



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

TÍTULO DE ARTÍCULO

La gamificación para fortalecer la enseñanza de la Biología.

AUTOR (A)

Plúas Erazo María Elena

TRABAJO DE TITULACIÓN
Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TUTOR (A)

Taro Joseph

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.

**Daniela Manrique Muñoz, Mgtr.
COORDINADORA DEL
PROGRAMA**

**Joseph Taro PhD.
TUTOR**

**Margot García Espinoza, PhD.
ESPECIALISTA 1**

**Gina PARRALES LooR, Mgtr,
ESPECIALISTA 2**

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



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

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por **María Elena Plúas Erazo**, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Mención Tecnología E Innovación Educativa.

Atentamente,

Lic. Joseph Taro PhD.
C.I. 0965336993
TUTOR



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, María Elena Plúas Erazo

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **La gamificación para fortalecer la enseñanza de la biología** previo a la obtención del título en Magíster en Educación Mención Tecnología E Innovación Educativa., 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 07 días del mes de junio de año 2024

María Elena Plúas Erazo
C.I.0917387425
AUTOR(A)



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

AUTORIZACIÓN

Yo, María Elena Plúas Erazo

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 gamificación para fortalecer la enseñanza de la biología** con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este artículo académico 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 07 días del mes de junio de año 2024

María Elena Plúas Erazo
C.I. 0917387425
AUTOR (A)



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

TEMA

La Gamificación para fortalecer la enseñanza de la biología.

Autora: María Elena Plúas Erazo

Tutor: Joseph Taro

RESUMEN

El presente estudio aborda el uso de la gamificación para mejorar la enseñanza de Biología en estudiantes de tercero bachillerato en la Unidad Educativa Santa Elena, Provincia de Santa Elena. Su objetivo consiste en evaluar la efectividad de la gamificación como estrategia innovadora para fortalecer el aprendizaje de los conceptos biológicos. Para alcanzar el objetivo propuesto, se utilizó en la investigación un enfoque cuantitativo cuasiexperimental de corte transversal, combinando métodos teóricos y empíricos. La muestra constó de 31 estudiantes y 3 docentes que imparten la asignatura en la Unidad Educativa. Los resultados mostraron que los estudiantes tenían un escaso conocimiento del tema al inicio, lo que se reflejó en un bajo rendimiento académico con resultados heterogéneos. Después de la implementación del plan de actividades, se obtuvo un significativo avance en el aprendizaje con puntajes más homogéneos. Los estudiantes manifestaron su preferencia por la herramienta Quizizz, lo que hizo más dinámica la actividad, con una mayor retención de conceptos biológicos y una mayor satisfacción con la actividad. La gamificación demostró ser una estrategia efectiva para fomentar un aprendizaje significativo y atractivo

Palabras claves: Gamificación, biología, aprendizaje significativo, enseñanza.



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

TEMA

Gamification to strengthen the learning of biology.

Autora: Maria Elena Plúas Erazo

Tutor: Joseph Taro

ABSTRACT

The present study is about the use of gamification to improve the teaching of Biology in third-year high school students at the Santa Elena Educational Unit, Province of Santa Elena. Its objective is to evaluate the effectiveness of gamification as an innovative strategy to strengthen the learning of biological concepts. To achieve the proposed objective, a cross-sectional quasi-experimental quantitative approach was used in the research, combining theoretical and empirical methods. The sample consisted of 31 students and 3 teachers who teach the subject in the Educational Unit. The results showed that the students had little knowledge of the subject at the beginning, which was reflected in low academic performance with heterogeneous results. After the implementation of the activity plan, significant progress in learning was obtained with more homogeneous scores. The students expressed their preference for the Quizizz tool, which made the activity more dynamic, with greater retention of biological concepts and greater satisfaction with the activity. Gamification proved to be an effective strategy to foster meaningful and engaging learning.

Keywords: Gamification, biology, significant learning, teaching.



UPSE

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

TEMA

La gamificación para fortalecer la enseñanza de la biología.

Nombre de la revista	LATAN https://latam.redilat.org/
----------------------	---

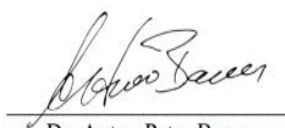
Carta de Aceptación

Por medio de la presente se da constancia que el artículo de investigación titulado **La gamificación para fortalecer la enseñanza de la Biología** de los autores *María Elena Plúas Erazo y Taro Joseph*, ha sido aceptado para su publicación en LATAM- Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, con ISSN en línea: 2789-3855.

El artículo ha sido evaluado y aprobado mediante el sistema de evaluación por pares de doble ciego (*double-blind peer review*), y la revisión anti plagio vía software de índice de similitud, cumpliendo con los estándares de aprobación establecidos por el Comité Editorial.

Se expide la presente constancia a los 11 días del mes de junio del año 2024.

Podrá verificarse la publicación del artículo accediendo a <https://latam.redilat.org/>



Dr. Anton Peter Baron
Editor en Jefe

LATAM- Revista Latinoamericana
de Ciencias Sociales y Humanidades

