



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

TÍTULO DEL TRABAJO

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA POTENCIAR LA
MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
ESCUELA ROBERTO ALEJANDRO NARVÁEZ 2023-2024

AUTOR

Domínguez Suárez Wiliam Rene

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN
COMPLEXIVO

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

TUTOR

Ing. Raúl Benavides Lara, 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**

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.
TUTOR

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 WILIAM RENE DOMÍNGUEZ SUÁREZ, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.

C.I. 0602173080

TUTOR



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, WILIAM RENE DOMÍNGUEZ SUÁREZ

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de décimo año de Educación Básica de la Escuela Roberto Alejandro Narváez, 2023-2024** 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

WILIAM RENE DOMÍNGUEZ SUÁREZ
C.I. 0924278328
AUTOR



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

AUTORIZACIÓN

Yo, WILIAM RENE DOMÍNGUEZ 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 30 días del mes de abril de año 2024

WILIAM RENE DOMÍNGUEZ SUÁREZ
C.I. 0924278328
AUTOR

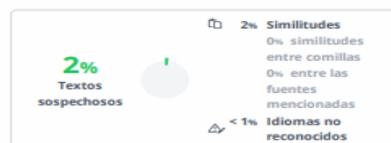


**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de décimo año de Educación Básica de la Escuela Roberto Alejandro Narváez, 2023-2024**, presentado por el estudiante, **WILIAM RENE DOMÍNGUEZ SUÁREZ** fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 2%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

**EXAMEN COMPLEXIVO WILIAM RENE
DOMINGUEZ SUAREZ**



Nombre del documento: EXAMEN COMPLEXIVO WILIAM RENE DOMINGUEZ SUAREZ.docx
ID del documento: f692ad5a410229d0ec3338f7654c127a365167df
Tamaño del documento original: 34,74 kB

Depositante: MARGOT MERCEDES GARCIA ESPINOZA
Fecha de depósito: 28/4/2024
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 28/4/2024

Número de palabras: 2581
Número de caracteres: 17.059

Ing. Raúl Benavides Lara, Ph.D.
C.I. 0602173080
TUTOR

AGRADECIMIENTO

Adiós, por darme fuerza y energía para vivir, gracias por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad también por brindarme un aprendizaje en base de experiencia que hace enriquecedor al conocimiento del saber.

Expreso mi profunda gratitud a la Universidad Estatal Península de Santa Elena por la oportunidad de formarme profesionalmente y a los docentes por su valioso aporte en la educación.

Agradezco de manera sincera el apoyo fundamental de mis tutores en la elaboración de este trabajo. A mi familiares y compañeros por su apoyo incondicional durante todo el proceso.

William Rene Domínguez Suárez

DEDICATORIA

Le dedico este trabajo a mis queridos padres, quienes han sido los cimientos de mi vida en el proceso de educación. Su amor incondicional, brindándome apoyo, siempre me inculcaron valores de perseverancia y compromiso que me han transmitido, son la base de este resultado académico.

A mi querida esposa, le dedico este trabajo con todo mi corazón y amor. Gracias por tu paciencia, por ser mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

Y a mis hijos, mi mayor fuente de inspiración y alegría, les dedico este esfuerzo con la esperanza de que les sirva de ejemplo para perseguir y alcanzar sus propios sueños. Ustedes son la luz que guía mi camino y la motivación para superarme cada día.

William Rene Domínguez Suárez

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
TEMA	1
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	1
INTRODUCCIÓN	1
ESTUDIO DEL ARTE	2
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	4
PROPUESTA.....	5
CONCLUSIÓN.....	9
BIBLIOGRAFÍA	

Resumen

Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de décimo año de Educación Básica de la Escuela Roberto Alejandro Narváez, 2023-2024. Objetivo, potenciar las habilidades motivacionales de los estudiantes mediante el uso de la gamificación como herramientas pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el propósito de fomentar la participación y el compromiso, así como promover el pensamiento lógico en un entorno dinámico y estimulante. Método, enfoques cualitativo y descriptivo en esta se implementó juegos interactivos utilizando la herramienta de Genially (presentaciones interactivas, infografías, juegos de preguntas y respuesta) en dos clases de 2 horas. Se evaluó la interactividad integrada a Genially como cuestionario auto evaluativo, ejercicio práctico. Resultados, La aplicación de la gamificación condujo a un aumento en la motivación, la participación y el rendimiento académico, lo cual se reflejó en el desarrollo de las actividades escolares. Al adoptar este enfoque innovador, se busca convertir en el aula en un entorno dinámico y motivador mediante la integración de elementos lúdicos. Conclusión, la gamificación se posiciona como una herramienta efectiva que mejora la experiencia educativa de manera significativa.

Palabras claves: gamificación, motivación, enseñanza aprendizaje.

Abstract

Gamification as a pedagogical strategy to enhance motivation in the teaching-learning process in tenth grade students of the Roberto Alejandro Narváez School, 2023-2024. Objective, to enhance the motivational skills of students through the use of gamification as pedagogical tools in the teaching-learning process, with the purpose of encouraging participation and commitment, as well as promoting logical thinking in a dynamic and stimulating environment. Method, qualitative and descriptive approaches in this interactive games were implemented using the Genially tool (interactive presentations, infographics, question and answer games) in two 2-hour classes. The interactivity integrated to Genially was evaluated as a self-evaluative questionnaire, practical exercise. Results, the application of gamification led to an increase in motivation, participation and academic performance, which was reflected in the development of school activities. By adopting this innovative approach, the aim is to turn the classroom into a dynamic and motivating environment through the integration of playful elements. In conclusion, gamification is positioned as an effective tool that significantly improves the educational experience.

Keywords: gamification, motivation, teaching and learning.

TEMA

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA POTENCIAR LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA ROBERTO ALEJANDRO NARVÁEZ, 2023-2024

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

La gamificación al ser una estrategia de aprendizaje en la que se aplica el juego en el campo educativo está dentro de la línea de investigación de los Procesos de enseñanza y aprendizaje, teniendo además como sublínea Estrategias educativas y autorregulación académica.

INTRODUCCIÓN

La educación en la actualidad tiene por delante muchos retos, como el de tener a los estudiantes motivados y con el interés de aprender siendo parte de su proceso de enseñanza – aprendizaje. Con el surgimiento de la era digital, el contexto educativo ha tenido cambios significativos, requiriendo nuevas maneras de implicar a los alumnos en el aula.

Ante el escenario expuesto anteriormente, la gamificación surge como una estrategia pedagógica innovadora que busca aplicar los principios y características de los juegos para perfeccionar la práctica en el aprendizaje. Hernández et al. (2022) menciona que “la gamificación consiste en tomar elementos del juego como pueden ser recompensas, acumulación de puntos, elementos coleccionables, registro de progreso, tabla de resultados, pero en un ambiente que no necesariamente sea informal, es decir que pueda adaptarse a la educación”

La investigación se centra en indagar el potencial de la gamificación como instrumento pedagógico para los estudiantes del décimo año de Educación Básica General, siendo este grado fundamental en el desarrollo cognitivo y socioemocional para los estudiantes, donde la

estimulación y la responsabilidad pueden titubear considerablemente. Por lo que es importante que los docentes no solo se enfoquen en indagar sobre estrategias pedagógicas que transmitan conocimientos, sino que motiven la participación de los estudiantes.

En este trabajo se llevará a cabo una revisión de la aplicación de la gamificación en la educación, por lo que se procederá a indagar trabajos realizados para conocer los resultados obtenidos, y conocer si el empleo de la gamificación puede brindar al proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de grado diez lo necesario para que puedan adquirir destrezas y habilidades que serán primordiales para su preparación en el bachillerato.

Entonces, la motivación tiene un rol central en la enseñanza, por que incide en la atención, la energía y la constancia de los alumnos frente a cada una de las actividades académicas que el docente proponga en la clase, así la investigación tiene como objetivo principal conocer si la gamificación potencia la motivación de los estudiantes del décimo año de la Escuela Roberto Alejandro Narváez.

ESTUDIO DEL ARTE

A continuación, se realiza una exploración de trabajos académicos sobre el tema de la gamificación y su aplicación en el campo educativo:

En su investigación García et al. (2021) se propusieron como objetivo primordial introducir la gamificación en el salón de clase como un herramienta para mejorar la motivación de los estudiantes, explicando los cambios que ha tenido la educación en el último tiempo y cómo esta estrategia se ha relacionado en el campo de la educación, concluyendo que le brinda al estudiante la confianza para participar, cambiando por completo la idea de que tiene el alumno de la escuela y le da una visión al proceso educativo.

Este trabajo es importante para lo que se requiere hacer ya que da por sentado que la gamificación da un nuevo aire a la clase por parte de los estudiantes lo que realmente es

fabuloso porque ayuda a que se motiven y se involucren en el proceso de enseñanza – aprendizaje alcanzando uno de los objetivos de este estudio.

Fernández et al. (2022) desarrollaron el trabajo “Érase una vez la evolución humana: gamificación en el aula”, en donde presentaron una propuesta de la implementación de la gamificación para el aprendizaje del progreso humano y de la historia, buscando así tener la atención de los estudiantes ante los temas dados, para fomentar su participación activa, hallando que esta estrategia es eficaz porque despierta el interés de los estudiantes y los ayuda a trabajar de forma colaborativa.

Una vez más la gamificación se aprecia el aporte de la gamificación en la educación, por lo que se busca al implementarla en el proceso educativo para que los estudiantes tengan una participación relevante mientras se desarrollan las diferentes actividades en el salón de clase, dando así una viabilidad a la propuesta asegurando que los estudiantes de grado diez comprendan las temáticas que se estudian en el año básico, brindándoles destrezas importantes.

Por otro lado, Gómez y Ávila, (2021) se plantearon como objetivo en su trabajo el de analizar la gamificación y su impacto en la motivación de los estudiantes, para lo que se empleó un portal Web para ayudar a la mejora de la comprensión de temáticas de la disciplina de las matemáticas, para ello utilizaron una metodología descriptiva, tuvieron una muestra de 29 alumnos, en donde se pudo comprobar que la gamificación si tiene incidencia en la motivación, atención de los estudiantes.

Se demuestra sí que la gamificación puede brindar al sistema educativo una gran satisfacción porque logra que los estudiantes se sientan interesados por aprender y es lo que se requiere, pasar de la monotonía de los docentes a clases en donde el estudiante sea su principal actor en la consecución de planteamientos de estrategias para la puesta en marcha de las clases y que pueda tener consigo un pensamiento reflexivo que lo lleve a plantear posibles soluciones ante un problema planteado.

Citando a Holguín et al. (2020) en donde se propusieron examinar softwares gamificados para mejorar el rendimiento de los estudiantes en el área de matemáticas, para lo que se revisó publicaciones entre los años 2014 al 2019, donde finalmente ocho artículos contribuyen a la investigación procediendo así a ejecutar una investigación cualitativa, en donde su resultado principal indicó que la gamificación puede mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes, pero teniendo en cuenta que las aplicaciones están realizadas bajo cuantificaciones cognitivas adecuadas.

En la cita anterior se puede verificar que la gamificación tiene una incidencia en el rendimiento escolar, esto aporta mucho a la investigación que se está realizando porque se pretende proponer actividades gamificadas en el área de la matemática, en temas como los sistemas de ecuaciones y ecuaciones de primer grado con dos incógnitas, permitiendo así delinear actividades gamificadas que ayudarán mucho a alcanzar los resultados deseados.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En el décimo año de Educación General Básica de la Escuela Roberto Alejandro Narváez, el docente se ha percatado que un gran número de sus estudiantes tiene dificultades enormes para realizar ejercicios de sistemas de ecuaciones y las ecuaciones de primer grado con una incógnita, esto a pesar que el profesor ha explicado de diferentes maneras su clase, además ha ejecutado las tutorías correspondientes pero lamentablemente las dificultades se mantienen en la realización de los ejercicios, por lo que se da a entender que los estudiantes tienen poca habilidad en los métodos de resolución.

Ante ello el maestro pide una reunión con la autoridad de la institución educativa para convocar a una reunión a los padres de familia de estos estudiantes y darles a conocer la estrategia que va a utilizar, teniendo en cuenta que ellos también son parte de la educación de sus hijos y pueden convertirse en aliados perfectos del docente para lograr los resultados deseados por todos.

Haciendo un análisis de los estudiantes se puede notar que tienen:

Falta de comprensión en los conceptos básicos de las ecuaciones.

Se confunden en el desarrollo que deben hacer para resolver los ejercicios.

No tiene una práctica adecuada.

Se sienten desmotivados y frustrados al no poder avanzar en su proceso académico.

Ante todo esto se formula aplicar la gamificación como estrategia pedagógica para enfrentar los inconvenientes que lo estudiantes presentan para resolver los sistemas de ecuaciones y las ecuaciones de primer grado teniendo en cuenta a Remache (2022) quien menciona que edificar conocimientos que den la oportunidad a los estudiantes de aprender y divertirse, puede ser todo un reto para los docentes, que tienen que investigar las mejores herramientas y técnicas para poder llegar al entendimiento de los estudiantes.

Así por medio de la gamificación se busca cambiar la experiencia que vienen teniendo los estudiantes en su aprendizaje, al momento de empezar a utilizar el juego, además de retos, recompensas, competencias divertidas y una retroalimentación inmediata que tanta falta les hace, para que puedan comprender de mejor manera en primer lugar que son las ecuaciones y como se resuelven los sistemas de ecuaciones y las ecuaciones de primer grado, buscando que la materia sea más atractiva y se promueva una participación activa en ellos.

Finalmente, se plantea la pregunta de investigación que es la siguiente:

¿Cómo influye la gamificación para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de décimo año de la Escuela Roberto Alejandro Narváez, 2023-2024?

PROPUESTA

Para proponer la propuesta es fundamental mencionar a Suárez (2023) quién indica “que una de las metodologías que puede ayudar a que el aprendizaje de los alumnos sea activo es la gamificación” (p. 84), la gamificación se destaca como una metodología eficaz para fomentar el aprendizaje activo entre los alumnos. Esta afirmación resalta la capacidad de la

gamificación para involucrar a los estudiantes de manera más comprometida y dinámica en su proceso de aprendizaje al inducir estos elementos de juegos en el entorno educativo, como desafíos, recompensas y competiciones, se estimula el interés y la motivación de los estudiantes, lo que puede conducir a una mayor retención de conocimientos y un mayor compromiso con las actividades educativas.

Además, la gamificación puede ayudar a personalizar el aprendizaje adaptándose a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, lo que contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más inclusivo y centrado en el alumno.

Objetivo:

Analizar la influencia de la gamificación para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de décimo año de la Escuela Roberto Alejandro Narváez, 2023-2024.

Se sugiere la incorporación de Genially en diversas disciplinas, aunque en este caso se aplicará en el área de matemática con el objetivo de elevar el grado de motivación, optimizar el proceso de aprendizaje y fomentar la creatividad de los estudiantes de décimo grado. Por lo que la propuesta de este trabajo de investigación es el siguiente: Actividades gamificadas para la comprensión y desarrollo de las ecuaciones de primer grado y sistema de ecuaciones en los estudiantes de décimo año de la Escuela Roberto Alejandro Narváez.

ACTIVIDAD: 1

Título: La Cura de los Zombies.

Descripción: se trata de una actividad diseñada para estudiantes de décimo año centrada en el tema de ecuaciones de primer grado. La dinámica consiste en resolver ecuaciones para descubrir la cura de los zombies, utilizando la plataforma Genially.

Contextualización: se propone sumergir a los estudiantes en una situación donde deben resolver ecuaciones de primer grado para encontrar la cura de los zombies, empleando la

herramienta Genially.

Justificación: el avance tecnológico ha transformado diversas áreas de la vida, incluyendo la enseñanza, abriendo nuevas posibilidades de aprendizaje en el aula mediante plataformas interactivas como Genially.

Objetivos:

Reforzar la comprensión y resolución de ecuaciones matemáticas.

Promover el pensamiento lógico y el razonamiento algebraico.

Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración.

Mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje de las ecuaciones.

Contenido:

Ecuaciones de primer grado con una incógnita (métodos algebraico y gráfico).

Resolución.

Interpretación de las soluciones.

Ecuaciones sin solución.

Resolución de problemas.

Descripción de la actividad: Los estudiantes, organizados en grupo de 3 o 4, trabajarán en la sala de computadoras o tablets. Resolverán ecuaciones para avanzar en la búsqueda de la cura de los zombies, desbloqueando pista y superando misiones.

Desarrollo: Los estudiantes resolverán ecuaciones para encontrar pista sobre la ubicación de la vacuna contra los zombies. Las misiones incluyen la resolución de ecuaciones lineales para obtener alimentos, la resolución de sistema de ecuaciones para desbloquear caminos y, finalmente, encontrar la cura de los zombies.

Competencias: Lingüística, matemáticas, tecnológicas y digitales.

Temporalización: 2 horas

Metodología: Los estudiantes aprenderán a crear un juego educativo en Genially, siguiendo los pasos para la gamificación.

Atención a la diversidad: Se adaptarán los desafíos y la ayuda brindada a las necesidades

individuales de los estudiantes.

Recursos: Genially con gamificación, material interactivo, computadoras, pizarra.

Evaluación: Se evaluará el desempeño de los estudiantes en la resolución de ecuaciones y su participación en las diferentes etapas de la actividad gamificadas.

ACTIVIDAD: 2

Título: Aventura Rapunzel.

Breve descripción: Los estudiantes se enfrentarán a una serie de desafíos que los guiarán en la búsqueda para rescatar a la Princesa Rapunzel, quien se encuentra prisionera en lo alto de una torre. Estos desafíos implican la resolución de ecuaciones de primer grado.

Contextualización: dirigido a estudiantes de décimo año (13-14 años) en el bloque temático de Números y Álgebra.

Justificación: A través de la plataforma Genially, se crea un escape room que involucra a los estudiantes en una serie de desafíos para rescatar a la princesa Rapunzel. Los estudiantes trabajarán en grupo de 5 personas.

Objetivos:

Resolver ecuaciones de primer grado.

Utilizar diferentes métodos para resolver ecuaciones de primer grado.

Aplicar herramientas de graficación para resolver ecuaciones de primer grado.

Contenido: se abordarán ecuaciones de primer grado con una incógnita, utilizando métodos algebraicos y gráficos. Se incluye la resolución de ecuaciones, interpretación de soluciones, ecuaciones sin solución y resolución de problemas.

Competencias:

Competencias Matemáticas y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT): Los estudiantes manipularán expresiones algebraicas y aplicarán principios matemáticos en diversos contextos para interpretar soluciones.

Competencia Digital (CD): Los estudiantes utilizarán software para descubrir y resolver los

desafíos planteados.

Competencia de Comunicación Lingüística (CCL): Los estudiantes dialogarán y discutirán sobre posibles soluciones, llegando a un consenso para avanzar en la aventura.

Temporalización: La actividad se desarrollará en una sesión de 55 minutos.

Metodología: Se empleará la gamificación como estrategia para desarrollar los contenidos.

Atención a la diversidad: Se adaptarán los desafíos y la ayuda brindada a las necesidades individuales de los estudiantes.

Recursos: Genially, herramientas de graficación, computadoras o tablets.

Evaluación: Se evaluará el desempeño de los estudiantes en la resolución de ecuaciones, la colaboración en grupo y la participación en la actividad gamificadas.

Los estudios han evidenciado que la gamificación puede incrementar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. La propuesta pedagógica introducida integra componentes gamificados en el Genially incluye un sistema de recompensas como puntos, niveles, insignias. Para incentivar sus ganas lo cual podría contribuir a mantener el interés y la dedicación de los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje.

CONCLUSIÓN

La aplicación de actividades gamificadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de ecuaciones de primer grado y sistema de ecuaciones han demostrado ser eficientemente efectivas para mejorar la motivación y la responsabilidad de los estudiantes. Al incorporar elementos lúdicos en las actividades educativas se ha notado mejora en la participación, interés y atención de los estudiantes.

La gamificación también ayuda el desarrollo de habilidades cognitivas de los estudiantes promoviendo que el estudiante participe, socialice, con sus demás compañeros, dando a conocer sus ideas de cómo resolver los diferentes ejercicios planteados, a través de las actividades gamificadas, así se le da al estudiante no solo habilidades en el área de matemáticas

sino también en el área social.

Finalmente, la adaptación de la gamificación es relevante en la educación actual para dejar de una vez por todo, practicas docentes que no despiertan el interés y motivación de los estudiantes relegándolos hacer parte pasiva de su aprendizaje, llegando así a presentar situaciones negativas como un bajo rendimiento académico.

BIBLIOGRAFÍA

- Avello, R. (2024). La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia Innovadora para Fomentar la Motivación de Estudiantes. *Emerging Trends in Education*, 6(12), 92-104. <https://doi.org/10.19136/etie.a6n12.6032>.
- Berrones et al. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de Educación Básica. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 240-262. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9234519>.
- Fernández, M. C., Amores, A., & Viciano, J. (2022). Érase una vez la evolución humana: gamificación en el aula. *Hekademos*(33), 13-24.
- García, F., Cara, J., Martínez, J., & Cara, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía*, 1(2), 43-52.
- Gómez, L., & Ávila, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Koinonía*, 6(3), 329-349. doi:10.35381/r.k.v6i3.1316
- Hernández, J., Cervantes, R., & Reséndiz, E. (2022). *Gamificación en el aula, los video juegos como herramienta de enseñanza*. NEWTON, Edición y Tecnología Educativa.
- Holguin, F., Holguin, E., & Garcia, N. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas una revisión sistemática. *Telos*, 22(1), 62-75. doi:10.36390/telos221.05
- Remache Moreno, T. G. (2022). La gamificación y el desarrollo de la competencia matemática en estudiantes de educación básica Latacunga Ecuador, 2022. *Grado*. Universidad César Vallejo, Piura , Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/93012>
- Prieto et al. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en Educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 251-273 https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000100251
- Suárez Caballero, J. (2023). La Gamificación Basada en DT en la Clase de Matemáticas en Educación Primaria. *REDIMAT*, 12(1), 82-105. doi:10.17583/redimat.9617