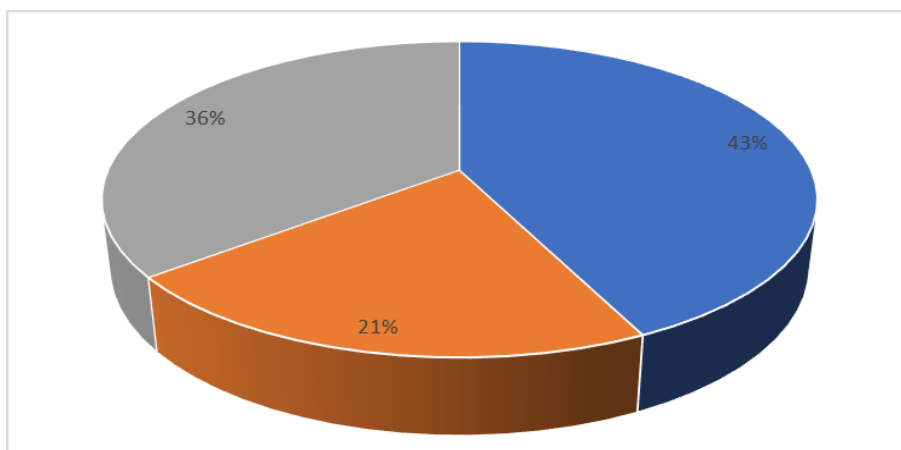
Indicador: Participación

Pregunta 4: ¿Has participado en concursos, retos o dinámicas de juegos gamificados en las clases de Ciencias Naturales?

Tabla 9*Participación durante las clases*

Datos	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Relativa	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Porcentual	Frecuencia Acumulada
Mucho	12	12	0,43	0,43	43%	43%
Poco	6	18	0,21	0,64	21%	64%
Nada	10	28	0,36	1	36%	100%
Total	28		1		100%	

Nota. Encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Figura 5*Participación durante las clases*

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Análisis e interpretación: En relación con la pregunta planteada, la mayoría de encuestados, con un 43%, respondieron que solo han participado en juegos gamificados en las clases de Ciencias Naturales. Mientras que el 21% respondió que ha participado pocas veces y el 36% indicó que no ha sido partícipe en este tipo de actividades. Estos resultados evidencian que sí hay estudiantes que han tenido este tipo de experiencias relacionadas con la gamificación, pero su

implementación no es recurrente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, se ve la necesidad de incorporar con mayor frecuencia estrategias gamificadas que incentiven la participación de los estudiantes.

Indicador: Aprendizaje

Pregunta 6: ¿Consideras que tu aprendizaje sería más divertido si se incorporan nuevos juegos digitales en la clase de Ciencias Naturales?

Tabla 10

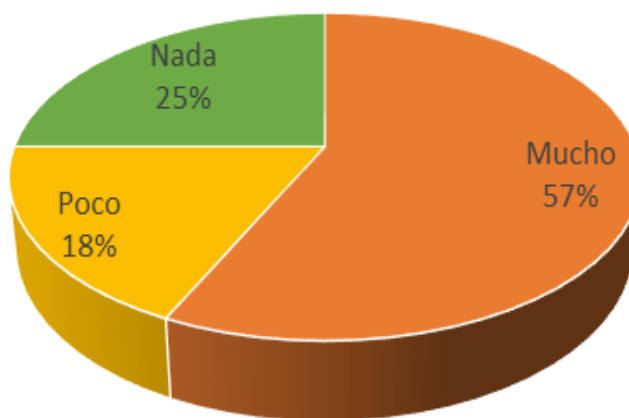
Aprendizaje en clases

Datos	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Relativa	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Porcentual	Frecuencia Acumulada
Mucho	16	16	0,57	0,57	57 %	57 %
Poco	5	21	0,18	0,75	18 %	75 %
Nada	7	28	0,25	1	25 %	100%
Total	28		1		100 %	

Nota. Encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Figura 6

Aprendizaje en clases



Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Análisis e interpretación: A partir del gráfico presentado, el 57% de los estudiantes respondió “Mucho”, lo que indica una aceptación en que el aprendizaje sería más divertido si se incorporan juegos digitales en la clase de Ciencias Naturales. Un 18% señaló “Poco”, siendo una cantidad moderada, y el 25% indicó “Nada”, mostrando que una parte significativa de los estudiantes no está de acuerdo en que los juegos digitales contribuyan a su aprendizaje. Esto evidencia que existe una alta aceptación hacia la gamificación digital en el aprendizaje de Ciencias Naturales, percibiendo como útil esta estrategia.

Indicador: Favorecer

Pregunta 7: ¿Crees que las actividades divertidas pueden favorecer la forma en que aprendes Ciencias Naturales?

Tabla 11

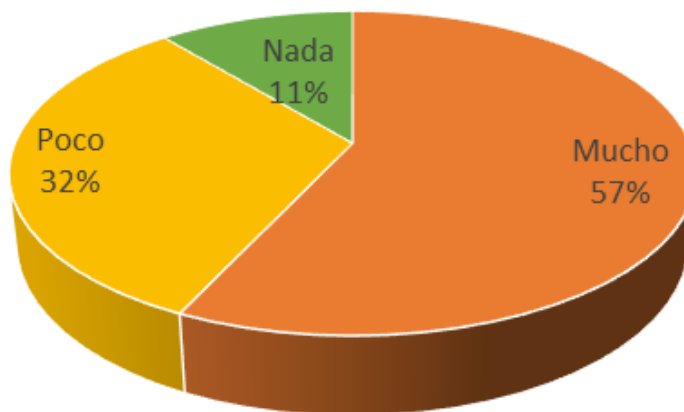
Favorecimiento en clases

Datos	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Relativa	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Porcentual	Frecuencia Acumulada
Mucho	16	16	0,57	0,57	57 %	57 %
Poco	9	25	0,32	0,89	32 %	89 %
Nada	3	28	0,11	1	11 %	100 %
Total	28		1		100 %	

Nota. Encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Figura 7

Favorecimiento en clases



Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Análisis e interpretación: La gráfica muestra que el 57% de los estudiantes respondió “Mucho”, lo que muestra que la mayoría considera que las actividades divertidas favorecen significativamente la forma en que aprenden Ciencias Naturales. El 32% mostró “Poco”, entendiendo que para un grupo de estudiantes el favorecimiento es moderado, y el 11% señaló “Nada”, siendo una minoría que no percibe el efecto en su aprendizaje a través de estas actividades. Esto evidencia una alta valoración de las dinámicas divertidas y se reconoce como un recurso que favorece el aprendizaje.

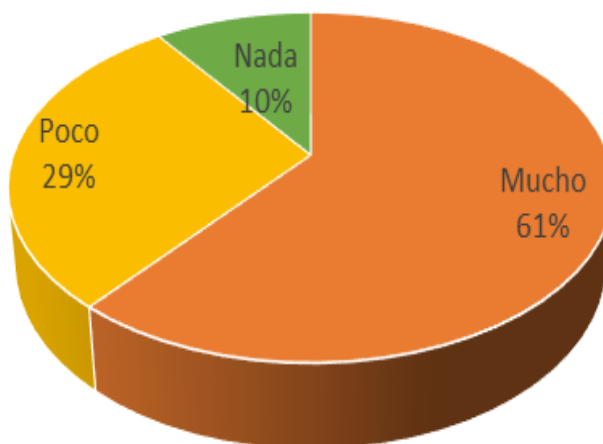
Indicador: Habilidades

Pregunta 8: ¿Los juegos en clases de Ciencias Naturales te ayudan a desarrollar tus habilidades para aprender mejor?

Tabla 12*Habilidades en clases*

Datos	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Relativa	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Porcentual	Frecuencia Acumulada
Mucho	17	17	0,61	0,61	61 %	61 %
Poco	8	25	0,29	0,90	29 %	90 %
Nada	3	28	0,10	1	10 %	100 %
Total	28		1		100 %	

Nota. Encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Figura 8*Habilidades en clases*

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Análisis e interpretación: Como se muestra en el gráfico, el 61% de los estudiantes señaló “Mucho” evidenciando que la mayoría considera que los juegos en las clases de Ciencias Naturales ayudan a desarrollar habilidades para el aprendizaje. El 29% optó “Poco”, reflejando que la

influencia es moderada. Finalmente, el 10% indicó “Nada”, mostrando que una minoría no percibe efectos en el desarrollo de sus habilidades en el aprendizaje empleando juegos.

Esto evidencia una alta aceptación de los estudiantes en los juegos como recursos pedagógicos en las clases de Ciencias Naturales.

Indicador: Resolución de problemas

Pregunta 9: Cuando aprendes Ciencias Naturales utilizando juegos interactivos,

¿Participas más para resolver los problemas o responder las preguntas?

Tabla 13

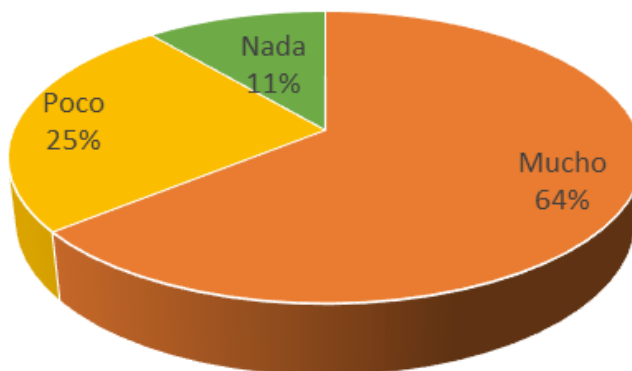
Resolución de problemas en clases

Datos	Frecuencia Absoluta	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Relativa	Frecuencia Acumulada	Frecuencia Porcentual	Frecuencia Acumulada
Mucho	18	18	0,64	0,64	64 %	64 %
Poco	7	25	0,25	0,89	25 %	89 %
Nada	3	28	0,11	1	11 %	100 %
Total	28		1		100 %	

Nota. Encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Figura 9

Resolución de problemas en clases



Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Análisis e interpretación: Se observa en el gráfico que el 64% de los estudiantes respondió “Mucho”, lo que evidencia en su mayoría la participación en la resolución de problemas o responder preguntas cuando se utilizan juegos interactivos en Ciencias Naturales. El 25% señaló “Poco”, reflejando que para un grupo de alumnos la participación aumenta de manera moderada. El 11% restante indicó “Nada”, como indicio de no percibir cambios en su nivel de participación.

Estos resultados evidencian que los juegos interactivos son un recurso eficaz para estimular la participación estudiantil y la resolución de problemas en clases.

Indicador: Información

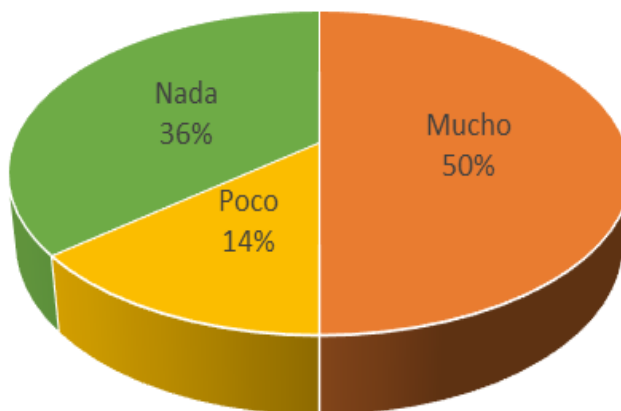
Pregunta 10: ¿Las actividades dinámicas y divertidas te ayudan a recordar mejor la información aprendida en Ciencias Naturales?

Tabla 14

Información en clases

Datos	Frecuencia	Frecuencia	Frecuencia	Frecuencia	Frecuencia	Frecuencia
	Absoluta	Acumulada	Relativa	Acumulada	Porcentual	Acumulada
Mucho	14	14	0,50	0,50	50 %	50 %
Poco	4	18	0,14	0,64	14 %	64 %
Nada	10	28	0,36	1	36 %	100 %
Total	28		1		100 %	

Nota. Encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Figura 10*Información en clases*

Nota. Elaboración propia a partir de la encuesta aplicada a estudiantes por Pozo y Aranea (2026).

Análisis e interpretación: El gráfico muestra que el 50% de los estudiantes respondió “Mucho”, indicando que la mitad considera que las actividades dinámicas y divertidas ayudan a recordar información aprendida en Ciencias Naturales. Un 14% señaló “Poco”, mostrando que para un grupo reducido estas estrategias son moderadas para recordar información. Para el 36% restante con “Nada”, muestra que una parte significativa de estudiantes no observa beneficios para recordar la información con las estrategias mencionadas. Basado en estos resultados, la mayoría reconoce la utilidad de las actividades dinámicas para recordar información; sin embargo, un porcentaje considerable las menciona como no efectivas.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el objetivo general de la presente investigación se menciona analizar el uso de la gamificación para la participación de los estudiantes de cuarto grado en la asignatura de Ciencias Naturales, en la Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González”. De manera general, los resultados del presente trabajo evidencian que la gamificación es utilizada de manera limitada dentro del proceso enseñanza - aprendizaje en la asignatura mencionada. Por otro lado, se permite entender que las dinámicas lúdicas generan interés y favorecen a la participación estudiantil, pese a su uso reducido en las aulas.

Este hallazgo coincide con la investigación realizada por Lema y Masalema (2025), quienes evidenciaron que el uso de recursos didácticos favorece significativamente la motivación, el interés y la participación activa de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Naturales. Esto se complementa con lo expresado por Castro et al. (2023), quienes mencionan que la gamificación es una técnica educativa capaz de transformar la experiencia de aprendizaje mediante estrategias lúdicas que incrementan la motivación y el compromiso de los estudiantes. En conjunto, estos aportes respaldan los resultados de este trabajo de investigación y permiten evidenciar el fortalecimiento de la participación estudiantil aplicando la gamificación.

Los resultados del presente estudio permiten comprender el valor positivo de los estudiantes hacia las estrategias basadas en gamificación, además, reconocen su aporte para incrementar su participación durante las clases de Ciencias Naturales. Por lo tanto, se evidencia la necesidad de implementar metodologías más dinámicas e innovadoras en el aula para favorecer y fortalecer la participación de los estudiantes.

Como primer objetivo específico de este estudio se menciona identificar el uso de la gamificación durante las clases de Ciencias Naturales en la Escuela de Educación básica “Luisa

Martín González”. En base a ello, los resultados obtenidos evidenciaron que la aplicación de actividades gamificadas por el docente es escasa, la mayoría de los estudiantes concordó en que los juegos, retos y diversos elementos de esta estrategia aún no son incorporados durante las clases de la asignatura, como consecuencia la experiencia de aprendizaje y enseñanza no es más dinámica y participativa.

Esto coincide con el hallazgo expuesto por Quimí (2024), quien expone que la gamificación favorece el aprendizaje significativo cuando se incorpora de manera planificada dentro del proceso educativo. Para Benítez (2023), el constructivismo promueve al estudiante construir su propio conocimiento a través de experiencias activas, participativas y contextualizadas. Por lo tanto, ambas exposiciones respaldan los resultados obtenidos al evidenciar como la escasa utilización de herramientas gamificadas limita la participación estudiantil en la construcción de su aprendizaje.

En el presente estudio, se evidencia la necesidad de fortalecer la incorporación de estrategias gamificadas en las clases de Ciencias Naturales. Además, se resalta la importancia de ofrecer experiencias de aprendizaje innovadoras y motivadoras que permitan implementar elementos propios de la estrategia en investigación, dinamizar las actividades desarrolladas en el aula y favorecer la participación de los estudiantes.

En el segundo objetivo específico se mencionó describir la percepción de los estudiantes sobre la gamificación como estrategia para favorecer la participación en las clases de Ciencias Naturales. Respecto a ello, los resultados evidenciaron que la mayoría de los estudiantes concuerdan en que las actividades basadas en gamificación incrementan: la motivación, el aprendizaje, desarrollo de habilidades comunicativas y se promueve la cooperación durante el

desarrollo de las clases. Esto demuestra una percepción favorable por parte de los estudiantes hacia la gamificación, fortaleciendo su involucramiento dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

Este estudio coincide con lo expuesto por Paredes et al. (2024), quienes identificaron que la gamificación incrementa la motivación, la comprensión conceptual y el compromiso de los estudiantes durante el proceso de enseñanza – aprendizaje. Esto se complementa por lo señalado por Espinoza (2024), quien expone que la participación activa es una estrategia pedagógica que permite adquirir conocimientos y a su vez, desarrollar habilidades mediante el diálogo, la interacción y la reflexión. De manera conjunta, estos estudios respaldan los resultados obtenidos al evidenciar que los estudiantes perciben de manera positiva la gamificación.

Los resultados en el caso del presente estudio permiten comprender que los estudiantes muestran la disposición para aprender utilizando estrategias innovadoras que incorporen elementos lúdicos durante las clases de Ciencias Naturales. Se entiende como gran interés por parte de los estudiantes participar activamente en las actividades académicas para favorecer a la motivación y compromiso por parte de ellos.

El tercer objetivo específico se menciona identificar estrategias de gamificación aplicables a la enseñanza de Ciencias Naturales mediante la revisión bibliográfica. Como consecuencia, la revisión de la literatura permitió identificar herramientas digitales como Minecraft Education, Wordwall, Baamboozle y Blooket, estas incorporan elementos propios de la gamificación y permiten potenciar la motivación, la interacción, el aprendizaje y la participación de los alumnos.

Esto demuestra que en la actualidad existen diversas alternativas tecnológicas que pueden utilizarse dentro del proceso enseñanza – aprendizaje en Ciencias Naturales. La presente investigación coincide con lo expuesto por Peñafiel et al. (2024), quienes aportan que la gamificación potencia el aprendizaje incorporando recursos digitales que son adaptados a distintos

contextos educativos. Lo mencionado se fundamenta por lo expuesto por Siemens (2005), quien plantea que el conectivismo es fundamental para expandir el aprendizaje a través de diferentes fuentes digitales. Ambos autores respaldan los resultados de la presente investigación al confirmar que las herramientas tecnológicas son parte fundamental para implementar estrategias gamificadas en el proceso educativo.

Los resultados del presente estudio permiten comprender como la disponibilidad de recursos digitales facilita la implementación de estrategias innovadoras para la enseñanza en Ciencias Naturales. Esto permite ofrecer herramientas tecnológicas para favorecer el desarrollo de diversas habilidades para el aprendizaje del estudiante, esta alternativa representa un beneficio a favor de la participación estudiantil en el aula.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Con respecto al objetivo general, se deduce que la gamificación representa una estrategia con amplias posibilidades de potenciar la participación de los estudiantes durante las clases de Ciencias Naturales. A pesar de ello, los resultados evidenciaron que la aplicación por parte del docente es muy limitada, lo que disminuye las posibilidades de promover un aprendizaje más atractivo, dinámico y participativo.

En relación con el primer objetivo específico, se identificó que las estrategias gamificadas no forman parte de la planificación habitual del docente en la asignatura de Ciencias Naturales. La escasa integración de actividades basadas en gamificación ya sea juegos, dinámicas, recursos interactivos demuestra la persistencia de los métodos tradicionales, lo que impide la incorporación de estrategias innovadoras enfocadas en la participación estudiantil.

En lo que respecta al segundo objetivo específico, se infiere que el estudiantado considera favorablemente la utilización de la gamificación como un recurso didáctico, dinámico y motivador. Los resultados evidenciaron que esta clase de actividades beneficia a la incrementación de la motivación, el trabajo colaborativo, la atención por durante las clases de ciencias naturales y el interés por participar en las diferentes actividades de aprendizaje, lo que confirma su aceptación dentro del escenario educativo estudiado.

Con base en el tercer objetivo, la revisión bibliográfica facilitó la identificación de estrategias gamificadas basadas en evidencia: Minecraft Education, Wordwall, Baamboozle y Blooket, aquellas pueden adecuarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La implementación de herramientas digitales, dinámicas y sistemas de recompensas representan una alternativa viable para fortalecer la participación estudiantil y contribuir al desarrollo de aprendizajes significativos.

Recomendaciones

Se considera pertinente que la institución educativa “Luisa Martín González” promueva espacios de capacitación direccionado a los docentes, para el diseño e implementación de estrategias de gamificación, con el fin de fortalecer las metodologías utilizadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales.

Con base a los resultados obtenidos, se recomienda que el docente de cuarto grado en la asignatura de Ciencias Naturales, incorpore de manera planificada actividades con gamificación mediante juegos educativos, desafíos, retos, insignias, sistema de niveles y puntos utilizando herramientas digitales que favorezcan la participación, la motivación y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Se recomienda a los docentes de Educación General Básica, ampliar diversas opciones de estrategias metodológicas empleadas durante las clases de Ciencias Naturales, utilizando recursos tecnológicos y actividades lúdicas acorde al contexto, características y necesidades de los estudiantes para fortalecer su involucramiento en el proceso educativo.

Es importante que las autoridades institucionales faciliten o en caso de no poseer, solicitar a los entes correspondientes, recursos tecnológicos y didácticos necesarios que permitan utilizar estrategias innovadoras basadas en gamificación, con el fin de favorecer a través de la modernización las prácticas pedagógicas y el desarrollo de competencias digitales en toda la comunidad educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ayala, G. (2021). *Educación virtual y recursos didácticos tecnológico*. Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a453410a-dd33-4bbd-bf3c-cb10a2501a98/content>
- Benítez, B. (2023). *El Constructivismo*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. <https://share.google/ifhHiU7IjK5DXzopu>
- Baamboozle, (s.f.) La forma más sencilla de crear tus propios juegos didácticos. <https://www.baamboozle.com/>
- Blanco, J. (2025). *Estrategias de enseñanza para fomentar la participación activa en el aula, en alumnos de 3° A de la Telesecundaria Felipe Ángeles Ramírez de la Comunidad La Unión Othón P. Blanco, Q. Roo. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar.* <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/18341/26252>
- Blooket. (s.f.). ¡Juegos educativos, divertidos y gratuitos para todos! <https://www.blooket.com/>
- Caicedo Ayovi, L. L., Miranda Molina, P. J., Guanga López, M. E., & Guanga López, R. N. (2025). Estrategias efectivas de enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI: Una revisión bibliográfica. Polo del Conocimiento, 10(2). <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/8870/pdf>
- Campos, J. (2018). *El elemento lúdico como agente motivador en la clase de E/EL: el uso de la serie de televisión allí abajo para trabajar la competencia sociocultural*. Universidad de Cantabria. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15541/TFM.JACT.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Castro, C., Chiluiza, M., Estévez, P., Ulloa, C., & Tanguila, S. (2023). La gamificación en la educación: evaluación de técnicas y aplicaciones para mejorar la motivación y el compromiso del estudiante. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5412
- Chávez, E., & Segundo, E. (2025). Aplicación del modelo de aprendizaje experiencial de Kolb en la descripción de un perfil de suelos: huerto fenológico del Colegio de Geografía, México. *Tlalli. Revista de Investigación en Geografía*, 13, 188–211. <https://doi.org/10.22201/ffyl.26832275e.2025.13.2159>
- Espinoza, H. (2024). *Participación activa y su relación con el pensamiento crítico en estudiantes universitarios de Huancavilca - 2024*. Repositorio Institucional Universidad Nacional de Huancavilca. <https://hdl.handle.net/20.500.14597/8873>
- García, J. (2021) ¿Cómo enseñar? Hacia una definición de las estrategias de enseñanza por investigación. *Revista Científica Investigación En La Escuela*. <https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/8378/7524>
- Gómez, J. (2021). *La Gamificación Como Estrategia Pedagógica en el Proceso de Enseñanza de las Ciencias Naturales en el Grado Sexto Básica Secundaria*. Universidad de Santander. Disponible en: <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6943>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Educación. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/archivos/materiales_de_consulta/drogas_de_abuso/articulos/sampierilasrutas.pdf
- Herrera-Luna, S., Castro-Salazar, A. Z., & Auccahualpa-Fernández, R. (2024). Gamificación como estrategia de evaluación en Educación General Básica: Una experiencia de aplicación

- en Azogues-Ecuador. *Revista Mexicana de Investigación E Intervención Educativa*, 3(2), 149–159. <https://doi.org/10.62697/rmiie.v3i2.99>
- Latorre, N., & Hidalgo, B. (2024). *La gamificación como estrategia didáctica en estudiantes de educación básica: Revisión sistemática de la literatura*. *Revista Boletín Redipe*, 13(10), 257-272. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/2204/2199>
- Lema, M. & Masalema, B. (2025). Recursos didácticos para la participación activa en el área de Ciencias Naturales. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/15970/3/Lema%20S.%2c%20Mercy%20B.%20y%20Masalema%20T.%2c%20Blanca%20E.%20%282025%29%20Recursos%20did%2c%20a1cticos%20para%20la%20participaci%2c%20n%20activa%20en%20el%20c%20a1rea%20de%20Ciencias%20Naturales%20%281%29.pdf>
- Lennon, O. (2008). La interacción según Goffman. *Revista Electrónica Diálogos Educativos*. https://drive.google.com/file/d/1YM7e2ZldPTR4Wz8lxH1qxnOG0D4zfk3I/view?usp=drive_link
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2021). *Registro Oficial Suplemento No. 417*. <https://www.educacion.gob.ec/ley-organica-de-educacion-intercultural-loei/>
- López, G., et al. (2025). Gamificación en la educación; avances, beneficios y limitaciones en el aprendizaje escolar. *Revista Imaginario Social*. <https://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/324/538>
- Minecraft Education. (s.f.). ¿Qué es minecraft education edition? education.minecraft.net. <https://education.minecraft.net/es-es/discover/what-is-minecraft>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Modelo pedagógico del sistema educativo ecuatoriano*. <https://educacion.gob.ec/modelo-pedagogico/>

- Ministerio de Educación. (2023). Modelo de participación del sistema educativo nacional.
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/10/Modelo-de-participacion-en-el-sistema-educativo-nacional.pdf>
- Paredes, C., et al. (2024). Gamificación en la enseñanza de Ciencias Naturales:Evaluación de su Impacto en la Motivación, Comprensión Conceptual y Rendimiento Académico de los Estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. 8(6), 3058–3074.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15067
- Peñañiel, G., et al. (2024). *La gamificación en la educación: beneficios, limitaciones y mejores prácticas*. *Revista G-ner@ndo*.
<https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/371/369>
- Quimí, J. (2024). La gamificación digital en el aprendizaje significativo en el área de Ciencias Naturales. *Universidad Estatal Península de Santa Elena. Repositorio Institucional UPSE*.
<https://repositorio.upse.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a2bcd751-0234-476f-9832-d25d41b12211/content>
- Ramírez, M. (2024). *Factores que influyen en la falta de participación de estudiantes durante las clases virtuales*. ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/381618533_Factores_que_influyen_en_la_falta_de_participacion_de_estudiantes_durante_las_clases_virtuales
- Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2023). *Registro Oficial Suplemento No. 643*. <https://www.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/07/Reglamento-General-LOEI-2023.pdf>

- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1).
http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm
- Tigre, B. (2023). *Estrategias de participación activa utilizadas por docentes de educación básica en Ciencias Naturales* [Tesis de licenciatura, Universidad de Cuenca]. Repositorio DSpace UCuenca. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/items/95c7b157-327b-4e66-b2d7-002c1c66496a>
- UNICEF. (2015). La participación infantil y adolescente en el ámbito escolar. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.es/educa/educacion-derechos/participacion>
- UNICEF. (s.f.). *La participación infantil: Una guía para fortalecer el protagonismo de niños y niñas en contextos educativos*. <https://www.unicef.es/educa/buenas-practicas/participacion-centros-educativos>
- UNICEF. (2024) Manual de Toma de Decisiones. Secretaria de Educación Pública México. <https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2025/01/Manual-toma-de-decisiones.pdf>
- Velazco, C., & Rolón, M. (2024). *Factores que afectan la participación activa de los estudiantes en clases, del primer año de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Pilar 2024*. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 2573–2588. <https://revistalatam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2799/4084>
- Wordwall, (s.f.). Más clase, menos preparación. <https://wordwall.net/es>

ANEXOS

Anexo A. Certificado de antiplagio



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado “LA GAMIFICACIÓN PARA LA PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LUISA MARTÍN GONZÁLEZ” DEL CANTÓN SALINAS, DURANTE EL PERÍODO ACADÉMICO 2026-2027 presentado por los estudiantes, EVELYN JOHANNA ARANEA RODRÍGUEZ y MARÍA DANIELA POZO FLORES fue enviado al Sistema Anti plagio, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 3%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

MSc. Rita Mogrovejo Pincay.

TUTOR**Anexo B. Evidencia de compilatio**

Informe de análisis

Compilatio Magister+ | UPSE-ECU

Evelyn

ID : b18bd0d891db41b7059e6080fb15941060166fa1

**3%**

Textos sospechosos

Nombre del fichero : Evelyn.txt

Tamaño del archivo original : 42,16 kB

Número de palabras : 7274

Depositante : RITA DOLORES MOGROVEJO PINCAY

Fecha de depósito : 4 de agosto de 2026

Tipo de carga : interface

fecha de fin de análisis : 4 de agosto de 2026

Resumen (sección 1/3)

Localización de los textos sospechosos en el documento :



Anexo C. Autorización de la Institución Educativa



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

OFICIO No. UPSE-CEB-2026-0396-MG

La Libertad, 6 de julio de 2026.

Lcdo. José Luis Yagual Clemente, Mgtr.
Director de la Escuela de Educación Básica "Luisa Martín González"
Ciudad.

De mis consideraciones:

Quien suscribe, **Lcda. Margot García Espinoza, PhD.**, directora de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su autorización para que las estudiantes **Aranea Rodríguez Evelyn Johanna y Pozo Flores María Daniela**, desarrollen su proyecto de investigación en la institución educativa bajo su digna dirección.

El tema del proyecto es: **"La gamificación para la participación de los estudiantes"**. Para el desarrollo del mismo, las estudiantes aplicarán instrumentos de recolección de información, como encuestas y entrevistas, dirigidos al personal docente y estudiantes de la comunidad educativa.

Las actividades están programadas para ejecutarse durante el **período académico 2026-1**, específicamente en el mes de julio del presente año.

Por la favorable acogida que usted dará a la presente, le anticipo mis más sinceros agradecimientos. Atte.



Lcda. Margot García Espinoza, PhD.
Directora de la Carrera de Educación Básica
Universidad Estatal Península de Santa Elena
C.c.: Archivo

Anexo D. Validación de encuesta por expertos



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

INSTRUMENTO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO:

La gamificación para la participación de los estudiantes de quinto grado en la asignatura de Ciencias Naturales en la Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González” del cantón Salinas, durante el período académico 2026-2027.

AUTORA:

ARANEA RODRÍGUEZ EVELYN JOHANNA
POZO FLORES MARIA DANIELA

TUTOR:

MSc. RITA DOLORES MOGROVEJO PINCAY

La Libertad, Julio 2026

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO	
Nombres y Apellidos:	José Luis Yagual Clemente
Institución donde labora:	Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González”
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	
La gamificación para la participación de los estudiantes de quinto grado en la asignatura de Ciencias Naturales en la Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González” del cantón Salinas, durante el período académico 2026-2027.	
OBJETIVOS	
Objetivo General Analizar el uso de la gamificación para la participación de los estudiantes de cuarto grado en la asignatura de Ciencias Naturales en la Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González” del cantón La Libertad, durante el período académico 2026-2027. Objetivos Específicos 1. Identificar si en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales se aplica la gamificación como estrategia educativa. 2. Describir la percepción de los estudiantes sobre la gamificación como estrategia para favorecer su participación en las clases de Ciencias Naturales. 3. Proponer estrategias de gamificación aplicables al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales mediante la revisión bibliográfica.	
VARIABLES	
Gamificación Participación estudiantil	
INDICADORES	
• Motivación • Diversión • Actividad • Cooperación • Participación • Aprendizaje • Favorecer • Habilidades • Resolución de problemas • Información	
ESCALA	Escala tipo Likert
CRITERIOS DE MEDICIÓN	Mucho, Poco, Nada

N°		Pertinencia						Coherencia		Redacción	
INDICADORES	ÍTEMES	Contenido teórico		Objetivos		Indicador		Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
		Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado				
Motivación	1. ¿Las actividades con juegos te motivan a prestar más atención en clase?	X		X		X		X		X	
Diversión	2. ¿Tu docente utiliza juegos o actividades divertidas durante las clases de Ciencias Naturales?	X		X		X		X		X	
Actividad	3. ¿Con qué frecuencia las actividades realizadas en la clase de Ciencias Naturales incluyen elementos de gamificación (juegos, retos, puntos, insignias o recompensas)?	X		X		X		X		X	
Cooperación	4. ¿Consideras que las actividades con juegos gamificados incentivan la cooperación en clases de Ciencias Naturales?	X		X		X		X		X	

Participación	5. ¿Has participado en concursos, retos o dinámicas de juegos gamificados en las clases de Ciencias Naturales?	X		X		X		X		X	
Aprendizaje	6. ¿Consideras que tu aprendizaje sería más divertido si se incorporan nuevos juegos digitales en la clase de Ciencias Naturales?	X		X		X		X		X	
Favorecer	7. ¿Crees que las actividades divertidas pueden favorecer la forma en que aprendes Ciencias Naturales?	X		X		X		X		X	
Habilidades	8. ¿Los juegos en clases de Ciencias Naturales te ayudan a desarrollar tus habilidades para aprender mejor?	X		X		X		X		X	
Resolución de problemas	9. ¿Cuando aprendes Ciencias Naturales utilizando juegos interactivos, participas más para resolver los problemas o responder las preguntas?	X		X		X		X		X	

Información	10. ¿Las actividades dinámicas y divertidas te ayudan a recordar mejor la información aprendida en Ciencias Naturales?	X		X		X		X		X	
--------------------	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--

JUICIOS DEL EXPERTO

- **En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:**

(X) Suficiente
 () Medianamente suficiente
 () Insuficiente

Observaciones: Los indicadores propuestos en este proyecto se encuentran elaborados de manera suficiente, mostrando coherencia conceptual y correspondencia con las dimensiones de las variables, lo que facilita su adecuada medición.

- **Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:**

(X) Suficiente
 () Medianamente suficiente
 () Insuficiente

Observaciones: Los ítems del cuestionario presentan una adecuada relación con los indicadores establecidos para las variables.. Su redacción es clara, pertinente y coherente, permitiendo medir de manera suficiente cada uno de los indicadores propuestos.

El instrumento diseñado mide la variable:

(X) Suficiente
 () Medianamente suficiente
 () Insuficiente

Observaciones: El instrumento diseñado mide de manera adecuada las variables Gamificación y Participación estudiantil, ya que sus ítems guardan concordancia con la implementación de las variables, sus dimensiones e indicadores.



JOSÉ LUIS YAGUAL CLEMENTE

C.I. 0923677637



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

INSTRUMENTO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL CUESTIONARIO:

La gamificación para la participación de los estudiantes de quinto grado en la asignatura de Ciencias Naturales en la Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González” del cantón Salinas, durante el período académico 2026-2027.

AUTORA:

ARANEA RODRÍGUEZ EVELYN JOHANNA
POZO FLORES MARIA DANIELA

TUTOR:

MSc. RITA DOLORES MOGROVEJO PINCAY

La Libertad, Julio 2026

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO	
Nombres y Apellidos:	Germania Claribel Pozo Flores. 
Institución donde labora:	Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González”
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	
La gamificación para la participación de los estudiantes de quinto grado en la asignatura de Ciencias Naturales en la Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González” del cantón Salinas, durante el periodo académico 2026-2027.	
OBJETIVOS	
Objetivo General Analizar el uso de la gamificación para la participación de los estudiantes de cuarto grado en la asignatura de Ciencias Naturales en la Escuela de Educación Básica “Luisa Martín González” del cantón La Libertad, durante el periodo académico 2026-2027. Objetivos Específicos 1. Identificar si en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Ciencias Naturales se aplica la gamificación como estrategia educativa. 2. Describir la percepción de los estudiantes sobre la gamificación como estrategia para favorecer su participación en las clases de Ciencias Naturales. 3. Proponer estrategias de gamificación aplicables al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales mediante la revisión bibliográfica.	
VARIABLES	
Gamificación Participación estudiantil	
INDICADORES	
• Motivación • Diversión • Actividad • Cooperación • Participación • Aprendizaje • Favorecer • Habilidades • Resolución de problemas • Información	
ESCALA	Escala tipo Likert
CRITERIOS DE MEDICIÓN	Mucho, Poco, Nada

N°		Pertinencia						Coherencia		Redacción	
INDICADORES	ÍTEM	Contenido teórico		Objetivos		Indicador					
		Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado	Adecuado	Inadecuado
Motivación	1. ¿Las actividades con juegos te motivan a prestar más atención en clase?	X		X		X		X		X	
Diversión	2. ¿Tu docente utiliza juegos o actividades divertidas durante las clases de Ciencias Naturales?	X		X		X		X		X	
Actividad	3. ¿Con qué frecuencia las actividades realizadas en la clase de Ciencias Naturales incluyen elementos de gamificación (juegos, retos, puntos, insignias o recompensas)?	X		X		X		X		X	
Cooperación	4. ¿Consideras que las actividades con juegos gamificados incentivan la cooperación en clases de Ciencias Naturales?	X		X		X		X		X	

Participación	5. ¿Has participado en concursos, retos o dinámicas de juegos gamificados en las clases de Ciencias Naturales?	X		X		X		X		X	
Aprendizaje	6. ¿Consideras que tu aprendizaje sería más divertido si se incorporan nuevos juegos digitales en la clase de Ciencias Naturales?	X		X		X		X		X	
Favorecer	7. ¿Crees que las actividades divertidas pueden favorecer la forma en que aprendes Ciencias Naturales?	X		X		X		X		X	
Habilidades	8. ¿Los juegos en clases de Ciencias Naturales te ayudan a desarrollar tus habilidades para aprender mejor?	X		X		X		X		X	
Resolución de problemas	9. ¿Cuando aprendes Ciencias Naturales utilizando juegos interactivos, participas más para resolver los problemas o responder las preguntas?	X		X		X		X		X	

Información	10. ¿Las actividades dinámicas y divertidas te ayudan a recordar mejor la información aprendida en Ciencias Naturales?	X		X		X		X		X	
--------------------	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--

JUICIOS DEL EXPERTO

- En líneas generales, considera que los indicadores de la variable están inmersos en su contenido teórico de forma:

(X) Suficiente
() Medianamente suficiente
() Insuficiente

Observaciones: Los indicadores propuestos en este proyecto se encuentran elaborados de manera suficiente, mostrando coherencia conceptual y correspondencia con las dimensiones de las variables, lo que facilita su adecuada medición.

- Considera que los ítems del cuestionario miden los indicadores seleccionados para la variable de manera:

(X) Suficiente
() Medianamente suficiente
() Insuficiente

Observaciones: Los ítems del cuestionario presentan una adecuada relación con los indicadores establecidos para las variables.. Su redacción es clara, pertinente y coherente, permitiendo medir de manera suficiente cada uno de los indicadores propuestos.

El instrumento diseñado mide la variable:

(X) Suficiente
() Medianamente suficiente
() Insuficiente

Observaciones: El instrumento diseñado mide de manera adecuada las variables Gamificación y Participación estudiantil, ya que sus ítems guardan concordancia con la implementación de las variables, sus dimensiones e indicadores.



GERMANIA CLARIBEL POZO FLORES

C.I. 0924680838

Anexo E. Formato de encuesta para estudiantes

LOS JUEGOS EN CLASE: CUÉNTANOS TU OPINIÓN

Género:

Edad:

Masculino ()

Femenino ()

	Mucho	Poco	Nada
¿Las actividades con juegos te motivan a prestar más atención en clase?			
¿Tu docente utiliza juegos o actividades divertidas durante las clases de Ciencias Naturales?			
¿Con qué frecuencia las actividades realizadas en la clase de Ciencias Naturales incluyen elementos de gamificación (juegos, retos, puntos, insignias o recompensas)?			
¿Consideras que las actividades con juegos gamificados incentivan la cooperación en clases de Ciencias Naturales?			
¿Has participado en concursos, retos o dinámicas de juegos gamificados en las clases de Ciencias Naturales?			
¿Consideras que tu aprendizaje sería más divertido si se incorporan nuevos juegos digitales en la clase de Ciencias Naturales?			
¿Crees que las actividades divertidas pueden favorecer la forma en que aprendes Ciencias Naturales?			
¿Los juegos en clases de Ciencias Naturales te ayudan a desarrollar tus habilidades para aprender mejor?			
Cuando aprendes Ciencias Naturales utilizando juegos interactivos, ¿participas más para resolver los problemas o responder las preguntas?			

Anexo F. Evidencia de encuesta realizada en la escuela dirigida a estudiantes



