



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

TÍTULO DEL TRABAJO

LA GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS
ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA
UNIDAD EDUCATIVA VIRGEN DEL CISNE, AÑO LECTIVO 2023-2024

AUTOR

WONG PARRALES MIGUEL ANGEL

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN
COMPLEXIVO

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

TUTOR

Ing. Benavides Lara Raúl Marcelo 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 MIGUEL ANGEL WONG PARRALES, 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, MIGUEL ANGEL WONG PARRALES

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, La gamificación y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Virgen Del Cisne, año lectivo 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

MIGUEL ANGEL WONG PARRALES
C.I. 0917254260
AUTOR



UPSE

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

AUTORIZACIÓN

Yo, MIGUEL ANGEL WONG PARRALES

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

MIGUEL ANGEL WONG PARRALES

C.I. 0917254260

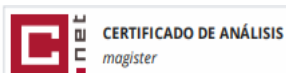
AUTOR



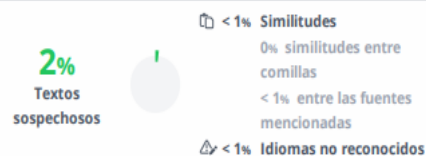
**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado: **La gamificación y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Virgen Del Cisne, año lectivo 2023-2024**, presentado por el estudiante, Miguel Angel Wong Parrales, 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.



componentepractico_miguelwongp
arrales



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

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por cuanto él me ha guiado en todos los momentos de mi vida tanto profesional como ser humano, agradezco también a nuestra querida Universidad Estatal Península de Santa Elena por cuanto nos ha dado la oportunidad de realizar esta maestría, a nuestros queridos docentes que impartieron su cátedra en estos diez módulos, a nuestro tutor de la maestría Ing. Raúl Benavides Lara Ph.D. que nos ha dado las pautas necesarias para poder resolver las dificultades suscitadas, a nuestros compañeros maestrantes, a mi compañera Gladys Zúñiga que ha sido un apoyo fundamental durante este proceso, también agradezco a la Unidad Educativa Virgen Del Cisne la cual ha sido consecuente en darnos el tiempo para la investigación de este trabajo.

Miguel Angel Wong Parrales

DEDICATORIA

Dedico este trabajo investigativo a mis padres Nelly y Miguel que siempre han sido un pilar fundamental en mi vida, a mi querida esposa Angela que con su tiempo y dedicación me ha comprendido en esta etapa de mi vida, a mis hijos: Nelly, Wilmer y Roger que con su muestra de amor me incentivan a seguir adelante, a mis hermanos: Diego, Diana y Joyce que me ven como un espejo para ellos, a mis tíos, familiares y en especial a mi abuelita Laura que esté donde esté siempre me guiará por el camino del bien, gracias a todo ustedes por cuanto de una u otra forma han estado alentándome todo este tiempo con sus sabios consejos, apoyo incondicional, humildad y valores los cuales me están forjando a ser una persona de bien y a un profesional comprometido con la sociedad.

Miguel Angel Wong Parrales

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 PROBLÉMICA	4
PROPUESTA DE SOLUCIÓN	5
CONCLUSIONES	10
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	11

RESUMEN

La educación es un proceso formativo en el que docentes reciben apoyo de diferentes recursos didácticos para mejorar el afianzamiento del conocimiento, y es indispensable aplicar la gamificación como herramienta motivadora para los estudiantes. Es por esa razón que aplicó el tema: “La Gamificación y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Virgen del Cisne año lectivo 2023-2024”. El objetivo general de esta investigación es Implementar un sistema de gamificación en la Unidad Educativa Virgen del Cisne para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes de quinto año de educación básica durante el año lectivo 2023-2024. El enfoque de investigación empleado en este estudio está orientado en comprender la realidad de la institución, en nuestro caso se emplea el enfoque cuantitativo-cualitativo. La propuesta se fundamenta en la implementación de un programa de gamificación para que los estudiantes del quinto grado de la Unidad Educativa Virgen Del Cisne, a través de la propuesta se espera obtener los datos más valiosos sobre la gamificación como herramienta educativa, como también identificar posibles áreas de mejora y recomendaciones para su aplicación futura.

Palabras claves: Gamificación, tics, aprendizaje

ABSTRACT

Education is a formative process in which teachers receive support from different didactic resources to improve the consolidation of knowledge, and it is essential to apply gamification as a motivational tool for students. It is for this reason that applied the theme: "The gamification and its influence on learning in students of fifth year of basic education of the Educational Institution "Virgen del Cisne school year 2023-2024".

The general objective of this research is to implement a gamification system in the Educational Unit "Virgen del Cisne" to improve motivation, commitment and performance of students in the fifth year of basic education during the school year 2023-2024.

The research approach used in this study is oriented to understand the reality of the institution, in our case the quantitative-qualitative approach is used. The proposal is based on the implementation of a gamification program for fifth grade students of the Educational Unit Virgen Del Cisne, through the proposal it is expected to obtain the most valuable data on gamification as an educational tool, and also to identify possible areas for improvement and recommendations for future application.

Keywords: Gamification, tics, learning

TEMA

LA GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA VIRGEN DEL CISNE AÑO LECTIVO 2023-2024

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

La siguiente línea de investigación es: Procesos de enseñanza y aprendizaje y la sublínea Tic aplicada a la educación.

INTRODUCCIÓN

En el nuevo y cambiante mundo de la educación, la búsqueda de la metodología innovadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje es continuo. Uno de estos enfoques, que ha tenido relevancia en los últimos años, es la gamificación. Este término se refiere al uso de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos como la educación.

La presente investigación se centra en examinar la influencia de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes de quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Virgen del Cisne durante el año lectivo 2023-2024. Este estudio surge en un momento crucial, donde la tecnología y las nuevas metodologías educativas están transformando la forma en que los alumnos interactúan con el conocimiento.

La gamificación ofrece una oportunidad única para implementar la participación activa, el compromiso y la motivación de los estudiantes, elementos fundamentales para un aprendizaje significativo. Al integrar elementos de juegos, como desafíos, recompensas y competencias, se busca crear un ambiente de aprendizaje estimulante y divertido, que motive a los educandos a explorar y adquirir nuevas destrezas de manera precisa. Según Carguaytongo (2022), indica que:

La gamificación se define como la integración de elementos lúdicos en el ámbito educativo con el propósito de mejorar la atención y el compromiso durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto se logra mediante estrategias implementadas por el docente para que los estudiantes participen de manera dinámica, lo que contribuye al desarrollo y fortalecimiento de

habilidades. Es crucial señalar que la gamificación no se limita al entretenimiento, sino que se vincula estrechamente con una estrategia dentro del proceso educativo para poder mejorar el aprendizaje de los estudiantes (pág. 29).

El enfoque de investigación empleado en este estudio está orientado en comprender la realidad de la institución, en nuestro caso se emplea el enfoque cuantitativo-cualitativo, para la investigación cuantitativa se realiza un análisis estadístico para identificar las relaciones entre variables y determinar la eficacia de la gamificación en términos de mejora académica, mientras que para el estudio cualitativo se realiza la observación mediante la participación de los estudiantes para captar de manera directa la dinámica y el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este contexto, la Unidad Educativa Virgen del Cisne ha implementado estrategias de gamificación en el aula de quinto año durante el año lectivo 2023-2024, con el objetivo de mejorar la experiencia de los aprendizajes de sus estudiantes. Este estudio pretende analizar los efectos de esta implementación, evaluando cómo la gamificación afecta el rendimiento académico, la participación en clase y la actitud hacia el aprendizaje de los alumnos.

A través de la propuesta se espera obtener los datos más valiosos sobre la gamificación como herramienta educativa, así como identificar posibles áreas de mejora y recomendaciones para su aplicación futura. En última instancia, este estudio busca contribuir al avance del conocimiento en el campo de educación, ofreciendo nuevas perspectivas sobre cómo aprovechar el potencial de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de educación básica.

ESTUDIO DEL ARTE

En la gamificación se utilizan juegos y la motivación para que aporten con los objetivos definidos que es aprender, según Werbach y Hunter (2012), la gamificación se define como:

La utilización de elementos y diseños propios de los juegos en contextos no lúdicos. Además, afirman que” la gamificación es el proceso de observación, manipulación de la diversión mediante el aprendizaje colaborativo”

A nivel nacional, en su investigación titulada: “gamificación y su aplicación en el área de matemáticas”, según Idrovo (2018), afirma que:

La gamificación tiene como objetivo renovar la forma en que se enseña en el aula y mejorar el proceso de aprendizaje, utilizando juegos y sus componentes, como roles e insignias que se obtienen al avanzar de nivel o superar desafíos. Al integrar juegos, se modifica la percepción del estudiante hacia el proceso educativo, haciéndolo más dinámico y aumentando su motivación. Los componentes, que posibilitan la implementación de las mecánicas y dinámicas mencionadas anteriormente. Algunos ejemplos son los logros, los avatares, los objetos coleccionables, los objetos utilizables, el combate, el contenido desbloqueable, los regalos, los niveles, los puntos, entre otros (pág. 3).

La gamificación en la educación es una estrategia pedagógica que integra elementos de juegos, como desafíos, recompensas, competencia y narrativas, en actividades de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. Según Ordóñez (2022), indica que:

En el contexto social, la investigación se vuelve relevante al emplear la gamificación para potenciar tanto la enseñanza como el aprendizaje. Esto se traduce en un aumento del rendimiento académico y, lo que es más importante, en un aprendizaje más profundo y significativo. La atracción inherente del juego motiva a los estudiantes, creando una experiencia educativa enriquecedora que establece un base sólido para los docentes interesados en transformar el enfoque de enseñanza y aprendizaje (pág. 8).

De acuerdo con Murillo et al. (2007), la labor docente implica una serie de actividades cuidadosamente planificadas que van más allá de la mera transmisión de conocimientos. Esta labor debe centrarse en dos procesos fundamentales para la formación integral: la enseñanza y el aprendizaje. Es crucial emplear estrategias didácticas que no solo faciliten la adquisición de información y conocimiento, sino que también promuevan el desarrollo de competencias en el estudiante. El objetivo es que los estudiantes puedan aplicar el conocimiento de manera efectiva en diversos

contextos, fomentando así su integración con la sociedad y el entorno que les rodea, mediante el fomento del trabajo en equipo (pág. 86).

Según Rico y Ponce (2021), indican que los docentes competentes son idóneos de resolver situaciones diversas en las diferentes aulas, para lo que el conocimiento visto desde un aspecto disciplinar resulta escaso. El docente, entonces, no puede ser un emisor de conocimiento y dominar una disciplina, sino que debe, además de crear entornos de aprendizaje activo basado en problemas, capacidad autónoma que desarrolle las habilidades y actitudes de los estudiantes (pág. 80).

Según Martínez (2017), indica que la gamificación del aprendizaje tiene como objetivo influir en el comportamiento de las personas mediante experiencias y sentimientos que se construyen a través del juego incentivando el compromiso y la fidelidad de los estudiantes (pág. 255).

SITUACIÓN PROBLÉMICA

En la unidad Educativa Virgen del cisne, durante el año lectivo 2023-2024, se observa un interés progresivo en la implementación de la gamificación como estrategia pedagógica para optimizar el aprendizaje de los estudiantes de quinto año de educación básica. Sin embargo, se desconoce el impacto existente que esta metodología pueda tener en el proceso educativo de los estudiantes en este nivel de estudios.

La gamificación implica la introducción de elementos y mecánicas propios de los juegos en actividades de aprendizaje, con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes.

La eficacia de la enseñanza tradicional en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de quinto año de educación básica en la Unidad Educativa Virgen del Cisne se ve limitada por las siguientes causas: Falta de motivación de los docentes debido a métodos de enseñanza convencionales poco atractivos, limitaciones en la participación activa de los estudiantes en el aula, desinterés de los estudiantes hacia el contenido educativo, dificultades para retener la atención de los estudiantes durante las clases.

Otra de la posible problemática es la necesidad de una capacitación adecuada

para los docentes sobre cómo diseñar e implementar actividades de gamificación de manera efectiva. La falta de comprensión sobre cómo integrar elementos de juego de manera significativa en el plan de estudios podría llevar a una inadecuada gamificación.

Según Andrade (2023), expone que, dado el impacto significativo de las tics, es crucial reconocer que la educación en ciencias no puede permanecer al margen de este avance. Utilizar los recursos y herramientas digitales disponibles nos permite acercarnos a la realidad de una manera sin precedentes. Al emplear estas tecnologías, los estudiantes tienen la oportunidad de comprender mejor los temas de discusión (pág. 36).

Según Macías (2017), explica que la gamificación se ha trasladado al proceso didáctico mediante resultados efectivos en el aprendizaje, sin embargo, es necesario motivar, movilizar conocimientos, consolidar aprendizajes siempre y cuando los elementos del juego sean escogidos en función de los objetivos pedagógicos de la asignatura (pág. 28).

De acuerdo a estas causas subyacentes es fundamental integrar la gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de quinto año de educación básica en la Unidad Educativa Virgen del Cisne. Con base a estos factores se plantea la pregunta: ¿Cómo influye la gamificación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de quinto año de educación básica en la Unidad Educativa Virgen del Cisne durante el año lectivo 2023-2024?

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

Propuesta de Gamificación para la Unidad Educativa Virgen del Cisne

Nombre del Proyecto: Aventura Educativa: Explorando el Conocimiento

Grado: Quinto Grado de Educación general básica

Materia: Ciencias Naturales.

Plataforma: Tomidigital

Según Sánchez et al. (2020), indica que:

Utilizando la gamificación como enfoque educativo implica entender las herramientas de los juegos que se emplearán, así como tener una comprensión clara de sus ventajas y desventajas. De lo contrario, puede

descuidar el verdadero proceso de aprendizaje. Además, la gamificación va más allá de simplemente añadir juegos digitales, ya que su aplicación está vinculada al contexto y dinámica del juego en sí (pág. 52).

Objetivo General:

Implementar un sistema de gamificación en la Unidad Educativa Virgen del Cisne para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes de quinto año de Educación Básica durante el año lectivo 2023-2024.

Objetivos Específicos:

1. Evaluar la percepción de los estudiantes de quinto año de educación básica sobre la gamificación como método de aprendizaje en la Unidad Educativa Virgen del Cisne.
2. Investigar cómo la gamificación afecta la motivación y el compromiso de los estudiantes de quinto año en comparación con métodos tradicionales de enseñanza.
3. Analizar el rendimiento académico de los estudiantes de quinto año que participan en actividades de gamificación en comparación con aquellos que no lo hacen

Descripción del Proyecto:

Aventura Educativa es un proyecto diseñado para transformar el proceso de aprendizaje en una emocionante aventura donde los estudiantes se convierten en exploradores del conocimiento. A través de la gamificación, se busca estimular la participación activa, la colaboración y el desarrollo de habilidades clave mientras se abordan los contenidos curriculares de manera innovadora y divertida en la materia de ciencias naturales.

Elementos de Gamificación:

1. Puntos y Niveles: Los estudiantes acumularán puntos al completar tareas, participar en actividades en clase y demostrar su comprensión de los temas. A medida que acumulen puntos, avanzarán a diferentes niveles, cada uno con desafíos y recompensas únicas.
2. Desafíos y Misiones: Se plantearán desafíos y misiones relacionados con los contenidos curriculares, que los estudiantes deberán superar utilizando su

creatividad, pensamiento crítico y trabajo en equipo.

3. Recompensas y Reconocimientos: Se otorgarán recompensas, como insignias virtuales, certificados de logro y privilegios especiales, a los estudiantes que demuestren un rendimiento destacado o un compromiso excepcional con la aventura educativa.

4. Competencia y Colaboración: Se fomentará la competencia amistosa a través de tablas de clasificación y desafíos entre equipos, pero también se promoverá la colaboración y el apoyo mutuo para alcanzar objetivos comunes.

5. Narrativa y Temática: Se desarrollará una narrativa envolvente y una temática atractiva que guiará a los estudiantes a través de su viaje educativo. Los estudiantes serán protagonistas de la historia, enfrentándose a desafíos y descubriendo nuevos conocimientos en cada etapa de su aventura.

Implementación:

1. Formación Docente: Se proporcionará formación y orientación a los docentes sobre cómo implementar efectivamente la gamificación en el aula, así como sobre el uso de herramientas y recursos digitales relacionados.

2. Diseño de Actividades: Se diseñarán actividades y desafíos específicos que integren los principios de la gamificación con los objetivos de aprendizaje del currículo escolar.

3. Plataforma Digital: Se desarrollará una plataforma digital donde los estudiantes puedan acceder a recursos, seguir su progreso, interactuar con sus compañeros y recibir retroalimentación de los docentes.

4. Seguimiento y Evaluación: Se llevará a cabo un seguimiento continuo del progreso de los estudiantes y se recopilarán datos sobre su participación, rendimiento y satisfacción con la experiencia de gamificación.

Beneficios Esperados:

1. Mayor motivación y compromiso de los estudiantes con el aprendizaje.
2. Mejora del rendimiento académico y comprensión de los contenidos curriculares.
3. Desarrollo de habilidades clave como el trabajo en equipo, la resolución de

problemas y la creatividad.

4. Fomento de un ambiente educativo dinámico, interactivo y centrado en el estudiante.

Aventura Educativa tiene como objetivo transformar la experiencia de aprendizaje en la Unidad Educativa Virgen del Cisne, convirtiendo cada día en una emocionante aventura hacia el conocimiento y el descubrimiento.

Cronograma de implementación del programa de gamificación

Tabla 1.

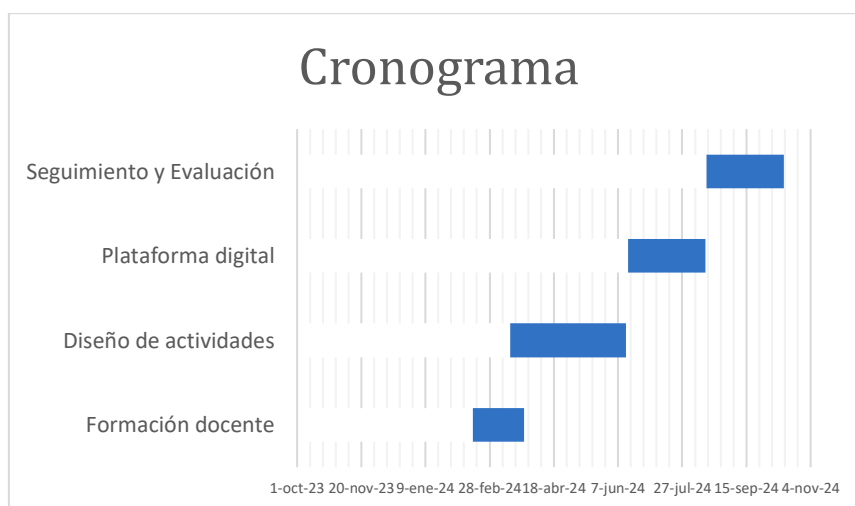
Cronograma de implementación del programa

Etapas	Duración
Formación docente	2 meses
Diseño de actividades	3 meses
Plataforma digital	2 meses
Seguimiento y Evaluación	2 meses

Nota: Esta tabla indica las etapas y la duración del cronograma del programa de gamificación

Gráfico 1

Diagrama de Gantt del cronograma del programa de gamificación en meses



Nota: De acuerdo a lo establecido a la implementación del programa de gamificación el proyecto se llevará a cabo en nueve meses aproximadamente desde el inicio de las actividades que es la formación docente seguido del diseño de actividades, la manipulación de la plataforma digital para finalizar con el seguimiento y evaluación.

Con respecto al programa de gamificación Tomidigital Es una innovadora

plataforma que ofrece una gran cantidad de clases remotas completas, en las áreas básicas de ciencias exactas, naturales, sociales y humanidades. Permite además a los docentes, crear clases interactivas en donde se agregan recursos, así como preguntas de seguimiento, evaluación y notas investigativas. Este programa se va a realizar durante los tres trimestres con temas correspondientes a Ciencias Naturales.

Programa de gamificación: Tomidigital.

Figura1

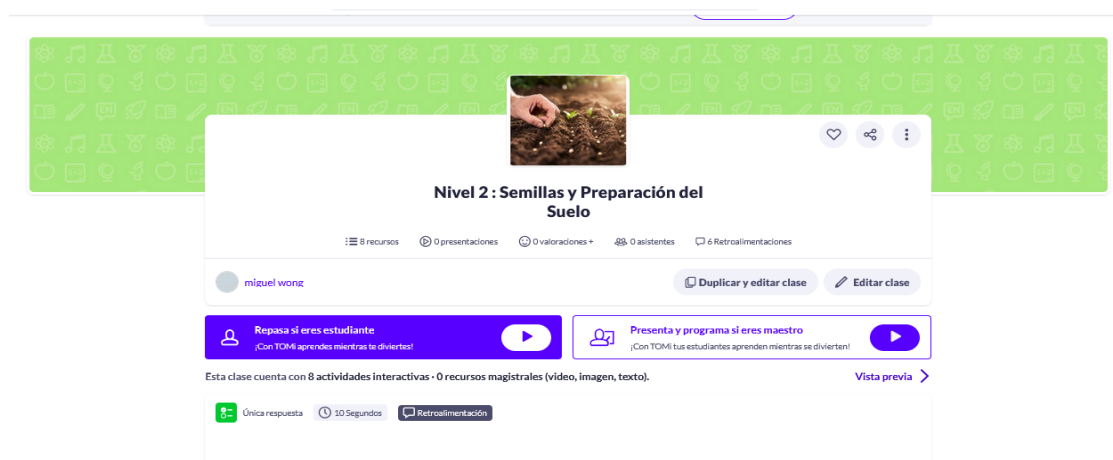
Nivel 1. Explorando las plantas. Introducción a las plantas



Enlace: <https://play.tomi.digital/app/learn?id=479276&type=lesson>

Figura 2

Nivel 2: Sembrando Conocimientos: Comprender la germinación y siembra



Enlace: <https://play.tomi.digital/es/app/learn?id=479636&type=lesson>

CONCLUSIONES

De acuerdo a la investigación realizada la gamificación es una herramienta en la que los docentes se pueden apoyar al dar las clases, la misma que puede motivar e incentivar la aptitud de los estudiantes al establecer un enlace entre el juego y el proceso de aprendizaje, respecto a esto también la labor docente implica una serie de actividades planificadas en la cual es muy importante para la formación integral.

Al integrar elementos de juego en el proceso educativo, se puede crear un ambiente más dinámico y participativo, lo que fomentaría un mayor interés por parte de los estudiantes en el aprendizaje. Sin embargo, es fundamental que este enfoque se realice con un entendimiento claro de las herramientas de juego a utilizar y con una evaluación cuidadosa de las ventajas y desventajas de la gamificación. Además, se debe tener en cuenta que la gamificación no se trata de insertar juegos o actividades lúdicas sino adaptar el entorno de aprendizaje para aprovechar al máximo la motivación de los estudiantes.

Implementando el proyecto de gamificación se dará una formación continua a los docentes del nivel medio de educación en la Unidad Educativa Virgen Del Cisne, sobre el manejo y ejecución de la herramienta de gamificación de una manera eficientemente, además de cada uno de los componentes de la plataforma digital que se va a utilizar, y llevar un seguimiento del progreso de cada uno de ellos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, N. (2023). *La gamificación como estrategia interactiva en el área de ciencias naturales en el décimo año de la Unidad Educativa "Manuel María Velasco" del cantón San Pedro de Huaca.* [Tesis de Maestría].
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15011>
- Carguaytongo, M. (2022). *La gamificación en el aprendizaje significativo de la asignatura Investigación Ciencia y tecnología para estudiantes de tercero de bachillerato.* [Tesis de Maestría].
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4995>
- Idrovo, E. (2018). *Patrones en gamificación y juegos serios, aplicados a la educación.* [Tesis de Grado].
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/16335>
- Macías , A. (2017). *La Gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas* [Tesis de maestría].
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362MACg.pdf>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación. *Revista Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Murillo et al. (2007). *Evaluación del desempeño y carrera profesional docente. Un estudio comparativo entre 50 países de América y Europa.*
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000152934?posInSet=3&queryId=N-EXPLORE-6915979c-adb1-4dc4-886a-0e2a3bd35522>
- Ordóñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores.* [Tesis de Maestría].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>
- Rico , M., & Ponce, A. (2021). El docente del siglo XXI. Perspectivas según el rol formativo y profesional. *Revista Mexicana de Investigación Educativa, Volum. 27(92)*, 77-101. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v27n92/1405-6666-rmie-27-92-77.pdf>
- Sanchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: La gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *Latindex*.
<https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: how game thin-king can revolutionize your business.* Wharton Digital Press.
https://www.researchgate.net/publication/273946893_For_the_Win_How_Game_Thinking_can_Revolutionize_your_Business