



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

TÍTULO DEL TRABAJO

**ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO
EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA ESCUELA DE
EDUCACIÓN BÁSICA “BALLENITA”, 2023- 2024**

TOLEDO FLOREANO YADIRA MAGALY

AUTOR (A)

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

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO EN
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

TUTOR (A)

ING. RAÚL BENAVIDEZ LARA, PH.D

SANTAELENA, ECUADOR

AÑO 2024



UPSE

**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 **YADIRA MAGALY TOLEDO FLOREANO**, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

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



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, YADIRA MAGALY TOLEDO FLOREANO

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **Estrategias de Gamificación para el Rendimiento Académico en los Estudiantes de Quinto Grado de la Escuela de Educación Básica “Ballenita”, 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

YADIRA MAGALY TOLEDO FLOREANO
C.I. 0915229629
AUTOR (A)



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

AUTORIZACIÓN

Yo, YADIRA MAGALY TOLEDO FLOREANO

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

YADIRA MAGALY TOLEDO FLOREANO
C.I. 0915229629
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 **Estrategias de Gamificación para el Rendimiento Académico en los Estudiantes de Quinto Grado de la Escuela de Educación Básica “Ballenita”, 2023- 2024** , presentado por el estudiante, **YADIRA MAGALY TOLEDO FLOREANO** fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 0%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



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

AGRADECIMIENTO

Expreso mi profunda gratitud a todas las personas que han contribuido de manera significativa al desarrollo de mi trabajo de titulación. En primer lugar, a los Maestros por sus valiosos aportes y conocimientos, a mis compañeras de trabajo por el apoyo brindado y su paciencia, a mi ahijadito por su tiempo invaluable e incondicional y por supuesto agradezco a mi maravillosa familia que son el motor de mi progreso, mi esposo Andrés quien me inspira cada día a seguir adelante, mi hija Marilyn quien me impulsa a llegar a la cima, y Andrecito que es lo más bello de mi vida y para quien soy lo más grande de la suya.

Yadira Magaly Toledo Floreano

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado para la mujer que me amó incondicionalmente durante toda su vida y que siempre creyó en mis sueños y sabía que un día los alcanzaría, que de seguro le habría hecho tan feliz al verme consolidar esta meta profesional, para ti Alicia Elvira Floreano Reyes QPD.

Yadira Magaly Toledo Floreano

ÍNDICE GENERAL

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
DESARROLLO	2
ESTUDIO DEL ARTE	2
ELABORACIÓN/MODELACIÓN/DESCRIPCIÓN DE UNA SITUACIÓN PROBLÉMICA	5
PROPUESTA	7
CONCLUSIÓN	9
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	

RESUMEN

El presente trabajo de Estrategias de Gamificación para el Rendimiento Académico en los Estudiantes de Quinto Grado de la Escuela de Educación Básica Ballenita; Santa Elena; 2023-2024, se enfoca en determinar el impacto de las estrategias de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado, mediante el diseño de estrategias tecnológicas de gamificación personalizadas y la aplicación de herramientas, plataformas y software, que ofrecen actividades interactivas, desafíos y recompensas virtuales que hacen que el proceso de aprendizaje sea más divertido, motivador y significativo para los estudiantes, con lo que se espera mejorar el rendimiento académico, ya que la gamificación ofrece una oportunidad para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje de las diferentes asignaturas. Este estudio proporciona insights importantes sobre el potencial de la gamificación como herramienta pedagógica para mejorar el rendimiento académico en el contexto educativo de quinto grado.

Palabras claves: Estrategias de gamificación, rendimiento académico, quinto grado

ABSTRACT

The present work of Gamification Strategies for Academic Performance in Fifth Grade Students of the Ballenita Basic Education School; Santa Elena; 2023-2024, focuses on determining the impact of gamification strategies on the academic performance of fifth-grade students, through the design of personalized gamification technology strategies and the application of tools, platforms, and software, which offer interactive activities, challenges, and virtual rewards that make the learning process more fun, motivating and meaningful for students, which is expected to improve academic performance, as gamification offers an opportunity to transform the teaching and learning process of different subjects. This study provides important insights into the potential of gamification as a pedagogical tool to improve academic performance in the educational context of fifth grade.

Keywords: Gamification strategies, academic performance, fifth grade

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de Estrategias de Gamificación para el Rendimiento Académico en los Estudiantes de Quinto Grado de la Escuela de Educación Básica “Ballenita” se encuentra orientado en la línea de investigación denominada Proceso de enseñanza aprendizaje y en la sub línea TIC aplicada a la educación.

En el ámbito educativo de los estudiantes de quinto grado, se evidencia una falta de compromiso en el proceso de aprendizaje, con este antecedente se busca incorporar métodos innovadores que promuevan el compromiso y la motivación de los estudiantes. En este contexto, la gamificación ha surgido como una estrategia pedagógica prometedora que se puede utilizar en el aula como un juego educativo otorgando insignias y recompensas. La gamificación tiene como objetivo principal convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia más participativa, interactiva y gratificante, lo que potencialmente puede mejorar el rendimiento académico y promover un mayor disfrute en el proceso educativo.

Este proyecto se centra en explorar el impacto de las estrategias de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes, con un enfoque particular en el contexto de la educación primaria. A través de un análisis exhaustivo de la literatura existente, así como de la implementación y evaluación de diversas estrategias de gamificación en el aula, se busca proporcionar una comprensión más profunda de cómo estas técnicas pueden influir positivamente en el logro académico de los estudiantes.

Según Borrás-Gené (2022), la gamificación en educación ofrece varios beneficios, entre los que se incluyen:

- Activa la motivación por el aprendizaje.
- Proporciona retroalimentación constante.
- Facilita un aprendizaje más significativo y retentivo.
- Fomenta el compromiso y la vinculación con el contenido.
- Ofrece resultados medibles mediante niveles, puntos e insignias.
- Desarrolla competencias digitales.

- Promueve la autonomía de los aprendices.
- Combina competitividad y colaboración.

DESARROLLO

ESTUDIO DEL ARTE

Una definición básica de la gamificación la aporta Kapp (2012), que la concibe como “La utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdicos para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas”. La gamificación se define como la aplicación de elementos y principios propios de los juegos en contextos no lúdicos para motivar y comprometer a los participantes en el logro de objetivos específicos (Deterding et al., 2011). Entre los elementos comunes de la gamificación se incluyen puntos, niveles, desafíos, recompensas y retroalimentación (Kapp, 2012). Por otro lado, el rendimiento académico se refiere al logro de los estudiantes en áreas como Matemática, Lectura, Ciencias y Habilidades socioemocionales (Hattie, 2009).

Investigaciones recientes han destacado el potencial de la gamificación para aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes, promover la participación en el aprendizaje y mejorar la retención de conocimientos (Hamari et al., 2014). Por ejemplo, estudios han demostrado que la integración de elementos de juego, como la competencia, la retroalimentación inmediata y los sistemas de recompensa, puede generar un mayor compromiso y un rendimiento académico mejorado en diversas áreas curriculares (Sailer et al., 2017).

El bajo rendimiento académico se refiere a una situación en la que un estudiante no logra alcanzar los estándares esperados en términos de logros educativos, lo que puede manifestarse en calificaciones deficientes, falta de participación en clase o dificultades para comprender los conceptos enseñados (Smith, 2018).

Una de las causas del bajo rendimiento académico es la falta de motivación intrínseca del estudiante hacia el aprendizaje, lo que puede resultar en una disminución del interés por las actividades escolares y una menor dedicación al estudio (García, 2019).

"Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2018), en su estudio del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA), que involucra a naciones interesadas en evaluar el desempeño educativo de sus alumnos, se encontró que el 18% de los estudiantes en Ecuador han repetido al menos un grado durante su vida escolar. En contraste, en Senegal este porcentaje asciende al 50%, lo que lo convierte en uno de los más altos entre los países miembros de la OCDE. Estos hallazgos son indicativos de un bajo rendimiento académico que obstaculiza el logro de los estándares necesarios para avanzar al siguiente año escolar."

Mena (2021) habla acerca de los factores educativos que intervienen en el bajo rendimiento académico realizado en Colombia, que toma en cuenta 3 grupos con variables individuales, familiares y escolares, donde el 84,62 % representan a los factores escolares como la práctica docente, materiales de la escuela y materiales de enseñanza, siendo la constate que más infiere en el estudio.

Por otro lado, Arpi (2020) en su estudio en la ciudad de Cuenca-Ecuador al hacer la observación directa en las clases indica que, las causas posibles de bajo rendimiento académico son las relacionadas al proceso de aprendizaje, refiriendo que los estudiantes no prestan la atención adecuada porque no son motivados por la clase, y el docente no recalca los objetivos del tema y tampoco evalúa el desarrollo del mismo.

Es así que, se puede evidenciar un importante problema relacionado al bajo rendimiento escolar, y las implicaciones del mismo causado por un sinnúmeros de factores en las que en diversos estudios destacan a los factores educativos, que implican a los docentes, sus credenciales, prácticas y metodologías de estudio, que infieren en la manera en que el alumnado percibe el proceso de enseñanza aprendizaje, que se traduce en el desempeño académico.

El bajo rendimiento académico es un problema que se presenta en los estudiantes de cualquier nivel educativo, esto debido a diferentes factores, entre los que se involucra al proceso de enseñanza aprendizaje, haciendo énfasis en el docente y en la manera en la que imparte la clase, por lo que no se motiva a los estudiantes sobre los temas de estudio y tampoco se genera una interacción significativa que haga que los aprendices hagan su mayor esfuerzo en las actividades y esto repercute en que tengan una adecuada instrucción.

Es por ello que, se deben implementar estrategias didácticas como la “gamificación” que aumenten el nivel de interés de los estudiantes y favorezca a la interacción con el docente para que puedan asimilar mejor los conocimientos adquiriendo así un aprendizaje significativo que perdure y les favorezca en su rendimiento académico y en su formación personal.

Smith y Pontes (2018) realizaron un metaanálisis que examinó el efecto de la gamificación en el proceso formativo de los estudiantes en entornos educativos. Los resultados mostraron que esta estrategia tuvo un efecto positivo significativo a nivel cognitivo, especialmente en áreas como la motivación, la participación y la retención de conocimientos.

Además, investigaciones como las de Johnson et al. (2016) han destacado la importancia de diseñar estrategias de gamificación que estén alineadas con los objetivos de aprendizaje y las necesidades específicas de los estudiantes. El diseño cuidadoso de juegos educativos puede fomentar el compromiso activo, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales clave.

A pesar del creciente interés en la gamificación, existen varios vacíos de información y problemas de enseñanza-aprendizaje que requieren atención. Por ejemplo, la falta de investigaciones longitudinales que evalúen el impacto a largo plazo de las estrategias de gamificación en el rendimiento académico es un área poco explorada (Hamari et al., 2016). Además, la necesidad de adaptar las estrategias de gamificación a las necesidades individuales y contextuales de los estudiantes sigue siendo un desafío importante en la práctica educativa (Landers & Landers, 2014).

Una contradicción común entre la teoría y la práctica en la implementación de estrategias de gamificación es la falta de alineación entre los objetivos educativos y los elementos de juego utilizados. A menudo, los docentes pueden centrarse en aspectos superficiales como la competencia y la recompensa, en lugar de integrar los principios fundamentales del aprendizaje en el diseño de la gamificación (Nicholson, 2015). La distancia entre estos principios limita los beneficios de las estrategias gamificadas en el proceso educativo.

Para optimizar los resultados positivos de estas estrategias, se debe mantener la mira enfocada en el estudiante. Esto incluye la formación docente en los principios fundamentales de la gamificación y el diseño instruccional, así como la colaboración con expertos en diseño de juegos y tecnología educativa (Deterding et al., 2011). Además, se necesita una mayor investigación empírica que examine los efectos diferenciales de las estrategias de gamificación en diferentes contextos educativos y poblaciones estudiantiles.

En resumen, la gamificación ofrece un potencial significativo para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, pero también presenta desafíos y áreas de mejora que deben abordarse. Al integrar los principios fundamentales del aprendizaje y adaptar las estrategias de gamificación a las necesidades específicas de los estudiantes, los educadores pueden maximizar el impacto positivo de esta innovadora metodología en el proceso educativo.

ELABORACIÓN/MODELACIÓN/DESCRIPCIÓN DE UNA SITUACIÓN PROBLÉMICA

Actualmente, la educación en la Escuela de Educación Básica “Ballenita”, presenta problemas relacionados con un nivel de aprendizaje cognitivo por debajo de la nota promedio, además de la pérdida de interés y motivación frente a las clases que se imparten diariamente por el docente, esto ha repercutido en las calificaciones de las evaluaciones sumativas de los estudiantes del quinto grado, generando un rendimiento muy bajo en sus promedios.

Según López et al. (2019), el bajo rendimiento académico en los estudiantes se ha convertido en una preocupación creciente en el ámbito educativo. Este fenómeno se caracteriza por la incapacidad de los estudiantes para alcanzar los niveles de logro esperados en una variedad de áreas académicas, incluyendo Matemática, Lectura y Ciencias. López et al. (2019) señalan que el bajo rendimiento académico puede estar influenciado por una serie de factores, que van desde dificultades de aprendizaje no diagnosticadas hasta problemas socioemocionales y entornos escolares desafiantes.

Además se evidencian barreras significativas como el uso inadecuado de los recursos tecnológicos, clases monótonas, que originan poco interés y participación activa en clases e incidencia en la metodología tradicional que no permiten una adecuada adherencia al

aprendizaje, falta de aplicación de nuevas estrategias metodológicas y factores distractores en los estudiantes.

En busca de nuevas formas y metodologías de aprendizaje surge el concepto de gamificación que, utiliza conceptos y dinámicas propias de los juegos para hacer más atractiva la interacción del alumno con el proceso de aprendizaje, facilitando la consecución de resultados específicos (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014).

Al aplicar la gamificación en la educación, se pueden utilizar elementos como desafíos, recompensas, competencia amistosa y narrativas inmersivas para fomentar la participación activa de los estudiantes y mejorar su retención de conocimientos. Este enfoque puede hacer que los niños y las niñas aprendan divirtiéndose e interactuando entre ellos, lo que generará que su aprendizaje se quede grabado en su memoria de manera significativa y pueda ser recordada durante los procesos evaluativos, obteniendo resultados excelentes.

Según García et al. (2020), un estudio reciente llevado a cabo en una muestra de 500 estudiantes de educación primaria reveló resultados significativos sobre el impacto de las estrategias de gamificación en el rendimiento académico. Los datos muestran que el grupo de estudiantes expuestos a actividades gamificadas experimentó un aumento del 25% en sus calificaciones promedio en comparación con el grupo de control, que recibió instrucción tradicional. Estos resultados sugieren que la implementación de estrategias de gamificación puede ser una herramienta eficaz para mejorar el rendimiento académico en entornos educativos.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo influye la implementación de estrategias de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Ballenita”, 2023?

SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo perciben los estudiantes de quinto grado la gamificación como método de enseñanza?

¿Cómo comparo el nivel cognitivo de los niños y las niñas antes y después de aplicar la estrategia de gamificación en el aula?

¿Qué herramientas de gamificación se puede aplicar para lograr un mejor rendimiento académico en los estudiantes de quinto grado?

PROPUESTA

INTRODUCCIÓN

En un mundo cada vez más digitalizado, es crucial explorar nuevas metodologías educativas que motiven y comprometan a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. La gamificación se presenta como una estrategia prometedora que utiliza elementos de juego en contextos no lúdicos, como el aula, para aumentar la motivación y mejorar el rendimiento académico. Este trabajo de titulación propone investigar el impacto de las estrategias de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado.

JUSTIFICACIÓN

El quinto grado es un período crítico en el desarrollo académico de los estudiantes, donde se establecen bases sólidas para el éxito futuro. Sin embargo, muchos estudiantes enfrentan desafíos en su proceso de aprendizaje, incluida la falta de motivación y el bajo compromiso. La gamificación ofrece una solución potencial al convertir el aprendizaje en una experiencia más interactiva, divertida y significativa para los estudiantes.

OBJETIVO GENERAL

Determinar el impacto de la estrategia gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de de la Escuela de Educación Básica “Ballenita” del cantón Santa Elena, en el periodo lectivo 2023- 2024

BENEFICIARIOS

El presente trabajo beneficiará de manera directa tanto a los 35 niños y niñas de la escuela como a los docentes de la institución y en general a la comunidad educativa, y generará un cambio en el proceso de enseñanza aprendizaje, elevando así el rendimiento escolar en cada uno de los estudiantes que allí se educan

ACTIVIDADES

La propuesta del trabajo se aplicará dentro del aula durante los dos primeros trimestres, proyectando los juegos interactivos diseñados por el maestro, mediante las diferentes plataformas, con el apoyo de una laptop, un proyector y un parlante, ya en el tercer trimestre se evaluarán los resultados mediante la técnica de encuesta, observación directa, aplicando rúbricas, cuestionarios y herramientas digitales, para valorar el rendimiento académico, entre las actividades planificadas para el desarrollo del proyecto están:

Diseño de Estrategias de Gamificación Personalizadas: Se diseñará estrategias de gamificación adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes de quinto grado y al plan de estudios de la escuela. Esta estrategia implica otorgar puntos a los estudiantes por completar tareas, participar en actividades o lograr objetivos específicos. Estos puntos pueden ser canjeados por recompensas virtuales o tangibles, como insignias, privilegios en el aula, o incluso tiempo extra de recreo.

Evaluación y Retroalimentación: Se establecerá mecanismos de evaluación para monitorear el progreso y el impacto de las estrategias de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes. Se recopilará datos sobre el compromiso de los estudiantes, el desempeño en las tareas y los resultados de aprendizaje para realizar ajustes y mejoras continuas.

Aplicaciones de herramientas, plataformas y software: Se empleará aplicaciones móviles que adaptan el contenido educativo según el progreso y las preferencias individuales de cada estudiante, como por ejemplo Khan Academy, Classcraft, Kahoot!, Quizizz, Edmodo, Classcraft, Chamilo, BadgeOS, Genially, Epic Win 1, Minecraft: Education Edition. Estas plataformas ofrecen actividades interactivas, desafíos y recompensas virtuales que hacen que el proceso de aprendizaje sea más divertido y motivador para los estudiantes.

Estas estrategias tecnológicas de gamificación no solo hacen que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, sino que también pueden mejorar significativamente el rendimiento académico al aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, esperando los siguientes beneficios: aprender

- Mejora del rendimiento académico en áreas clave como Matemática, Lectura y Ciencias.
- Comprometimiento con su formación académica y motivados con su autoeducación.
- Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y colaboración.
- Creación de un ambiente de aprendizaje más interactivo, dinámico y estimulante para el equipo de estudiantes.

La implementación efectiva de estrategias de gamificación en el aula puede proporcionar una solución innovadora y efectiva para mejorar el rendimiento académico y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de quinto grado. Al proporcionar un enfoque fundamentado y bien estructurado, esta propuesta de solución busca maximizar los beneficios de la gamificación en el contexto educativo.

CONCLUSIÓN

La gamificación ofrece una oportunidad para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje de las diferentes asignaturas, haciéndolo más interactivo, divertido y significativo para los estudiantes. Al implementar estrategias de gamificación en el aula, el maestro puede abordar el bajo rendimiento académico de manera efectiva, motivando a los estudiantes a comprometerse con el aprendizaje y mejorar su comprensión de los conceptos básicos y contenidos, a la vez que genera en ellos otra perspectiva de los métodos para aprender.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arpi, M. (2020). Causas que inciden en el bajo rendimiento académico en el área de matemáticas, en los estudiantes del cuarto año de educación general básica de la escuela jesús vázquez ochoa, en el año lectivo 2018-2019. Universidad Salesiana de Cuenca, 40-41. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/19320/1/UPS-CT008837.pdf>

Borrás-Gené, O. (2022). Introducción a la gamificación o ludificación (en educación). Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey. Obtenido de <https://burjcdigital.urjc.es/bitstream/handle/10115/20346/fundamentos%20de%20la%20gamificacionOriolTIC.pdf>

Bravo, F., León, O., Castiblanco, A., Castañeda, H., Centeno, B., Merino, C., . . . Rocha, R. (2019). Fenómeno de bajo rendimiento académico. Colombia: Proyecto ACACIA. Obtenido de <https://acacia.red/wp-content/uploads/2019/07/Fen%C3%B3meno-de-Bajo-Rendimiento-Acad%C3%A9mico.pdf>

Mena, Y. (2021). Factores educativos asociados al bajo rendimiento académico de estudiantes del Programa Flexible Aceleración del Aprendizaje. *Ratio Juris*, 574-589. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5857/585771274010/html/>

Muñoz, G. d. (2018). Análisis del rendimiento académico en los/as estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal “31 de Octubre” del cantón Samborombón, provincia del Guayas, periodo lectivo 2016-2017. Universidad Andina Simón Bolívar, 17. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6377/1/T2718-MGE-De%20La%20A-Analisis.pdf>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2018). Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes de la OCDE. París: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. Obtenido de <https://www.oecd.org/pisa/39730818.pdf>

Sampieri, R. H. (2014). Metodología de la Investigación. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Smith, J. (2018). Estrategias para mejorar el rendimiento académico en el aula. *Revista de Educación*, 20(3), 45-57.

García, M. (2019). Factores asociados al bajo rendimiento académico en estudiantes de secundaria. *Revista de Investigación Educativa*, 15(2), 78-91.