



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

TÍTULO DEL TRABAJO

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA EN UNA
ESCUELA UNIDOCENTE.**

AUTOR

LIC. YADIRA MARÍA SUÁREZ SUÁREZ

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD

ESTUDIO DE CASO

**Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN PSICOPEDAGOGÍA**

TUTOR

LIC. DERLING MENDOZA VELAZCO PhD.

Santa Elena, Ecuador Año

2025



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

TRIBUNAL DE GRADO

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

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

**Lic. Derling Mendoza Velazco, PhD.
TUTOR**

**Lic. Aníbal Puya Lino, PhD.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Margarita Lamas González, PhD.
ESPECIALISTA 2**

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



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

CERTIFICACIÓN:

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

Atentamente,

LIC. Derling Mendoza Velazco PhD.
C.I. 1758024150
TUTOR(A)



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, YADIRA MARÍA SUÁREZ SUÁREZ

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA EN UNA ESCUELA UNIDOCENTE, previo a la obtención del título en Magíster en Psicopedagogía, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Santa Elena, a los 22 días del mes de febrero del año 2025

LIC. Yadira María Suárez Suárez
C.I. 0918257809
AUTOR



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

AUTORIZACIÓN

Yo, YADIRA MARÍA SUÁREZ SUÁREZ

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 22 días del mes de febrero del año 2025

LIC. Yadira María Suárez Suárez
C.I. 0918257809
AUTOR



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

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA EN UNA ESCUELA UNIDOCENTE, presentado por el estudiante, YADIRA MARÍA SUÁREZ SUÁREZ fue enviado al Sistema Antiplagio TURNITIN, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 9%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



Página 2 of 61 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega turnit:1317442279

9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

LIC. Derling Mendoza Velazco PhD.
C.I. 1758024150
TUTOR(A)

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Planteamiento del problema	2
Formulación del problema	5
Subproblemas derivados	5
Objetivo General	5
Objetivos Específicos	5
1. REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
1.1 Antecedentes de la investigación	6
1.2 Bases teóricas de la investigación	7
2. DISEÑO METODOLÓGICO	13
3.1. Enfoque y tipo de investigación	13
3.1.1. Tipo de diseño	13
3.1.2. Enfoque mixto	13
3.2. Población y Muestra	14
3.3 Técnicas e instrumentos	15
3.3.1 Instrumentos	15
3.3.2 Técnicas	15
3. ANÁLISIS Y RESULTADOS	16
4.1. Análisis e interpretación de datos	16
4.1.1. Encuesta: Dirigida a los estudiantes	16

4.2. Lista de cotejo: empleada a los estudiantes.....	26
4.2. Análisis e interpretación de los resultados cualitativos	30
4.3. Plan de intervención psicopedagógica	32
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	34
4.1 Conclusiones	34
4.1.1 General	34
4.1.2 Específicas.....	34
4.2 Recomendaciones	35
4.2.1 General	35
4.2.2 Específicas.....	35
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36
6. ANEXOS.....	37

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. ¿Te sientes más motivado para aprender cuando las actividades incluyen juegos o desafíos?	16
Tabla 2. ¿Consideras que el uso de la gamificación te ayuda a comprender mejor los temas estudiados?	17
Tabla 3. ¿Participas activamente en las actividades gamificadas en comparación con las actividades tradicionales?.....	18
Tabla 4. ¿Las actividades gamificadas hacen que disfrutes más el proceso de aprendizaje?	19
Tabla 5. ¿Consideras que la gamificación ha mejorado tu rendimiento académico?	20
Tabla 6. ¿Las actividades gamificadas te ayudan a recordar mejor los contenidos vistos en clase?	21
Tabla 7. ¿Sientes que las actividades gamificadas fomentan el trabajo en equipo y la colaboración con tus compañeros?	22
Tabla 8. ¿Las actividades gamificadas te ayudan a reducir el estrés o la ansiedad durante el aprendizaje?.....	23
Tabla 9. ¿Prefieres actividades gamificadas en todas las materias?	24
Tabla 10. ¿Te gustaría que se implementen más actividades gamificadas en el aula?	25
Tabla 11. Indicador: Los estudiantes participan activamente en las actividades gamificadas	26
Tabla 12. Indicador: Demuestran entusiasmo al realizar desafíos o juegos educativos.....	27
Tabla 13. Indicador: Expresan interés por continuar participando en actividades gamificadas....	28
Tabla 14. Indicador: Se muestra colaborativo con sus compañeros en actividades grupales	28
Tabla 15. Indicador: Presenta mejoras en su desempeño académico relacionado con las actividades gamificadas.....	29
Tabla 16. Plan de intervención psicopedagógica	32

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Porcentaje Pregunta 1.....</i>	<i>16</i>
<i>Figura 2. Porcentaje Pregunta 2.....</i>	<i>17</i>
<i>Figura 3. Porcentaje Pregunta 3.....</i>	<i>18</i>
<i>Figura 4. Porcentaje Pregunta 4.....</i>	<i>19</i>
<i>Figura 5. Porcentaje Pregunta 5.....</i>	<i>20</i>
<i>Figura 6. Porcentaje Pregunta 6.....</i>	<i>21</i>
<i>Figura 7. Porcentaje Pregunta 7.....</i>	<i>22</i>
<i>Figura 8. Porcentaje Pregunta 8.....</i>	<i>23</i>
<i>Figura 9. Porcentaje Pregunta 9.....</i>	<i>24</i>
<i>Figura 10. Porcentaje Pregunta 10.....</i>	<i>25</i>
<i>Figura 11. Porcentaje Pregunta 11.....</i>	<i>26</i>
<i>Figura 12. Porcentaje Pregunta 12.....</i>	<i>27</i>
<i>Figura 13. Porcentaje Pregunta 13.....</i>	<i>28</i>
<i>Figura 14. Porcentaje Pregunta 14.....</i>	<i>29</i>
<i>Figura 15. Porcentaje Pregunta 15.....</i>	<i>29</i>

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de recolección cuantitativa encuesta	39
Anexo 2. Instrumento de recolección cuantitativa lista de cotejo	40
Anexo 3. Instrumento de recolección cualitativa entrevista.....	41
Anexo 4. Encuestas realizadas a los estudiantes	42
Anexo 5. Observación directa a través de la lista de cotejo	42
Anexo 6. Entrevistas realizadas a los representantes	43

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por darme vida, salud y fuerzas en los momentos de debilidad para así poder llegar a la finalización de esta gran meta, a mi esposo Javier Vera Cervantes por su apoyo incondicional, a mis hijos Byron, Félix, Joseanny y Francisco Vera Suárez que con su gran amor y apoyo me incitaron a no rendirme a pesar de las adversidades, a mis hermanas Clara, Anita y Nieves Suárez Suárez por estar siempre ahí motivándome a pesar de la gran distancia que nos separa, a mi amada madre señora Dolacia Suárez Torres quien justamente en la realización de este proyecto dejó de existir, pero desde el cielo sé que está feliz de ver mi superación personal, a mi señor padre Toribio Suárez Alejandro quien junto a mi madre guían mis pasos desde la diestra de nuestro padre celestial y a todo el personal activo que forma parte de UPSE quiénes han hecho posible adquirir el conocimiento que nos ha permitido hoy celebrar la culminación de este gran objetivo.

YADIRA MARÍA SUÁREZ SUÁREZ

DEDICATORIA

Con mucho cariño dedico este trabajo investigativo a mi amado hijo Lcdo. Félix Eduardo Vera Suárez porque gracias a su optimismo y apoyo emocional e incondicional me propuso realizar esta maestría logrando con éxito alcanzar el objetivo.

YADIRA MARÍA SUÁREZ SUÁREZ

RESUMEN

El presente estudio tuvo la finalidad de analizar la incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de una Escuela unidocente, en donde el diseño investigativo empleado fue de carácter no experimental, y a su vez descriptivo, ya que solo se buscó describir las variables desde su naturaleza, el estudio al ser realizado en una zona rural y en una escuela unidocente solo contó con 16 estudiantes, quienes conformaron la población y muestra del estudio, por su parte a través de un muestreo no probabilístico se seleccionó al 50% de padres de familia para desarrollar las entrevistas respectivas. A través de los resultados obtenidos se logró evidenciar que la gamificación tiene un impacto positivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Escuela Unidocente Gerónimo Carrión, ya que a través de este proceso se observó cómo estas estrategias favorecieron la motivación, participación activa y mejora en la comprensión de los contenidos de los estudiantes.

Palabras claves: Gamificación, enseñanza – aprendizaje, Escuela unidocente.

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the impact of gamification on the teaching-learning process of students in a single-teacher school, where the research design used was non-experimental and descriptive, since it only sought to describe the variables from their nature. The study, being carried out in a rural area and in a single-teacher school, only had 16 students, who made up the population and sample of the study. On the other hand, through a non-probabilistic sampling, 50% of parents were selected to conduct the respective interviews. Through the results obtained, it was possible to show that gamification has a positive impact on the teaching-learning process in the Gerónimo Carrión single-teacher school, since through this process it was observed how these strategies favored motivation, active participation and improvement in the understanding of the contents of the students.

Keywords: Gamification, teaching – learning, single-teacher school.

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la educación ha enfrentado diversos retos, entre ellos, la desmotivación de los estudiantes en los procesos de enseñanza – aprendizaje tradicional, esto es particularmente evidente en instituciones de educación básica, donde las metodologías convencionales no siempre logran captar el interés de los alumnos, resultando en bajos niveles de participación y aprovechamiento académico. La Escuela de Educación Básica Gerónimo Carrión no está exenta de esta problemática, a pesar de contar con recursos pedagógicos, la docente enfrenta dificultades para integrar estrategias innovadoras que motiven a los estudiantes, la falta de compromiso de los alumnos en actividades académicas plantea la necesidad de implementar metodologías que hagan el aprendizaje más dinámico y significativo.

Según lo expuesto por Navarro y otros (2021), en el contexto educativo la gamificación se caracteriza por incrementar el interés e implicación del alumnado en los procesos de enseñanza – aprendizaje, aumentando los grados de motivación y participación en clase. Sin embargo, en Ecuador, la adopción de la gamificación enfrenta varios desafíos, desde la falta de capacitación docente, hasta la escasez de recursos adecuados para su aplicación, estas barreras se reflejan en instituciones como la Escuela de Educación Básica Gerónimo Carrión.

En referencia a la enseñanza, es una actividad humana, intencional social que provoca aprendizaje, siendo el medio que posibilita la comunicación y transmisión de conocimientos específicos o universales sobre un elemento de cualquier naturaleza (Chipana, 2022). Alvarado y Tolentino (2021), definen a la enseñanza es un procedimiento por el cual se comunican o transfieren una serie de conocimientos especiales o generales sobre una asignatura mediante diversos medios.

La enseñanza, como actividad intencional y social, se centra en la transmisión y orientación del aprendizaje, facilitando la comunicación de conocimientos tanto específicos como generales. Según Chipana, Alvarado y Tolentino, esta actividad implica un proceso deliberado que utiliza diversos medios para guiar a los estudiantes en la adquisición de conocimientos, subrayando su carácter fundamental en la educación.

Planteamiento del problema

En el ámbito educativo global, la gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora que, al integrar elementos de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, busca mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, a pesar de su creciente popularidad y eficacia demostrada en diversas investigaciones internacionales, su implementación en los sistemas educativos nacionales y locales sigue siendo limitada. En Ecuador, la adopción de la gamificación enfrenta varios desafíos, desde la falta de capacitación docente hasta la escasez de recursos tecnológicos adecuados, estas barreras se reflejan en instituciones, la escasa aplicación de la gamificación en este contexto no solo limita el desarrollo de competencias clave en los estudiantes, sino que también mantiene una enseñanza tradicional que, a menudo, resulta desconectada de sus intereses y necesidades emocionales, limitando su capacidad para enfrentar los retos del futuro con entusiasmo y creatividad.

En la Escuela de Educación Básica Gerónimo Carrión, se ha detectado que los estudiantes de todos los niveles se encuentran con falencias en el ámbito de aprendizaje, encontrando estudiantes de sexto grado que no saben escribir, ni las palabras básicas mucho menos leer, sumar, restar y demás contenidos que en su nivel deberían desarrollar muy bien, por tal motivo se está realizando este estudio de caso con la finalidad de implementar la gamificación a diario en las diferentes asignaturas. En el área de lengua se puede desarrollar la siguiente actividad, con cartillas

que contengan fotos del abecedario para que vayan conociendo letra por letra primero se lee con voz fuerte, luego haciendo que cada alumno tenga una letra, después que se vayan ubicando cada alumno formando palabras que a ellos mismos se les ocurran observando que efectos produce en ellos realizar la actividad esto facilitaría el aprendizaje con una clase más dinámica, permitiendo que puedan captar mejor la clase, luego cada una de estas palabras se las escribe en la pizarra para que copien en el cuaderno y así a través de la gamificación se pueda desarrollar la lectura.

Se puede realizar el dictado explosivo que consiste en ubicar palabras dentro de unos globos, luego estos globos son pegados en la pizarra paso seguido cada alumno va reventando un globo y luego lee la palabra que sale dentro del globo y de esta forma desarrollar el dictado explosivo. En el área de matemáticas también se puede desarrollar los abanicos que contienen los números y seguir el mismo procedimiento que se intenta desarrollar con las letras del abecedario, pero ahora con los números y así a diario ir implementando la gamificación en las diferentes asignaturas de acuerdo al tema de estudio y de esta manera demostrar que la gamificación permite que los estudiantes tengan mayor interés en el aprendizaje despertando su curiosidad pensando así cada día con qué novedad vendrá ahora la maestra.

Analizando la importancia de la gamificación y los buenos resultados que se obtendrían de implementarse en el aula de esta escuela estas actividades y pueda ser replicada en otras instituciones educativas donde se encuentran con las mismas dificultades para el bienestar académico de los estudiantes. La gamificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación, la participación activa y el rendimiento académico.

Estudios previos como el de Avelino y Valarezo (2024) en diferentes niveles educativos han resaltado sus beneficios en la construcción de aprendizajes significativos, particularmente al fomentar la colaboración y el pensamiento crítico. En el caso de la Escuela de Educación Básica Gerónimo Carrión, ubicada en un entorno rural de acceso limitado a tecnología avanzada, resulta pertinente explorar cómo la gamificación podría integrarse en el aula con recursos disponibles para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La educación actual demanda metodologías innovadoras que motiven a los estudiantes y fomenten aprendizajes significativos, especialmente en Escuelas Unidocentes como la Escuela de Educación Básica Gerónimo Carrión, donde un solo docente enfrenta el desafío de atender diversos niveles educativos en un mismo espacio. En este sentido, la gamificación se presenta como una herramienta clave para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, al integrar elementos lúdicos que promueven la motivación, la participación y el rendimiento académico.

Estudios recientes como el de Cueva (2023) demuestran que la gamificación mejora significativamente el aprendizaje al hacer que materias como matemáticas sean más atractivas. Este enfoque no solo busca sustituir prácticas tradicionales poco motivadoras, sino también generar un entorno educativo dinámico y activo. El desarrollo de la presente investigación es relevante porque, además de analizar el impacto de la gamificación, se propone una guía metodológica que brindará a los docentes estrategias prácticas adaptadas al contexto de una escuela unidocente, beneficiando directamente a estudiantes, docentes y representantes. Por tanto, el estudio contribuye al fortalecimiento de la educación en comunidades rurales mediante una metodología innovadora y contextualizada.

Formulación del problema

¿Cómo analizar la gamificación como estrategia psicopedagógica en el proceso de enseñanza – aprendizaje de una Escuela Unidocente?

Subproblemas derivados

¿Cuáles son los principales enfoques teóricos que sustentan la gamificación y el proceso de enseñanza – aprendizaje?

¿Cómo diagnosticar el impacto de la gamificación como estrategia psicopedagógica en el proceso de enseñanza – aprendizaje de una Escuela Unidocente?

¿Cómo se puede elaborar un plan de intervención psicopedagógica centrada en la gamificación como estrategia psicopedagógica dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje de la Escuela de Educación Básica Gerónimo Carrión?

Objetivo General

Analizar la gamificación como estrategia psicopedagógica en el proceso de enseñanza – aprendizaje de una Escuela Unidocente.

Objetivos Específicos:

- Fundamentar teóricamente la gamificación como estrategia psicopedagógica mediante revisión bibliográfica.
- Diagnosticar el impacto de la gamificación como estrategia psicopedagógica en el proceso de enseñanza – aprendizaje de una Escuela Unidocente.
- Proponer un plan de intervención psicopedagógica basado en la gamificación como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Escuela Unidocente.

2. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes de la investigación

Gómez y Ávila (2021), plantearon un estudio basado en “Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje” cuyo objetivo fue analizar la gamificación y su incidencia en la motivación de los educandos, debido a las consecuencias causadas por el COVID-19 en el ámbito de la educación, específicamente en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Para desarrollar el estudio se usó una metodología no experimental, basada en un enfoque cuantitativo, en una población de 205 estudiantes, de los cuales se extrajo una muestra estratificada de 29 alumnos, los resultados de la investigación comprueban que la gamificación incide en la motivación, interés, atención y persistencia de los estudiantes; en conclusión, a través del estudio se evidencia la incidencia de la gamificación dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por su parte Avelino y Valarezo (2024), desarrollaron la siguiente investigación “Incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes en una unidad educativa, periodo lectivo 2023-2024” el objetivo principal fue determinar la incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje, debido a la poca utilización de la gamificación dentro del ámbito educativo. Por ello elaboraron un estudio con una metodología de enfoque cuantitativo, o causal, sobre una muestra de 23 estudiantes y un docente. Los resultados demostraron que la gamificación puede mejorar significativamente el rendimiento académico al aumentar la participación y motivación de los estudiantes; en conclusión, el estudio destaca la incidencia que ejerce la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

De igual manera Guzmán y otros (2024), desarrollaron un estudio basado en “La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales” el propósito fue determinar la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje dentro del

área de Ciencias Naturales en una Unidad Educativa, debido a que se percataron que la gamificación puede no surtir el efecto deseado en aspectos básicos como la lectura crítica y el razonamiento cuantitativo. Por ello, la metodología empleada fue de tipo no experimental, con un enfoque cuantitativo, descriptivo y de campo, donde se consideró a una muestra de 12 docentes y 38 estudiantes. Los resultados permitieron determinar que en la institución si se aplican estrategias gamificadas las más representativas serían los “Sistemas de Puntos y Recompensas” y los “Juegos Educativos”; en conclusión, a través del estudio se determinó la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

2.2 Bases teóricas de la investigación

Como punto de partida resulta trascendental conocer aquellos aspectos básicos que están inmersos en el objeto de estudio. Según lo expuesto por Pegalajar (2021), la gamificación se considera una metodología innovadora que integra las estrategias, dinámicas, mecánicas y elementos característicos de los juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Por su parte Gómez y Ávila (2021), plantean a la gamificación como un constructo que protagoniza estrategias interesantes para el proceso educativo, alejándose de los métodos tradicionales y promoviendo aprendizajes más dinámicos, creados según los intereses actuales de los educandos.

De igual manera García y otros (2020), explican que gamificar es aplicar estrategias de juegos en contextos educativos, donde los alumnos se convierten en parte fundamental del proceso de enseñanza. Con relación a lo antes expuesto, se puede definir a la gamificación como una metodología innovadora dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, misma que surge con el objetivo de dinamizar los contextos educativos, promoviendo aprendizajes basados en juegos.

En el ámbito educativo la gamificación adquiere gran relevancia, tal y como es explicado por Navarro y otros (2021), en el contexto educativo la gamificación se caracteriza por incrementar

el interés e implicación del alumnado en los procesos de enseñanza – aprendizaje. A su vez Avelino y Valarezo (2024), mencionan que la gamificación en entornos educativos puede tener un impacto positivo en la participación y el rendimiento académico. Por lo tanto, de manera teórica, se expone la relevancia que adquiere la gamificación dentro del ámbito educativo.

Elementos de la Gamificación

La gamificación al tener sus bases estructuradas en el juego, debe cumplir con ciertos elementos, que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades y destrezas. Según lo expuesto por Gómez y Ávila (2021), la gamificación consta de tres elementos principales:

Dinámicas

Las dinámicas en la gamificación están vinculadas en cómo motivar a los participantes, descubriendo el comportamiento del jugador y las necesidades que el juego satisface. Las dinámicas más comunes utilizadas en la gamificación son:

- Recompensa: Premio que se otorga al completar con éxito un desafío.
- Logros: La satisfacción personal que se experimenta al superar un desafío.
- Competición: Comparación de los propios resultados en relación a los otros.

Mecánicas

Las mecánicas en la gamificación son los elementos fundamentales del juego, como las reglas, el motor y su funcionamiento. Las mecánicas principales que impulsan las dinámicas mencionadas anteriormente son:

- Desafíos.
- Clasificaciones.
- Obtención de premios.

Componentes

Los componentes son los recursos y herramientas utilizados para crear una actividad específica. Dentro de la gamificación, estos componentes representan aquellos elementos que se deben tener para poder ejecutar las actividades planificadas.

La Gamificación Unplugged

En conformidad con lo expuesto por González (2022), la gamificación unplugged es aquella en la que se implementan técnicas, elementos y estrategias propias del juego en actividades realizadas en entornos sin soporte tecnológico. Por ejemplo, se puede llevar a cabo una actividad gamificada utilizando tarjetas, cartas, juegos de mesa, o mediante una actividad tipo escape, en la que los estudiantes deben resolver acertijos para abrir puertas, cajas, etc. La gamificación unplugged es tomada en cuenta en el presente estudio, debido a las características propias de ella, en este tipo de gamificación se utilizan recursos propios del entorno, y al no estar inmersa la tecnología, potencializa el alcance que puede tener en los entornos escolares de cada institución, a su vez la misma permitirá alcanzar uno de los objetivos específicos planteados en la investigación.

El constructivismo

Según Olmedo y Vidal (2017), la teoría constructivista se basa en la adquisición del conocimiento mediante un proceso de construcción en el que la persona participa activamente. En el mismo sentido, Gómez y Ávila (2021), analizan la teoría constructivista, donde se indica que el proceso de aprendizaje es satisfactorio y significativo cuando el estudiante experimenta nuevas cosas a través de los órganos sensoriales y de forma divertida, lo que permitirá que esa nueva información sea conceptualizada en la memoria a largo plazo.

Para Saldarriaga y otros (2016), en el constructivismo se enfatiza en los aspectos endógenos e individuales de dicho proceso por medio del concepto de equilibración, el cual

permite explicar el carácter constructivista de la inteligencia mediante una secuencia de momentos de desequilibrio y equilibrios. Por su parte, Ortiz (2015), coincide con las anteriores posturas, considerando que el conocimiento es una construcción del ser humano, ya que, cada persona percibe la realidad, la organiza y le da sentido en forma de constructos, lo que contribuye a la edificación de un todo coherente que da sentido y unicidad a la realidad.

A partir de lo antes planteado por los autores, se interpreta que la teoría constructivista, fundamentada en la participación activa del individuo en la construcción del conocimiento, es congruente con las propuestas de gamificación en la educación. Tanto Piaget como autores contemporáneos resaltan que el aprendizaje significativo se logra cuando el estudiante interactúa con su entorno de manera lúdica y sensorial, lo que facilita la retención a largo plazo. Así, la gamificación se presenta como una metodología eficaz para equilibrar el proceso de adquisición del conocimiento, integrando desequilibrios y equilibrios que promueven la construcción cognitiva.

Enseñanza

La enseñanza es una actividad humana, intencional social que provoca aprendizaje, siendo el medio que posibilita la comunicación y transmisión de conocimientos específicos o universales sobre un elemento de cualquier naturaleza (Chipana, 2022). Para Alvarado y Tolentino (2021), la enseñanza es un procedimiento por el cual se comunican o transfieren una serie de conocimientos especiales o generales sobre una asignatura mediante diversos medios.

En cuanto a lo que sostienen Osorio y otros (2021), la enseñanza se asume como la actividad que se ejecuta para orientar el aprendizaje en un grupo de estudiantes. La enseñanza, como actividad intencional y social, se centra en la transmisión y orientación del aprendizaje, facilitando la comunicación de conocimientos tanto específicos como generales. Según Chipana, Alvarado, y

Osorio, esta actividad implica un proceso deliberado que utiliza diversos medios para guiar a los estudiantes en la adquisición de conocimientos, subrayando su carácter fundamental en la educación.

Aprendizaje

El proceso de aprendizaje es la conjugación de actividades realizadas por los alumnos con el objetivo de encontrar prominentes resultados o cambios de conducta intelectual, afectivo-volitiva y psicomotriz con determinados éxitos (Molina y García, 2019). Para Chipana (2022), aprender implica construir y modificar nuestro conocimiento, así como nuestras habilidades, estrategias, creencias, actitudes y conductas.

Por su parte, Ampuero (2022), señala que el proceso de enseñanza-aprendizaje es un elemento esencial en el desarrollo de la personalidad del estudiante y la identificación de una teoría aplicable al proceso pedagógico, lo cual constituye un aspecto relevante del enfoque asumido para la dirección de la actividad y la comunicación entre el docente y el estudiante. El proceso de aprendizaje es integral, abarcando cambios en lo intelectual, afectivo y psicomotriz. Según los autores, aprender implica modificar conocimientos y conductas, de igual manera se destaca su importancia en el desarrollo de la personalidad. La enseñanza-aprendizaje, por tanto, es esencial para orientar y comunicar efectivamente entre docentes y estudiantes, favoreciendo el crecimiento personal.

Rol del docente y del estudiante

El estudiante es quien construye su conocimiento a partir de ejercitar la lectura, reflexión, intercambio de ideas con sus pares y el docente (Chipana, 2022). Desde el enfoque constructivista y según lo que sostiene Ortiz (2015), se puede pensar en dicho proceso como una interacción

dialéctica entre los conocimientos del docente y los del estudiante, que entran en discusión, oposición y diálogo, para llevar a una síntesis significativa.

Según Ampuero (2022), el docente es el modelo y guía a seguir por sus estudiantes, vistos en la lógica de componentes personales del proceso de enseñanza-aprendizaje. En síntesis, el aprendizaje es un proceso dialéctico donde el estudiante, guiado por el docente, construye su conocimiento mediante la reflexión y el intercambio de ideas. Según los autores en mención, esta interacción promueve una síntesis significativa. Así mismo se añade que el docente actúa como un modelo esencial, orientando y enriqueciendo el proceso educativo desde un enfoque constructivista.

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque y tipo de investigación

La metodología para el desarrollo de la investigación, parte desde un enfoque mixto, ya que comparte elementos cualitativos y cuantitativos, centrado en comprender y evaluar la incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la Escuela de Educación Básica Gerónimo Carrión, una Institución Unidocente ubicada en un contexto rural.

3.1.1. Tipo de diseño

El diseño investigativo empleado en la investigación fue de carácter no experimental, según lo expuesto por Hernández Sampieri et al. (2014), en un estudio no experimental no se generan situaciones adversas al contexto natural del objeto estudiado, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente en la investigación por quien la realiza. Por tanto, la investigación es de carácter no experimental y a su vez descriptiva, con un paradigma cualitativo-interpretativo, complementado con técnicas cuantitativas que incluyen cuestionarios y encuestas para medir la motivación y el rendimiento académico, entrevistas semiestructuradas para recopilar las percepciones y medir el impacto en el rendimiento académico y la motivación.

3.1.2. Enfoque mixto

Según lo expuesto por Hernández Sanpieri et. al (2014), el enfoque mixto de la investigación implica un conjunto de procesos de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema. Por su parte Albayero (2020), explican que el enfoque mixto surge de la combinación del enfoque cuantitativo y cualitativo, este es lo que los especialistas denominan enfoque mixto en una investigación. En la presente investigación se decide implementar el enfoque mixto, debido a las características propias de la investigación, la

necesidad de recolectar datos numéricos y aplicar entrevistas, direcciona la investigación hacia este enfoque.

3.1.3. Método interpretativo

Según lo planteado por Hernández (2023), el método interpretativo es aquel que busca comprender, entender o interpretar el sentido y el significado de los actos humanos o las características de un objeto en particular. En el presente estudio el método interpretativo, fue aquel que permitió interpretar los datos obtenidos a través de la recolección de datos con los instrumentos aplicados al objeto de estudio.

3.1.4. Método deductivo

El método deductivo es uno de los métodos que se implementó para poder darle una dirección adecuada a la investigación, con base en lo expuesto por Westreicher (2020), el método deductivo es aquel que sirve para extraer conclusiones con base en una serie de proposiciones que se asumen como verdaderas, evidenciadas a través de la recolección de información y los datos obtenidos con las técnicas implementadas. El método deductivo se implementó con la intención de llegar a una deducción lógica con los aspectos obtenidos a través de la investigación, mediante este método se pudo llegar a una conclusión lógica.

3.2. Población y Muestra

Estudiantes de la Escuela Unidocente Gerónimo Carrión, ubicada en el Recinto Buenavista, zona rural del Cantón Vinces, Provincia de los Ríos. Al contar con solo 16 estudiantes en todos los subniveles, básica elemental y básica media, los 16 estudiantes conforman la población y muestra del estudio, es decir no se aplicará ninguna clase de muestreo, debido a que los 16 estudiantes se contemplan como el universo estudiado. Por su parte a través de un muestreo no probabilístico se seleccionó al 50% de padres de familia para poder hacerle las entrevistas respectivas.

3.3 Técnicas e instrumentos

3.3.1 Instrumentos

Los instrumentos que se aplicaron, con la intención de recolectar información relevante para la investigación fueron los siguientes:

- Cuestionarios estructurados: Los cuestionarios estructurados fueron aquellos que permitieron desarrollar las preguntas para las entrevistas a los padres de familia y las preguntas para la encuesta a los estudiantes.
- Lista de cotejo: La lista de cotejo permitió tener una observación directa en la realización de las actividades con los estudiantes, a través de esta se pudo valorar el nivel de motivación y entusiasmo con las actividades realizadas.

3.3.2 Técnicas:

- Encuesta: La encuesta fue dirigida a los 16 estudiantes de la Escuela de Educación Básica Gerónimo Carrión a través de esta se pudo evidenciar el nivel de aceptación sobre las actividades que implican gamificación.
- Entrevistas: La entrevista fue dirigida a los padres de familia con la intención de plantear aspectos de mejora sobre aspectos presentes en el proceso de enseñanza – aprendizaje de sus hijos.
- Observación directa: La observación directa fue empleada también sobre los estudiantes para de manera directa observar el entusiasmo y motivación sobre las actividades que implementen gamificación.

4. ANÁLISIS Y RESULTADOS

4.1. Análisis e interpretación de datos

En el siguiente apartado se plasmaron los resultados obtenidos a través de los instrumentos aplicados en la Escuela de Educación Básica Gerónimo Carrión, cada uno de los resultados tiene su respectivo análisis e interpretación para lograr obtener la inferencia necesaria para el estudio investigativo.

4.1.1. Encuesta: Dirigida a los estudiantes

Tabla 1. ¿Te sientes más motivado para aprender cuando las actividades incluyen juegos o desafíos?

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	16	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

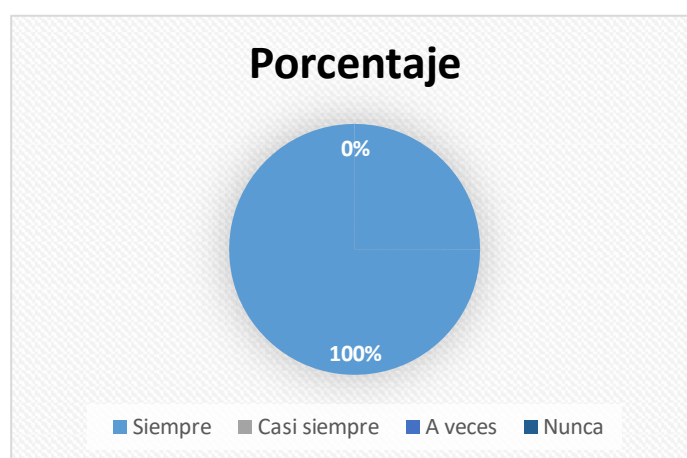


Figura 1. Porcentaje Pregunta 1

Análisis e interpretación

El 100% de estudiantes afirmaron que siempre se sienten más motivados cuando el aprendizaje involucra juegos o desafíos, esto demuestra que la gamificación es una estrategia efectiva para captar la atención y aumentar el interés de los alumnos. Es evidente que las dinámicas lúdicas generan un ambiente más atractivo y estimulan la participación espontánea de cada uno de los discentes.

Tabla 2. ¿Consideras que el uso de la gamificación te ayuda a comprender mejor los temas estudiados?

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	16	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

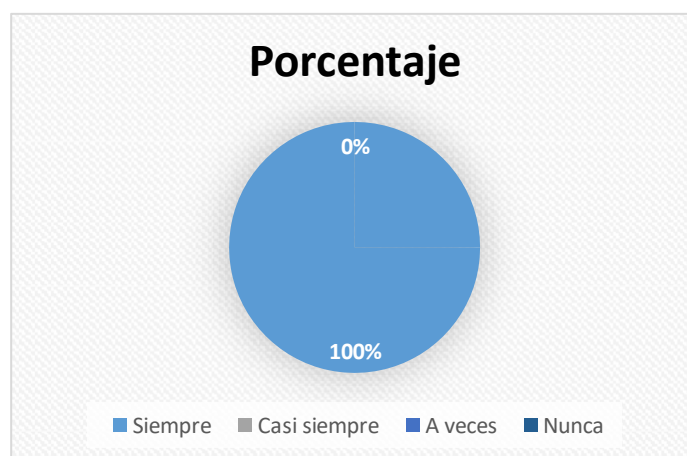


Figura 2. Porcentaje Pregunta 2

Análisis e interpretación

El 100% de estudiantes coincidieron en el acierto siempre, lo que indica que la gamificación no solo motiva, sino que también facilita la comprensión de los contenidos. Incorporar juegos y desafíos en la enseñanza podría ser clave para mejorar la asimilación de conocimientos no solo en la institución donde laboro sino también en otras escuelas que tienen el mismo déficit para mejorar la retención de conocimiento y por ende su desarrollo académico.

Tabla 3. ¿Participas activamente en las actividades gamificadas en comparación con las actividades tradicionales?

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	16	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

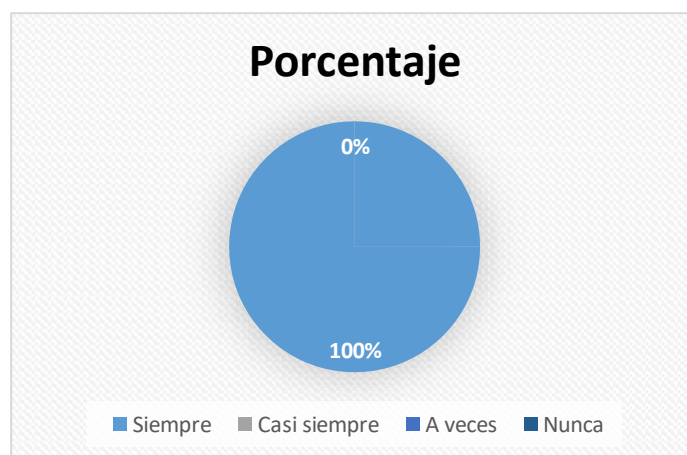


Figura 3. Porcentaje Pregunta 3

Análisis e interpretación

El 100% de estudiantes afirmaron que siempre participan en las actividades diarias que se realizan más cuando las actividades son gamificadas, esto sugiere que el formato interactivo genere mayor implicación y dinamismo en la clase. Es interesante notar que la estructura del aprendizaje influye directamente en la disposición del estudiante para participar sea en forma individual o grupal.

Tabla 4. ¿Las actividades gamificadas hacen que disfrutes más el proceso de aprendizaje?

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	16	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

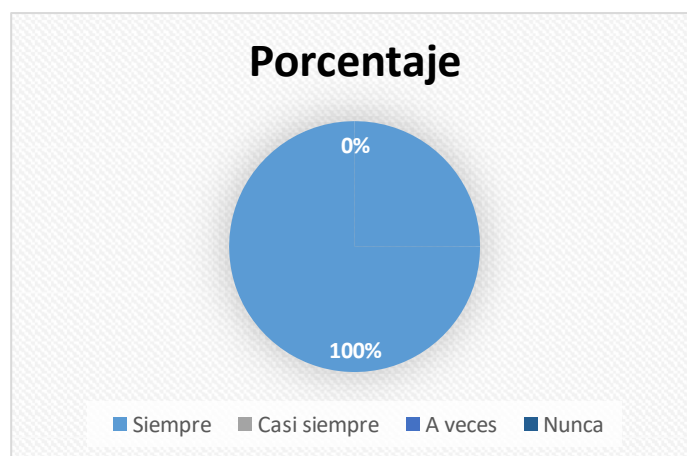


Figura 4. Porcentaje Pregunta 4

Análisis e interpretación

El 100% de estudiantes afirmaron que siempre disfrutan más el aprendizaje con gamificación. Esto confirma que el aprendizaje significativo también está vinculado con la emoción y el entretenimiento lo cual se refleja en sus caritas de placer y satisfacción en los diferentes juegos que se realizan en el aula. Si el aprendizaje es divertido, se convierte en una experiencia positiva en lugar de una obligación y de hecho está comprobado.

Tabla 5. ¿Consideras que la gamificación ha mejorado tu rendimiento académico?

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	16	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

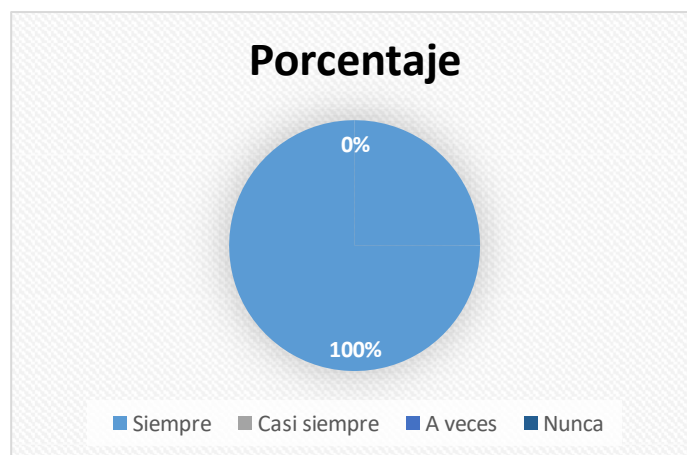


Figura 5. Porcentaje Pregunta 5

Análisis e interpretación

El 100% de estudiantes afirmaron que siempre han mejorado su rendimiento académico con la gamificación, esto sugiere que el uso de esta metodología impacta positivamente en el desempeño escolar. Implementar estas estrategias de manera constante podría potenciar aún más los resultados positivos en los estudiantes.

Tabla 6. ¿Las actividades gamificadas te ayudan a recordar mejor los contenidos vistos en clase?

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	16	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

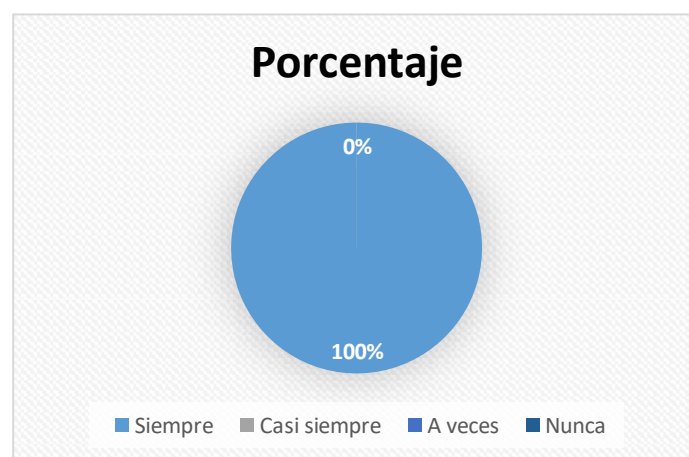


Figura 6. Porcentaje Pregunta 6

Análisis e interpretación

El 100% de estudiantes afirmaron que siempre recuerdan mejor los contenidos cuando son realizados con gamificación, esto resalta el impacto positivo de la gamificación en la memoria y retención del conocimiento. Es importante reforzar este tipo de actividades para que los

aprendizajes sean más duraderos y que los alumnos siempre tengan la curiosidad de averiguar cuál es el siguiente juego que implementara la maestra con el siguiente tema.

Tabla 7. ¿Sientes que las actividades gamificadas fomentan el trabajo en equipo y la colaboración con tus compañeros?

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	16	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

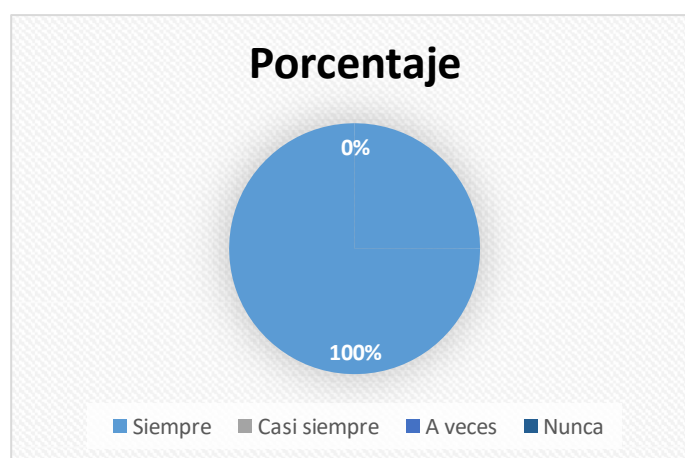


Figura 7. Porcentaje Pregunta 7

Análisis e interpretación

El 100% de estudiantes afirmaron que siempre se fomenta el trabajo en equipo, esto demuestra que la gamificación no solo beneficia el aprendizaje individual, sino que también fortalece las relaciones interpersonales lo cual les permite relacionarse entre sí. La gamificación ayuda a construir una comunidad de aprendizaje más cooperativa.

Tabla 8. ¿Las actividades gamificadas te ayudan a reducir el estrés o la ansiedad durante el aprendizaje?

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	16	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

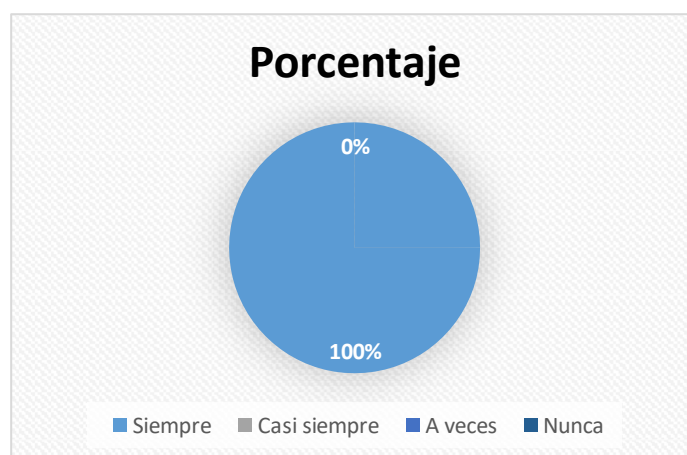


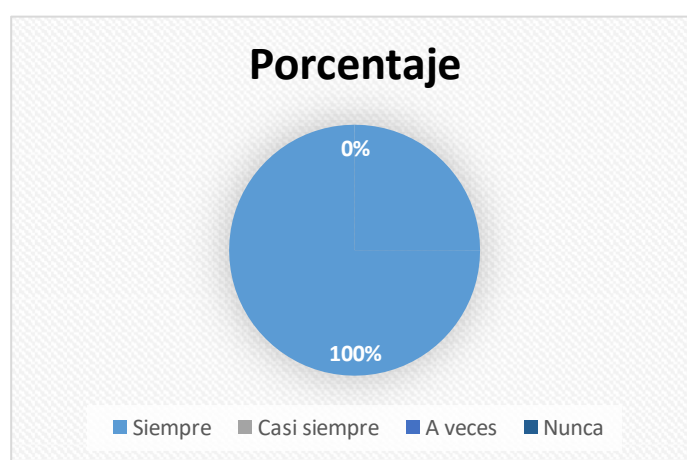
Figura 8. Porcentaje Pregunta 8

Análisis e interpretación

El 100% de estudiantes afirmaron que siempre la gamificación les ayuda a reducir el estrés, esto sugiere que el juego en el aula puede ser un factor clave para disminuir la presión académica. Crear un ambiente de aprendizaje más relajado es esencial para el bienestar de los estudiantes.

Tabla 9. ¿Prefieres actividades gamificadas en todas las materias?

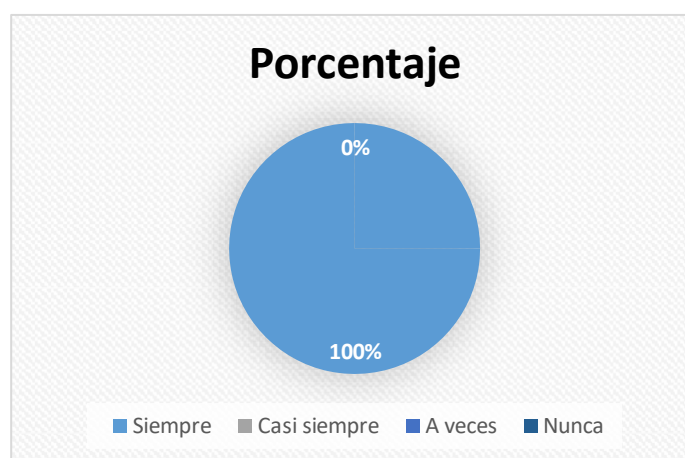
Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	16	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

*Figura 9. Porcentaje Pregunta 9***Análisis e interpretación**

El 100% de estudiantes afirmaron que siempre prefieren gamificación en todas las materias. Esto indica que este método es aplicable a diversas áreas del conocimiento. Sería interesante explorar cómo adaptar esta estrategia en cada asignatura para maximizar sus beneficios.

Tabla 10. ¿Te gustaría que se implementen más actividades gamificadas en el aula?

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Siempre	16	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	16	100%

*Figura 10. Porcentaje Pregunta 10***Análisis e interpretación**

El 100% de estudiantes afirmaron que siempre les gustaría más actividades gamificadas, esto refuerza la idea de que la gamificación es una herramienta atractiva y efectiva en el aprendizaje. Considerar la inclusión de más estrategias gamificadas podría mejorar la experiencia educativa en general.

4.2. Lista de cotejo: empleada a los estudiantes

Tabla 11. Indicador: Los estudiantes participan activamente en las actividades gamificadas.

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Si	16	100%
No	0	0%
Total	16	100%

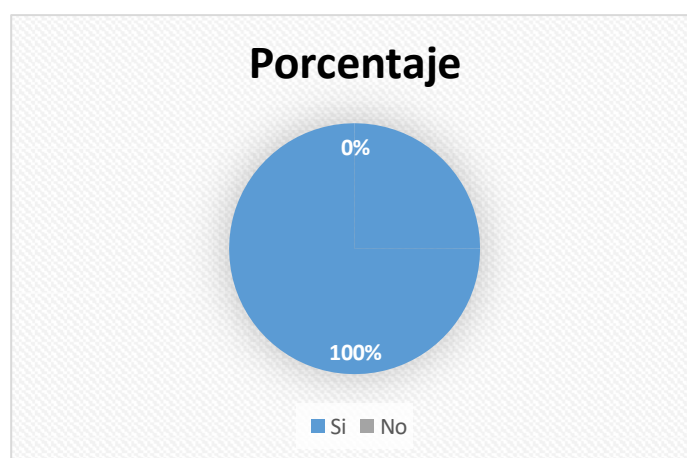


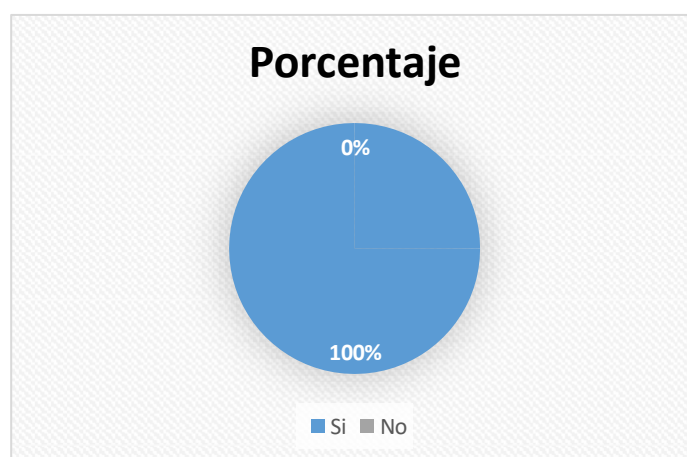
Figura 11. Porcentaje Pregunta 11

Análisis e interpretación

El 100% de estudiantes participaron activamente en las actividades gamificadas, esto sugiere que la metodología utilizada fomenta el compromiso y la motivación en el aula, el formato interactivo hace que los alumnos se involucren más en su aprendizaje.

Tabla 12. Indicador: Demuestran entusiasmo al realizar desafíos o juegos educativos.

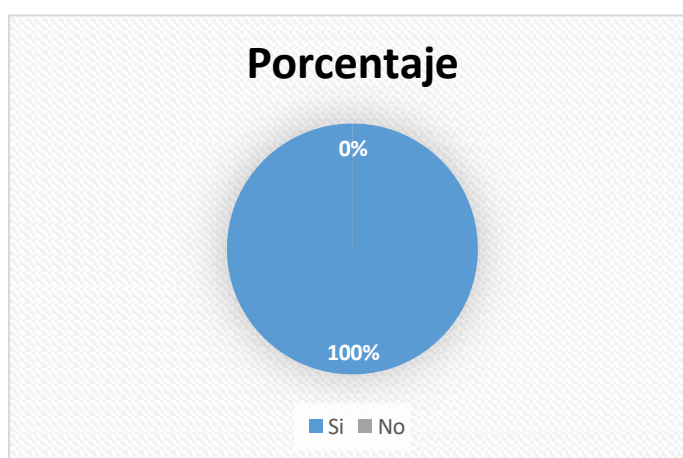
Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Si	16	100%
No	0	0%
Total	16	100%

*Figura 12. Porcentaje Pregunta 12***Análisis e interpretación**

El 100% de estudiantes demostraron entusiasmo al realizar desafíos o juegos educativos, la emoción y el interés evidenciados refuerzan la idea de que el aprendizaje basado en juegos no solo es efectivo, sino que también transforma la experiencia educativa en algo más atractivo.

Tabla 13. Indicador: Expresan interés por continuar participando en actividades gamificadas.

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Si	16	100%
No	0	0%
Total	16	100%

*Figura 13. Porcentaje Pregunta 13*

Análisis e interpretación

El 100% de estudiantes expresó interés por continuar participando en actividades gamificadas, esto indica que los estudiantes perciben valor en esta estrategia y la consideran una parte importante de su formación, la disposición a seguir participando muestra que la gamificación es una herramienta sostenible a largo plazo.

Tabla 14. Indicador: Se muestra colaborativo con sus compañeros en actividades grupales.

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Si	16	100%
No	0	0%
Total	16	100%

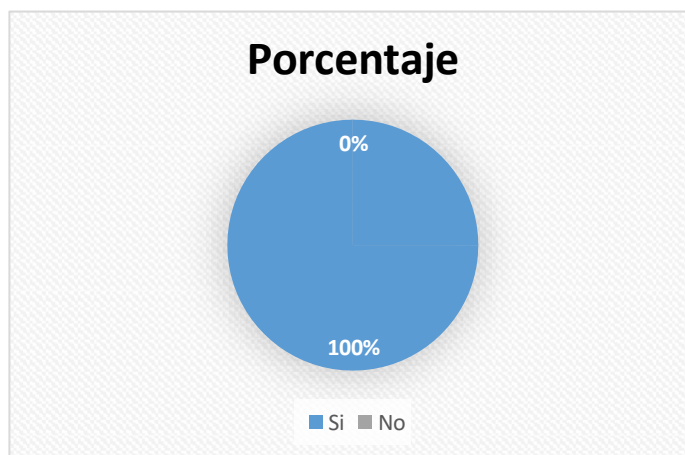


Figura 14. Porcentaje Pregunta 14

Análisis e interpretación

El 100% de estudiantes se mostró colaborativo con sus compañeros en actividades grupales, la gamificación no solo mejora el aprendizaje individual, sino que también fortalece habilidades sociales como el trabajo en equipo y la cooperación.

Tabla 15. Indicador: Presenta mejoras en su desempeño académico relacionado con las actividades gamificadas.

Opciones	Frecuencia	Porcentajes
Si	16	100%
No	0	0%
Total	16	100%

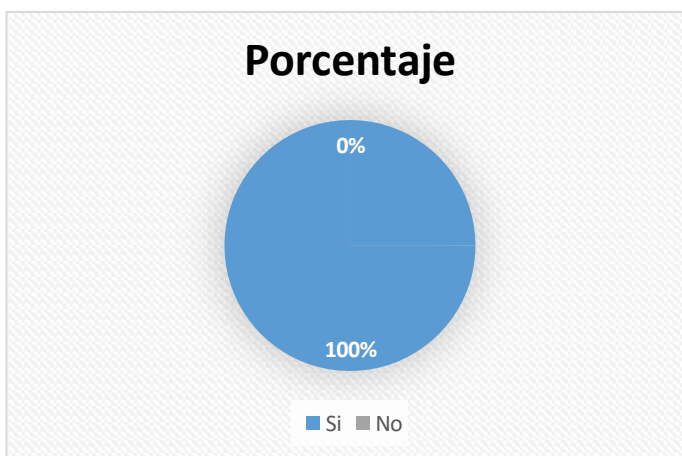


Figura 15. Porcentaje Pregunta 15

Análisis e interpretación

El 100% de estudiantes presentó mejoras en su desempeño académico relacionado con las actividades gamificadas, los resultados positivos en el rendimiento académico sugieren que la gamificación no solo motiva, sino que también facilita la comprensión y retención de conocimientos.

4.2. Análisis e interpretación de los resultados cualitativos

Al brindarle un enfoque mixto a la investigación se conoce los aspectos recolectados a través de la entrevista realizada a padres de familia:

¿Ha notado algún cambio en la motivación de su hijo/a por el estudio desde que se implementaron actividades gamificadas en la escuela?

Con los resultados obtenidos a través de las entrevistas realizadas, se llega al análisis de que los representantes indicaron que han notado un cambio positivo en la motivación de sus hijos, esto demuestra que la gamificación es un método eficaz para despertar el interés en el aprendizaje, especialmente en contextos rurales donde la educación tradicional puede resultar monótona, implementar más estrategias gamificadas podría potenciar aún más este efecto.

¿Considera que la gamificación ha mejorado la participación de su hijo/a en las actividades escolares?

Con los resultados obtenidos a través de las entrevistas realizadas, se llega al análisis de que los representantes han percibido que la gamificación ha incentivado la participación de sus hijos en el aula, esto indica que las actividades lúdicas generan un ambiente más inclusivo y motivador, donde los estudiantes se sienten más cómodos para involucrarse activamente en su aprendizaje.

¿Su hijo/a habla en casa sobre las actividades gamificadas que realiza en la escuela?**Si es así, ¿cuáles menciona con más entusiasmo?**

Con los resultados obtenidos a través de las entrevistas realizadas, se llega al análisis de que los estudiantes comentan las actividades gamificadas que realizan en casa, el hecho de que los estudiantes hablen en casa sobre las actividades gamificadas muestra que este método de enseñanza no solo capta su atención en el aula, sino que también trasciende al hogar, esto fortalece el vínculo entre la escuela y la familia, permitiendo que los padres se involucren más en la educación de sus hijos/as.

¿Cree que el aprendizaje de su hijo/a ha mejorado con la implementación de estrategias gamificadas?

Con los resultados obtenidos a través de las entrevistas realizadas, se llega al análisis de que los representantes perciben una mejora en el aprendizaje de sus hijos, lo que refuerza la idea de que la gamificación no solo es una herramienta motivacional, sino que también contribuye a la retención del conocimiento, esto sugiere que su implementación puede ser una estrategia efectiva para fortalecer el rendimiento académico.

¿Recomendaría continuar con el uso de la gamificación en el proceso educativo de su hijo/a? ¿Por qué?

Con los resultados obtenidos a través de las entrevistas realizadas, se llega al análisis de que todos los representantes están de acuerdo en que la gamificación debe seguir utilizándose, ya que han observado un impacto positivo en la motivación y el aprendizaje de sus hijos, esto refuerza la importancia de seguir innovando en la educación rural para hacerla más atractiva y efectiva.

4.3. Plan de intervención psicopedagógica basado en la gamificación como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en una Escuela Unidocente.

Con la intención de cumplir con el último objetivo planteado en el estudio, una vez realizado el diagnóstico, se plasma un plan de intervención psicopedagógica con base en la gamificación:

Tabla 16. *Plan de intervención psicopedagógica.*

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA	
MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGÍA	
Autor: Lcda. Yadira María Suárez Suárez	
Objetivo: Fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en estudiantes de una Escuela Unidocente mediante estrategias de gamificación, que promuevan la motivación, el trabajo cooperativo y la comprensión significativa de los contenidos curriculares básicos.	
Materiales: Papelógrafos, tarjetas educativas, mapas, dados, ruletas, aros, conos, cintas, accesorios simples, objetos reciclados, cartulinas, papel de colores, instrumentos musicales artesanales.	
Áreas involucradas: Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales y Estudios Sociales	
Estrategias metodológicas: Juego de roles, resolución de problemas, aprendizaje por estaciones, competencias en equipos y misión semanal.	
Alay et al. (2025) han seleccionado las mejores estrategias, para potenciar la creatividad, cooperación y pensamiento crítico, a través de la gamificación, de las cuales se han seleccionado las siguientes:	
Exploradores del saber – Lengua y Literatura	
Estrategias	Actividad
Búsqueda del tesoro de letras	Los estudiantes buscan letras escondidas en el aula y forman palabras.
Bingo de letras	Cada cartilla tiene letras; el docente menciona un sonido y deben tachar la letra correcta.
Entrevistas simuladas	Un estudiante entrevista a otro como si fuera personaje famoso.
Noticiero escolar	Preparan una noticia y la presentan con micrófono hecho a mano.

Desafíos Matemáticos – Matemáticas	
Carrera de operaciones	En grupos, resuelven operaciones matemáticas corriendo de una mesa a otra.
Bingo numérico	Se leen operaciones, deben marcar el resultado correcto.
Torre de números	Recolectar hojas y observar su diversidad. Se forman torres con vasos numerados según la secuencia pedida.
Lotería geométrica	Tarjetas con figuras y sus nombres para emparejar.
Guardianes del ambiente – Ciencias Naturales	
Clasificación natural	Separar elementos reciclables y orgánicos en cajas etiquetadas.
Memorama científico	Tarjetas con imágenes y nombres de animales o plantas.
Caminata ecológica	Recolectar hojas y observar su diversidad.
Detectives de la naturaleza	Encuentran huellas, semillas y hojas en el patio.
Viajeros del Tiempo – Estudios Sociales	
Línea del tiempo viva	Estudiantes se ordenan según tarjetas de hechos históricos.
Mapa del tesoro cultura	Mapa con pistas; deben ubicar provincias y tradiciones.
Personaje secreto	Adivinar personajes históricos con mimos y pistas.
Juego de roles "El Pueblo Decide"	Estudiantes asumen roles de alcalde, maestro, comerciante.
Fiesta del saber – todas las asignaturas	
Olimpiadas del conocimiento	Retos de preguntas en todas las asignaturas.
Ruleta de desafíos	Una ruleta indica qué actividad deben hacer.
Feria de talentos	Los niños muestran talentos artísticos o habilidades aprendidas.

Fuente: Elaboración propia.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

5.1.1 General

Mediante el análisis de la gamificación como estrategia psicopedagógica en la escuela Gerónimo Carrión, se concluye que, la gamificación tiene un impacto positivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Escuela Unidocente Gerónimo Carrión, a través del estudio se observó cómo estas estrategias favorecieron la motivación, participación activa y mejora en la comprensión de los contenidos de los estudiantes. La aplicación estructurada de esta estrategia permite dinamizar el ambiente educativo, potenciando el compromiso de los estudiantes y fortaleciendo su desempeño académico.

5.1.2 Específicas

La revisión bibliográfica realizada muestra que la gamificación es una estrategia psicopedagógica efectiva para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, al integrar elementos lúdicos que estimulan la motivación, la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, estas estrategias ayudan en el proceso de interacción de cada estudiante.

El diagnóstico realizado en la Escuela de Educación Básica Gerónimo Carrión refleja que los estudiantes presentan un mayor interés y compromiso con la enseñanza cuando se implementan estrategias psicopedagógicas gamificadas, favoreciendo así su aprendizaje significativo y ayudando a los estudiantes a una mayor retención de la información.

La propuesta de un plan de intervención psicopedagógica basado en la gamificación como estrategia proporciona un instrumento estructurado para la aplicación en entornos unidocentes, facilitando la aplicación de estrategias psicopedagógicas innovadoras que mejoren la enseñanza y ayuden a superar dificultades como la falta de recursos en entornos rurales.

5.2 Recomendaciones

5.2.1 General

Se recomienda seguir analizando la gamificación y su práctica como estrategia psicopedagógica en el proceso de enseñanza - aprendizaje en contextos unidocentes, garantizando así una planificación adecuada con los objetivos educativos, a fin de potenciar la motivación y el rendimiento académico de la comunidad educativa que forman parte de estas Instituciones Educativas.

5.2.2 Específicas

Se recomienda fundamentar teóricamente la gamificación con el fin de ahondar en la investigación sobre el impacto de la gamificación como estrategia psicopedagógica en Escuelas Unidocentes, enfocándose en cómo influye en la retención del conocimiento a largo plazo y en la mejora de las habilidades socioemocionales de los estudiantes. Para ello, es fundamental realizar estudios comparativos y evaluar diferentes enfoques gamificados adaptados al contexto rural mediante revisión bibliográfica.

Es imprescindible capacitar a los docentes en el diseño y aplicación de estrategias gamificadas, brindándoles formación continua y recursos adecuados, se sugiere la implementación de talleres y cursos especializados que les permitan comprender el funcionamiento de la gamificación y desarrollar actividades innovadoras alineadas con los objetivos curriculares. Para ello, se recomienda establecer mecanismos de seguimiento, que permitan ajustar y optimizar la aplicación de esta estrategia en función de las necesidades de los estudiantes.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alay, E., Chávez, D., Chávez, M., & Alburqueque, H. (2025). La gamificación como estrategia para motivar a estudiantes de educación básica. *Pentaciencias*, 289-298.
<https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/1496/1994>
- Albayero, M., Tejada, M., & Cerritos, J. (2020). Una aproximación teórica para la aplicación de la metodología del enfoque mixto en la investigación en enfermería. *Universidad Tecnológica de El Salvador*, 45-50.
<http://biblioteca.utec.edu.sv:8080/jspui/bitstream/11298/1156/3/112981156.pdf>
- Alvarado, E., & Tolentino, H. (2021). Enseñanza y aprendizaje en la educación remota en la Educación Básica mediante plataformas virtuales. *Dialnet*, 6(4), 155 - 165.
doi.org/10.33386/593dp.2021.4-1.679
- Ampuero, N. (2022). Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos. *Redalyc*, 28(6), 126-135.
<https://www.redalyc.org/journal/280/28073815009/html/>
- Avelino, M., & Valarezo, V. (2024). Incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en una unidad educativa, periodo lectivo 2023-2024. *Universidad Estatal De Milagro*, 1-117.
<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/7323/1/valarezo%20valarezo%20y%20martinez%20avelino.pdf>
- Chipana, F. (2022). Dinámica del proceso enseñanza – aprendizaje en educación superior. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, 6(1), 4706-4729.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1827
- Cueva, J. (2023). Gamificación: Un recurso que promueve las competencias matemáticas en la educación peruana. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 209-221.

<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/397/1044>

García, F., Cara, J., Martínez, J., & Cara, M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Dialnet*, 1-9.

file:///C:/Users/ONN/Downloads/Dialnet-

LaGamificacionEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaje-7643607.pdf

Gómez, L., & Ávila, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Dialnet*, 1-21. file:///C:/Users/ONN/Downloads/Dialnet-

GamificacionComoEstrategiaDeMotivacionEnElProcesoD-8019920.pdf

González, C. (2022). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza - aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Universidad de La Laguna*, 1-22.

<https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez->

Gonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_enseñanza-

_aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando

Guzmán, R., Paredes, M. d., Trujillo, K., & Rosero, L. (2024). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Polo del conocimiento*, 9(3), 166-190.

<https://doi.org/10.23857/pc.v9i3.6635>

Hernández, E. (2023). Las Implicaciones del Enfoque Hermenéutico Interpretativo en

Investigación Educativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 1-16.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/8069/12221>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: 6ta edición. <https://virtual->

- postgrados.upse.edu.ec/pluginfile.php/121284/mod_resource/content/1/texto%20de%20s
ampieri%20y%20colaboradores%20metodolog%c3%ada-de-la-investigaci%c3%b3n.pdf
- Molina, P., & García, I. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 5(1), 394-413.
<https://doi.org/10.23857/dc.v5i1.1051>
- Navarro, C., Pérez, I., & Femia, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Universidad de Granada*, 507-516.
[https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/69255/87384-
Texto%20del%20art%c3%adculo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/69255/87384-Texto%20del%20art%c3%adculo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Redalyc*, 19, 93-110.
10.17163/soph.n19.2015.04
- Osorio, L., Vidanovic, A., & Finol, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ambito educativo. *Qualitas*, 23(23), 01 - 11.
<https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Pegalajar, C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 169-188. <https://revistas.um.es/rie/article/view/419481/298871>
- Westreicher, G. (2020). Método deductivo. *Economipedia*.
<https://economipedia.com/definiciones/metodo-deductivo.html>

7. ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de recolección cuantitativa encuesta

Universidad Estatal Península de Santa Elena
Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas
Maestría en Psicopedagogía

Autora: Yadira María Suárez Suárez Fecha: 17/02/2025

Objetivo: Identificar el nivel de motivación y percepción de los estudiantes respecto a la aplicación de la gamificación en su proceso de enseñanza – aprendizaje.

Orientación: A continuación, se presenta el siguiente cuestionario para dar respuesta al objetivo antes mencionado en referencia al nivel de motivación y percepción de los estudiantes respecto a la aplicación de la gamificación en su proceso de enseñanza – aprendizaje, en donde las equivalencias representan lo siguiente:

1: Siempre 2: Casi siempre 3: A veces 4: Nunca

Las respuestas se representan de escala 1 siendo el más bajo hasta 4 el más alto.

Cuestionario dirigido a los estudiantes					
Nº	Ítem	Opciones			
		1	2	3	4
1.	¿Te sientes más motivado para aprender cuando las actividades incluyen juegos o desafíos?				
2.	¿Consideras que el uso de la gamificación te ayuda a comprender mejor los temas estudiados?				
3.	¿Participas activamente en las actividades gamificadas en comparación con las actividades tradicionales?				
4.	¿Las actividades gamificadas hacen que disfrutes más el proceso de aprendizaje?				
5.	¿Consideras que la gamificación ha mejorado tu rendimiento académico?				
6.	¿Las actividades gamificadas te ayudan a recordar mejor los contenidos vistos en clase?				
7.	¿Sientes que las actividades gamificadas fomentan el trabajo en equipo y la colaboración con tus compañeros?				
8.	¿Las actividades gamificadas te ayudan a reducir el estrés o la ansiedad durante el aprendizaje?				
9.	¿Prefieres actividades gamificadas en todas las materias?				
10.	¿Te gustaría que se implementen más actividades gamificadas en el aula?				

Anexo 2. Instrumento de recolección cuantitativa lista de cotejo

Universidad Estatal Península de Santa Elena

Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas

Maestría en Psicopedagogía

Autora: Yadira María Suárez Suárez

Fecha: 17/02/2025

Objetivo: Evaluar el nivel de participación, motivación y compromiso de los estudiantes en las actividades gamificadas.

Orientación: A continuación, se presenta una serie de preguntas en una lista de cotejo donde se debe marcar con un (X) si el comportamiento se observa, de lo contrario, se debe marcar NO.

Lista de cotejo

Nº	Indicador	Opciones	
		Si	No
1.	Los estudiantes participan activamente en las actividades gamificadas.		
2.	Demuestran entusiasmo al realizar desafíos o juegos educativos.		
3.	Expresan interés por continuar participando en actividades gamificadas.		
4.	Se muestra colaborativo con sus compañeros en actividades grupales.		
5.	Presenta mejoras en su desempeño académico relacionado con las actividades gamificadas.		

Anexo 3. Instrumento de recolección cualitativa entrevista

Universidad Estatal Península de Santa Elena

Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas

Maestría en Psicopedagogía

Autora: Yadira María Suárez Suárez

Fecha: 17/02/2025

Objetivo: Obtener la percepción de los padres sobre el impacto de la gamificación en la motivación y aprendizaje de sus hijos.

Orientación: A continuación, se presenta el cuestionario empleado para la entrevista a padres de familia de la Escuela de Educación Básica Gerónimo Carrión, se solicita responder con sinceridad a las siguientes preguntas, la información será utilizada con fines investigativos y se mantendrá la confidencialidad de las respuestas.

Entrevista dirigida a los padres de familia

Nº	Preguntas
1.	¿Ha notado algún cambio en la motivación de su hijo/a por el estudio desde que se implementaron actividades gamificadas en la escuela?
2.	¿Considera que la gamificación ha mejorado la participación de su hijo/a en las actividades escolares?
3.	¿Su hijo/a habla en casa sobre las actividades gamificadas que realiza en la escuela? Si es así, ¿cuáles menciona con más entusiasmo?
4.	¿Cree que el aprendizaje de su hijo/a ha mejorado con la implementación de estrategias gamificadas?
5.	¿Recomendaría continuar con el uso de la gamificación en el proceso educativo de su hijo/a? ¿Por qué?

Anexo 4. Encuestas realizadas a los estudiantes



Anexo 5. Observación directa a través de la lista de cotejo





Anexo 6. Entrevistas realizadas a los representantes

