



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

TÍTULO DEL TRABAJO

LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
MATEMÁTICO DE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA BILINGÜE

JEFFERSON.

AUTOR (A)

Ricardo Perero Karina Elizabeth

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN
COMPLEXIVO

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

TUTOR (A)

Lic. Amalín Mayorga Albán Ph.D.

Santa Elena, Ecuador

Año 2024



**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.

Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
**COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

Lic. Amalín Mayorga Albán, Ph.D.
TUTORA

Lic. Margot García Espinoza, Ph.D.
ESPECIALISTA

Lic. Alex López Ramos, Mgtr.
ESPECIALISTA

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 KARINA ELIZABETH RICARDO PERERO, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Lic. Amalín Mayorga Albán, Ph.D.
C.I. 0201306065
TUTOR (A)



UPSE

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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, KARINA ELIZABETH RICARDO PERERO

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **La Gamificación para el Desarrollo del Aprendizaje Matemático de los Estudiantes del Quinto Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Bilingüe Jefferson**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

KARINA ELIZABETH RICARDO PERERO
C.I. 0915914972
AUTOR (A)



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

AUTORIZACIÓN

Yo, KARINA ELIZABETH RICARDO PERERO

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 30 días del mes de abril de año 2024


KARINA ELIZABETH RICARDO PERERO
C.I. 0915914972
AUTOR (A)



**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 para el Desarrollo del Aprendizaje Matemático de los Estudiantes del Quinto Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Bilingüe Jefferson**, presentado por el **estudiante**, KARINA ELIZABETH RICARDO PERERO fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 3%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS <small>magister</small>		
P1-COMPONENTE PRÁCTICO BÁSICA - EXAMEN COMPLEXIVO KARINA ELIZABETH RICARDO PERERO		<div style="text-align: right;"> 2% Similitudes 0% similitudes entre comillas 0% entre las fuentes mencionadas < 1% Idiomas no reconocidos </div>
<small>Nombre del documento: P1-COMPONENTE PRÁCTICO BÁSICA - EXAMEN COMPLEXIVO KARINA ELIZABETH RICARDO PERERO.docx ID del documento: ecce17c7e5e01c4e49d48e8ae3d947eaadc338c1 Tamaño del documento original: 42,15 kB</small>	<small>Depositante: MARGOT MERCEDES GARCIA ESPINOZA Fecha de depósito: 7/5/2024 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 7/5/2024</small>	<small>Número de palabras: 2840 Número de caracteres: 19.295</small>

Lic. Amalín Mayorga Albán, Ph.D.
C.I. 0201306065
TUTOR (A)

AGRADECIMIENTO

Mi sincero agradecimiento a Dios, por darme vida, salud y esperanza al ver culminada una etapa más de mi vida profesional, a mis amados hijos, por ser mi fuente de inspiración y motivo de continuar siempre adelante, a mi esposo, por su amor y apoyo moral y de manera muy especial a mis padres, quienes desde mi etapa infantil sembraron el deseo de aprender y superar las dificultades que surgen en el camino.

Al grupo de docentes de Post Grado en Educación Básica UPSE, por el tiempo, paciencia y dedicación al impartir su sapiencia; a mi grupo de trabajo, compañeros que siempre demostraron su capacidad y aporte intelectual para lograr aprobar los módulos de estudio y alcanzar el objetivo en mi desarrollo profesional.

Karina Elizabeth Ricardo Perero

DEDICATORIA

Con amor y cariño sincero que siente una madre, dedico este logro a mis hijitos ELIZABETH ZULEMA, FABIÁN IGNACIO Y JAMILEX KARINA CEDEÑO RICARDO, a mi querido esposo IGNACIO CEDEÑO y a mis amados padres ELIZABETH PERERO y FRANCISCO RICARDO, personas que son parte importante de mi vida y con quienes comparto buenos y difíciles momentos, demostrando que las adversidades en esta trayectoria fueron grandes y estuve a punto de claudicar, pero el deseo de superación fue de gran alcance, demostrando a quienes me conocen que la responsabilidad y cumplimiento por lograr una meta están siempre presente para lograr el objetivo propuesto.

Karina Elizabeth Ricardo Perero

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
CERTIFICACIÓN:	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	IV
AUTORIZACIÓN	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL.....	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
INTRODUCCIÓN.....	1
ESTADO DEL ARTE	3
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	5
PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.....	6
CONCLUSIONES.....	10
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	

Resumen

La Gamificación en educación surge como metodología activa del aprendizaje, aplicarla en matemática favorece el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico y abstracto, promoviendo la Innovación Educativa, empleando herramientas de juego en entornos no lúdicos, despertando el interés de los estudiantes y comprometiendo a los docentes al diseño de actividades interactivas, con el objetivo de aplicar la Gamificación Educativa como Estrategia de Intervención Innovadora para potenciar el Rendimiento Académico.

Empleando como técnica la Observación Directa, se desarrolló el estudio de caso, con el diseño metodológico en base a la investigación de Campo en la Unidad Educativa Bilingüe Jefferson a los estudiantes del Quinto Grado de Educación Básica, el estudio del arte da pertinencia a los autores de las fuentes investigadas; además, se respalda la investigación con la aplicación del diagnóstico con calificaciones bajas; se concluye que La Gamificación surge como propuesta positivista para mejorar significativamente el rendimiento académico estudiantil.

Palabras claves: Gamificación Educativa, Estrategia de Intervención, Rendimiento Académico.

Abstract

Gamification in education emerges as an active learning methodology, applying it in mathematics favors the development of logical and abstract thinking skills, promoting Educational Innovation, using game tools in non-playful environments, awakening the interest of students and engaging teachers to the design of interactive activities, with the objective of applying Educational Gamification as an Innovative Intervention Strategy to enhance Academic Performance.

Using direct Observation as a technique, the case study was developed, with the methodological design based on field research in the Jefferson Bilingual Educational Unit to the students of the Fifth Grade of Basic Education, the study of art gives relevance to the authors from the sources investigated; In addition, research is supported with the application of the diagnosis with low grades; It is concluded that Gamification emerges as a positivist proposal to significantly improve student academic performance.

Keywords: Educational Gamification, Intervention Strategy, Academic Performance.

INTRODUCCIÓN

Innovar en Educación refleja la capacidad e interés del docente de aportar al cambio, dejando de lado el tradicionalismo, enfocándose al empleo de estrategias que repercuten de forma positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sobre todo en el área de matemática, que por su complejidad afecta de manera psicológica y limitante a los estudiantes, quienes no la ven como desafío sino como la materia que genera temor, estos resultados se reflejan con el porcentaje mayoritario de estudiantes que no pueden ingresar a las diferentes Universidades del país por estar limitados en conocimientos, lo que les impiden desarrollarse de manera cognitiva.

La gamificación en educación ofrece a los docentes la oportunidad para convertir las clases en algo atractivo, fuera de lo tradicional, que pondera la participación de los estudiantes y que a su vez refleje el interés de continuar aprendiendo (Zambrano Alava et al., 2020); por ello, en el estudio de caso se aborda la problemática que presentan los estudiantes de quinto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Bilingüe Jefferson, en el área de matemática en donde se observa que los estudiantes no demuestran interés de participar en clases, escasa interacción, bajo rendimiento académico; se procede al estudio del mismo, caracterizando la investigación de tipo explicativo-descriptivo realizada por medio de la exploración en donde se promueve el empleo de la Gamificación Educativa como gestor del recurso innovador con el que se pretende transformar el aprendizaje.

Las estrategias empleadas correctamente, repercuten en el aprendizaje de los estudiantes (Camizán García et al., 2021); Los docentes poseen la predisposición para su abordaje, con el diseño y empleo de la Gamificación Educativa se demuestra la capacidad de transformar las clases en algo atractivo, dinámico y divertido, actualizándose constantemente hasta lograr la participación activa y eficaz como componente práctico en la tarea del docente que prepara estudiantes con alto nivel crítico y desarrollo de competencias que generan estudiantes preparados para enfrentar los desafíos en el diario vivir, beneficiando al conglomerado humano y adaptándose a las necesidades del entorno, sea este familiar, escolar o socialmente.

Diferentes factores pueden ocasionar que los directivos o padres de familia no acojan la propuesta de la Gamificación en Educación por desconocimiento de esta práctica que bien puede ser confundida como el empleo de juegos en red en lugar de enseñar tablas de multiplicar de manera tradicional, así como limitaciones en uso de dispositivos móviles dentro de las horas clases, por lo que el docente luego de aplicar el diagnóstico requerido y obtener los resultados desfavorables debe implementar el proceso de retroalimentación intra o extra clases y presentarlo a la autoridad correspondiente para su aprobación, solicitando el laboratorio de computación y por medio de la práctica demostrar su eficacia y eficiencia.

Con la relación juego-aprendizaje, se motiva a los estudiantes a explorar nuevos procesos formativos con clases amenas y contenidos interesantes con el propósito de lograr el desarrollo del pensamiento lógico y razonamiento crítico, tomando como herramienta principal el uso de la tecnología y buen empleo del internet, de esta forma se fundamenta el paradigma constructivista en donde los estudiantes aprenden haciendo, manipulando e interpretando según su nivel de aceptación, emergiendo la estrategia de intervención con el correcto desarrollo de habilidades matemáticas (Montoya Amezquita, 2022).

Es importante que la comunidad educativa acoja la innovación a través de la propuesta pedagógica que se ha sumado al cambio como recurso interactivo y no como novedad, invitando a los actores de la educación de la institución a formar parte de la transformación educativa en matemática, dejando de lado la práctica tradicionalista, memorista y conductista, demostrando resultados que favorecen al estudiantado otorgando seguridad y confianza en el desarrollo de ejercicios matemáticos.

ESTADO DEL ARTE

Considerando la relevancia del estudio de caso, se procede a respaldar las variables que hacen posible su investigación, recurriendo a fuentes fidedignas de gran alcance en el campo educativo, haciendo uso de los recursos encontrados en las revistas indexadas, artículos científicos de alto impacto, de las novedades registradas en las encuestas a padres de familia, estudiantes y docentes, considerando la forma de abordaje como reto para superar la problemática mediante la investigación de campo, el conocimiento empírico de los representantes y la presentación de la propuesta innovadora.

Las estrategias pedagógicas en el campo educativo generan grandes efectos y aportan beneficios para el desarrollo del aprendizaje dando resultados positivos (Gutierrez y Álvarez, 2023). En la institución educativa es frecuente encontrar a los estudiantes con estados de frustración, desanimados y en varios casos con grado de preocupación por las dificultades de aprender a memorizar las tablas de multiplicar, esto se debe a que los docentes que imparten el área no aplican correctamente la metodología en la enseñanza, de allí se genera la interrogante: ¿Qué estrategias de aprendizaje aportan mejores resultados para el desarrollo del pensamiento lógico en los estudiantes de quinto grado de educación Básica?

Se requiere incrementar el nivel de participación durante la enseñanza y el aprendizaje, en fortalecer la participación con estrategias que son muy relevantes y son la base para construir el marco teórico, siendo la docente la protagonista de su implementación para conseguir el desarrollo de competencias con actividades que facilitan la resolución de ejercicios donde el componente principal es la cognición; para ello se enfocan recursos que parten de lo físico, biológico, social, tecnológico y personal (Morales et al., 2022) refieren que dicho aprendizaje ocurre cuando se establece una relación entre los conceptos que se posee y la nueva información.

La cognición y las habilidades del pensamiento están estrechamente relacionadas, siendo parte de un proceso donde el razonamiento es la parte más importante del pensamiento, (Holguín García et al., 2020) refieren que la Gamificación contribuye a mejoras significativas en el rendimiento de los estudiantes ya que mantiene la estimulación en todo momento y la integración del tutor para el desarrollo de las habilidades; es decir, existe la estrategia didáctica

motivadora, incidiendo a que los estudiantes se comprometan al logro de sus retos.

La Plataforma Genial.ly (Ponce Sacoto y Ochoa Encalada, 2021) refieren: Permite al usuario crear contenidos visuales tales como: imágenes, presentaciones, infografías entre otros. Además, el contenido interactivo capta la atención del usuario por las imágenes animadas, plantillas con diseños atractivos, contenidos educativos en los que los usuarios pueden realizar sus propios diseños, de acuerdo a sus necesidades. Cómo aporte al estudio de caso, la docente ha diseñado la gamificación con el empleo dinámico en la plataforma Genial.ly, creando retos y desafíos, en este sentido se emplea el Constructivismo (cada estudiante avanza de forma progresiva según su capacidad de aprendizaje). Cabe mencionar que los estímulos como medallas, insignias, puntos crean la estructura cognoscitiva en los participantes.

Es importante resaltar la motivación como clave fundamental del aprendizaje interactivo, siendo esta intrínseca cuando el estudiante está participando activamente (demuestra en sus facciones, reacciones, emociones); se torna extrínseca al momento de obtener el resultado del aprendizaje, es decir se logra la experimentación a partir de la motivación que sienten los participantes (el entusiasmo al obtener insignias y puntos, o el deseo de volver a participar hasta lograr ganar). Al emplear la gamificación y el aprendizaje de forma paralela para alcanzar los objetivos propuestos se está contribuyendo para que el estudiantado alcance los logros significativamente con el empleo de las TIC.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En el contexto educativo comprender, razonar y resolver ejercicios matemáticos en los estudiantes constituye un problema complejo, la motivación y la participación activa de los estudiantes son el componente que esta área necesita para el proceso formativo y no todos los estudiantes sienten la predisposición de atender; depende del docente saber aplicar las estrategias metodológicas de forma acertada, no hacerlo de forma mecánica tradicionalista en donde prima la memorización con resultados negativos y preocupantes tanto al docente como a los discentes.

En el establecimiento educativo se observa que los estudiantes de quinto grado tienen dificultad al momento de resolver ejercicios de matemática relacionado con la suma, resta, multiplicación y división, por ende, no se puede avanzar, existiendo la necesidad de abordar la problemática, empleando para esto herramientas como la gamificación en la educación. Por tal razón se ha realizado la autoevaluación docente llegando a determinar la existencia de los déficits procedimentales, es decir los estudiantes presentan errores en la resolución de ejercicios, no se reconocen los procedimientos aritméticos, emplean los dedos para contar, omiten o cambian números de por sí y confunden las operaciones. Este análisis requiere de la intervención de la docente aplicando procesos lingüísticos y estructuras lógico matemática; vinculando este proceso para que los estudiantes puedan ejecutar la resolución de problemas.

El correcto desarrollo del pensamiento matemático y el empleo de recursos, de acuerdo a (Sigüencia, 2023) citado de (MINEDUC, 2016) implica que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos, no obstante, los procesos indispensables como pensamiento, razonamiento, comunicación y situaciones desfavorables provocan dificultades para describir, analizar, revisar y tener el control del ambiente que les rodea. Es el docente dentro del entorno educativo quien observa de forma directa los problemas que tienen los estudiantes al momento de desarrollar los problemas matemáticos en la Unidad Educativa Bilingüe Jefferson. Integrar la gamificación es innovar en educación para el logro del aprendizaje significativo.

Las estrategias didácticas las emplea la docente durante la construcción de la clase, diseñando ambientes propicios y organizando a sus estudiantes para conseguir su atención, participación y comprensión de lo que se pretende enseñar; es decir se debe trabajar en base a

las exigencias del currículo siendo la docente quien promueve el trabajo colaborativo, participativo, tratando de involucrar a los estudiantes en el razonamiento para buscar solución óptima y con resultados que involucren el quehacer educativo. (Zambrano y Villavicencio, 2022). Al reforzar las destrezas y aplicar estrategias pedagógicas innovadoras como la Gamificación Educativa, se obtendrán resultados favorables, de igual forma las reuniones entre docentes de área que aporten con nuevas actividades, favorecerán el rendimiento académico institucional y ponderarán a la institución educativa a un nivel más alto y de calidad.

PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

- **Objetivos y competencias básicas por desarrollar.**
- **Objetivo General:**

Aplicar la Gamificación Educativa como estrategia de intervención Innovadora que motiva, divierte y genera conocimiento a través de reglas de juego para el desarrollo del aprendizaje matemático de los estudiantes del Quinto Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Bilingüe Jefferson.

- **Objetivos Específicos:**
 - Aplicar una prueba de diagnóstico que permita determinar los grados de complejidad y temáticas a abordar en los estudiantes de Quinto Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Bilingüe Jefferson.
 - Fundamentar teóricamente la Gamificación como estrategia de aprendizaje Innovadora en los estudiantes de Quinto Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Bilingüe Jefferson.
 - Implementar la Gamificación como estrategia de intervención Innovadora que motiva, divierte y genera conocimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje

en los estudiantes de Quinto Grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Bilingüe Jefferson.

- **Descripción de la Propuesta**

Aplicando la gamificación educativa, se va a motivar a los estudiantes presentando a Mario Bros, un reconocido personaje que tiene como objetivo avanzar y alcanzar niveles, y a la par va ganando puntos y medallas hasta que finalmente llega al rescate de la princesa; va a ocurrir ocasiones en que Mario se equivoca, lo cual va a generar que los estudiantes retrocedan y retroalimenten las operaciones, de este modo se abordará tres niveles de conocimientos como:

- Los problemas de combinación (sumas, restas, multiplicación y división)
- Los problemas de comparación (aplicando las propiedades de las operaciones básicas)
- Los problemas de cambio (otorgar valores en diferentes niveles)

La docente muy optimista implementa esta propuesta con la seguridad de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y la participación activa en el proceso de aprendizaje, potenciando así el nivel de comprensión en la resolución de problemas matemáticos y otorgando alto nivel de enseñanza en la institución. No se trata de presentar la propuesta y aplicarla en el estudio de caso; sino de ser constante en su empleo y que sea modelo del cambio de estrategias didácticas comunes a La Gamificación estructurada con componentes lúdicos procedimentales que enseña mientras los estudiantes se divierten, que retroalimenta y causa desafíos hasta lograr su comprensión, observándose como propuesta cambiante no tradicionalista y muy participativa, tanto a docentes como a estudiantes. Por ello se procederá de la siguiente manera:

- A primera instancia se desarrollará una prueba de diagnóstico donde el componente principal serán las tablas de multiplicar, con los resultados obtenidos se establecerán grupos de trabajo y de apoyo para integrar a los estudiantes con mayores falencias.
- Diseño de plan de clases de acuerdo a temáticas relevantes.
- Elaboración de gamificación educativa
- <https://view.genial.ly/65ac03b72f7cd000140f7684/game-super-mario-bros>

- Temática: Operaciones básicas (suma, resta, multiplicación y división)
- Elaboración rúbrica de evaluación.
- **Recursos y actividades de aprendizaje**
 - Creación del juego Mario Bros
 - Juegos de sumas
 - Juegos de operaciones combinadas
 - Ruletas multiplicativas
 - Bingo de potenciación
 - Plataforma Genial.ly, Canva con sus respectivas insignias (premios, medallas o regreso a inicio) especificaciones, computadoras, dispositivos móviles, internet, y material didáctico interactivo.
 - **Dinámica** (Emociones al inicio del juego)
 - Narrativa (Basada en el contenido de la temática mezclada con el juego)
 - Progresión (Avance, va de menor a mayor intensidad)
 - Interrelación (Surge en el diálogo entre compañeros)
 - **Mecánica del juego** donde se originan las reglas;
 - Los retos que corresponde a la forma de vincular los contenidos.
 - Feedback El componente que define el avance del juego, si se está alcanzando los objetivos deseados.
 - Colaboración, los grupos de trabajo.
 - **Componentes**, se definen los recursos, entre ellos tenemos:
 - Niveles (el avance que tienen que superar)
 - Puntos (Recompensas)
 - Clasificación (Progreso de cada participante)
 - Vidas (Al inicio se observa el número de oportunidades para ganar)
 - Premios (Avance según niveles pasados, otorgan entusiasmo y deseos de continuar participando hasta ganar)
 - **Jugadores:** El juego invita a desarrollar su participación y los define como **Tenaces** a quienes luchan por el primer lugar; **Los Triunfadores**, siempre

consiguen superar niveles y **Los Sociables**, son quienes comparten ideas, ríen en su participación y se relacionan amistosamente.

- **Evaluación**

- Por medio de la evaluación el docente valora la calidad de su enseñanza, permitiéndose tomar decisiones y actuar conforme los resultados obtenidos, de acuerdo a investigaciones realizadas (Rubilar et al., 2022) destacan que para mejorar la calidad educativa surge la evaluación como una necesidad y disciplina aplicadas a las políticas públicas del área; Al aplicar La Gamificación Educativa, la evaluación está inmersa en el juego cuando los estudiantes alcanzan a pasar los niveles, no obstante la docente empleará la rúbrica de evaluación para considerar la asimilación en el aprendizaje, así mismo el registro anecdótico para calificar las emociones que desarrollan sus participantes; cabe recalcar que la estructura de cambio mejora la calidad educativa.
- A partir de la implementación de la propuesta, La Gamificación Educativa transforma la educación tradicional, volviéndose interesante, incluye recursos tecnológicos que llaman la atención de los estudiantes y los anima a continuar con el aprendizaje voluntario desarrollando habilidades y competencias de acuerdo al grado de estudio, de esta forma se cumple con lo establecido en el currículum educativo con el aprendizaje de calidad con calidez; la experiencia de los estudiantes se vuelve significativa al lograr el alcance deseado.
- La Gamificación Educativa permite a los estudiantes mejorar el Rendimiento Académico que a primera instancia se vio afectado por la monotonía y la observación de aplicar clases con metodologías tradicionalistas; a su vez demuestra que la didáctica está siempre presente y se orienta a la forma, espacio y lugar en donde los estudiantes se sienten con el deseo de aprender, de fomentar la interrelación, la participación activa y predisposición para continuar desarrollando competencias en el ámbito educativo.

CONCLUSIONES

- La aplicación de Estrategias Innovadoras en los estudiantes de quinto grado de Educación básica de la Unidad Educativa Bilingüe Jefferson genera impacto positivo ya que ha sido aplicada a un grupo de estudiantes considerando el estado anímico, las bajas calificaciones, la preocupación de no lograr el desarrollo de ejercicios planteados con metodología tradicionalista, memorista y poco dinámica; el compromiso de la docente en ponderar la participación activa con un estilo diferente a generado un ambiente agradable y resultados favorables en el aprendizaje de los estudiantes.
- La implementación de la Gamificación Educativa es propicia para el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico y razonamiento crítico, los mismos que permiten su aplicación en la vida cotidiana dando paso al aprendizaje significativo. Los beneficios que aporta dan oportunidad a los estudiantes para lograr el aprendizaje desde una perspectiva diferente con la interacción tanto de la docente como de sus estudiantes, quienes demuestran el desarrollo de las competencias.
- El diseño de actividades interactivas aplicando La Gamificación Educativa beneficia a los docentes en el diseño de actividades pedagógicas haciendo que su trabajo sea reconocido por la comunidad educativa y no como la docente a quien se observa con temor; y a los estudiantes porque los motiva al desarrollo eficaz de sus habilidades, convirtiéndolos en protagonistas de su aprendizaje, garantizando de esta forma sus deseos de aprender de manera diferente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Camizán García, H., Benítez , Benites Seguíñ, L. A., & Damián Ponte, I. F. (2021). Estrategias de Aprendizaje. *TECNOHUMANISMO*, 1(8), 1 - 20. <https://doi.org/https://doi.org/10.53673/th.v1i8.40>
- Gutierrez, C. H., & Álvarez, C. A. (2023). Estrategias Didácticas en la Educación. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación.*, 7(28), 758 - 772. <https://doi.org/https://revistahorizontes.org>
- Holguín García, F. Y., Holguín Rangel, E. G., & García Mera, N. A. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *Telos*, 22(1), 62 - 71. <https://doi.org/https://doi.org/10.36390/telos221.05>
- MINEDUC. (2016). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación*. Ministerio de Educación. https://doi.org/http://web.educacion.gob.ec/_upload/10mo_anio_MATEMATICA.pdf.
- Montoya Amezcua, E. L. (2022). *Propuesta de una estrategia de gamificación para mejorar las habilidades matemáticas en los estudiantes de 1° de secundaria de una Institución Educativa Pública de Lima*. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Morales, M. B., Zamora, T. A., bonilla, C. D., & Rodríguez, M. P. (2022). Desarrollo de habilidades de pensamiento para la preparación del ingreso a las universidades del Ecuador. *Polo del Conocimiento*, 7(3), 643 - 652. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.3753>
- Ponce Sacoto, D. H., & Ochoa Encalada, S. C. (2021). Genial.ly como estrategia de aprendizaje en estudiantes de Educación General Básica. *KOINONIA*, 6(4), 136 - 155. [https://doi.org/ https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1495](https://doi.org/https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1495)
- Rubilar, P. S., Fuentes, A. C., & Ladino, M. T. (2022). Evaluación Educativa de los Aprendizajes: Conceptualizaciones Básicas de un Lenguaje Profesional para su comprensión. *Páginas de Educación*, 15, 49 - 75. <https://doi.org/https://wordwall.net/es/resource/67229240>

- Siguencia, D. A. (2023). Estrategias Metodológicas Activas para el Razonamiento Lógico Matemático. *Universidad Politécnica Salesiana*, 1 - 17. <https://doi.org/RPC-SO-03-NO.050-2020>
- Zambrano Alava, A. P., Lucas Zambrano, M. D., Luque Alcivar, K. E., & Lucas Zambrano, A. T. (2020). La Gamificación: Herramientas Innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349 - 369. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>
- Zambrano, L. E., & Villavicencio, C. E. (2022). Aplicación de estrategias didácticas y razonamiento lógico matemático en estudiantes del nivel básico medio. *San Gregorio*(50), 58 - 71. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0001-5919-7766>