



**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 PROCESO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE EDUCACION BASICA.

AUTORA

Lic. Violeta Denis Lucín Figueroa.

TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXÁMEN
COMPLEXIVO.

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

TUTOR

Lic. Granados Romero, John, PhD.

Santa Elena, Ecuador



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**

**Lic. Granados Romero, John, PhD.
TUTOR (A)**

**Lic. María Gabriela Marín Figueroa, PhD.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Mario Hernández Nodarse, PhD.
ESPECIALISTA 2**

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



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 VIOLETA DENIS LUCÍN FIGUEROA, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

LIC. Granados Romero John, PhD.

C.I. 1204249625

TUTOR



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, VIOLETA DENIS LUCÍN FIGUEROA.

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **La gamificación y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación básica**, 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 17 días del mes de Junio del año 2025

VIOLETA DENIS LUCÍN FIGUEROA
C.I. 0924089460
AUTORA



UPSE

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

AUTORIZACIÓN

Yo, VIOLETA DENIS LUCÍN FIGUEROA.

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 17 días del mes de Junio del año 2025

(VIOLETA DENIS LUCÍN FIGUEROA)

C.I. 0924089469

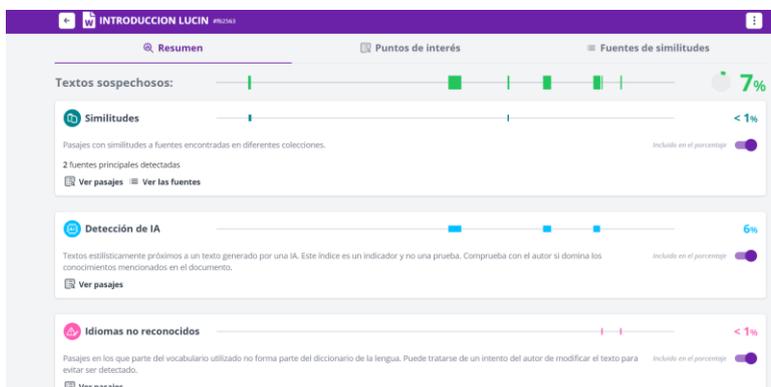
AUTORA



**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 proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación básica**, presentado por el estudiante, **VIOLETA DENIS LUCÍN FIGUEROA** fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 7%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.



LIC. Granados Romero, John, PhD.
C.I. 1204249625
TUTOR

AGRADECIMIENTO

Me gustaría mostrar mis más sentidos agradecimientos a Dios porque él me permitió la vida y salud. Por otro lado, agradezco el apoyo infinito a mis amados padres; Manuel Lucín y Nancy Figueroa porque sin su ayuda no hubiese podido lograrlo, también agradecer a mis hermanos; Jacob, Abel, Mauricio, Andy y a mis cuñadas Kaffa Buchelli y Anahí Quiñonez, porque son incondicionales para mí.

Para finalizar, agradezco infinitamente a la prestigiosa Universidad Estatal Península de Santa Elena que me permitió cruzar esta meta, y por supuesto, a mis honorables docentes quienes me acompañaron en este proceso.

Violeta Denis Lucín Figueroa.

DEDICATORIA

Dedico este ensayo a mi hijo, Nicolás Robles, que con su sonrisa ilumina mis días y me inspira a superar cada reto. Este proyecto está dedicado a ti, como reflejo de mi esfuerzo, con la esperanza de que cada paso que doy sirva como ejemplo para que persigas tus sueños con valentía y determinación. Te amo hijo.

Violeta Denis Lucín Figueroa.

Tabla de contenido

TRIBUNAL DE GRADO	II
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
.....	VI
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
DEDICATORIA	VIII
Resumen.....	XI
Abstract	XI
1 TEMA	1
2 LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	1
3 INTRODUCCIÓN	1
4 ESTADO DEL ARTE.....	2
5 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	4
6 METODOLOGÍA	5
Enfoque de la Investigación.....	5
Tipo de Investigación.....	5
Diseño de la Investigación	5
Población y Muestra.....	6
Criterios de inclusión y exclusión.....	6

Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	6
Procedimiento de recolección de datos.....	7
Técnicas de análisis de datos.....	7
Consideraciones éticas.....	8
7 RESULTADOS.....	8
8 PROPUESTA.....	10
Referencias.....	17
ANEXOS.....	20
Anexo 1.....	20
Anexo 2.....	21

Resumen

La presente trata acerca de la gamificación y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación básica de la U.E. Cap. Rafael Morán Valverde, que tiene como objetivo determinar la influencia de la gamificación, además el enfoque de esta investigación será cualitativo, ya que busca explorar y describir cómo la gamificación influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación básica. Este permite comprender en profundidad las experiencias y percepciones de los estudiantes y docentes sobre la gamificación, entre los resultados constan que la mayoría de los estudiantes (38 de 50) consideran las actividades gamificadas como "muy divertidas" o "divertidas", lo que sugiere que estas actividades logran captar su interés y mantenerlos comprometidos con el aprendizaje.

Palabras claves: gamificación, aprendizaje, percepción.

Abstract

This is about gamification and its influence on the teaching-learning process in basic education students in the EU. "Cap. Rafael Moran Valverde, which aims to determine the influence of gamification, and the focus of this research will be qualitative, since it seeks to explore and describe how gamification influences the teaching-learning process in basic education students. This allows us to understand in depth the experiences and perceptions of students and teachers about gamification, among the results are that the majority of students (38 of 50) consider gamified activities as "very fun" or "fun", which suggest that these activities manage to capture their interest and keep them engaged in learning.

Keywords: gamificación, learning, perceptio

1 TEMA

LA GAMIFICACIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA.

2 LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

La aplicación de la gamificación en el aprendizaje de alumnos de quinto grado de educación básica se relaciona con la línea de investigación sobre los métodos de enseñanza y aprendizaje, con un enfoque específico en los recursos didácticos.

3 INTRODUCCIÓN

En los actuales momentos, la educación, se encuentra en el dilema de adaptarse a los nuevos desafíos de enseñanza, que han llegado globalización. De acuerdo con Flores et al., (2024) , se conoce como gamificación al proceso de integrar juegos interactivos a la educación de los infantes, con el fin de facilitar la absorción de contenido académico.

La introducción de elementos lúdicos al sistema tradicional de aprendizaje busca mejorar significativamente la calidad de educación que se brinda en la institución y a la vez incentiva a los educandos asumir un rol más activo en su propia formación. (Galvan & Siado, 2021)

En la revisión de estudios se presentan ejemplos concretos de cómo la gamificación se ha implementado con éxito en otras instituciones educativas, y se propondrán recomendaciones para su aplicación en la U.E. “Cap. Rafael Morán Valverde”

El objetivo general consiste en determinar la influencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de educación básica de la Unidad Educativa “Cap. Rafael Morán Valverde”, para optimizar el perfeccionamiento de habilidades cognitivas y motivacionales en el salón de clases.

El enfoque a usar es cualitativo con un diseño descriptivo – correlacionar con el propósito de entender las variables de la investigación y la relación que se da entre las mismas, empleando el método de codificación y categorización con el fin de identificar patrones y tendencias en su implementación.

Posteriormente se presentará una propuesta adaptada a las necesidades encontradas en la institución educativa, con el fin de potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje. El presente ensayo busca promover un aprendizaje dinámico e interactivo en los estudiantes de educación básica.

4 ESTADO DEL ARTE

A continuación, se presentan estudios acerca del tema en análisis

Internacionales

El estudio de (Gil & Prieto, 2021), está basado en la enseñanza de los primeros años de estudio, en donde se usan tanto cuestionarios como entrevistas al ser parte de un enfoque mixto, este a su vez favorece la triangulación de los datos, ayudando a una comprensión mas detallada del caso de estudio, los resultados una vez aplicado el método de estudio confirman las diversas ventajas de aplicar la gamificación en el salón de clases, entre estas destacan una mayor participación por parte del estudiantado y ganas de aprender jugando.

Regionales

(Suárez & Hernández, 2023), se centran en estudiar los efectos de la gamificación en el salón escolar y la percepción que tienen los docentes acerca de la aplicación y efectividad de la misma, para lo cual se empleó un enfoque cualitativo, centrado en la realización de encuestas y entrevistas a profesores de 5 diferentes centros de enseñanza.

Nacionales

El estudio de Parrales et al., (2023), reconoce a la gamificación como una estrategia innovadora, en el proceso que se está llevando a efecto, para conseguirlo se realizaron un sinnúmero de actividades lúdicas que incorporaron elementos de juego en el aula, lo que permitió a los alumnos involucrarse activamente en su propio proceso educativo. Dando como resultado un evidente crecimiento en aprender por parte de los educandos, así mismo se evidenciaron mejoras en sus habilidades sociales y emocionales.

Ortiz et al., (2018) señalan a la gamificación, como la aplicación de dinámicas de juegos en las actividades educativas con el fin de aprender jugando y que el estudiante pueda desarrollar de mejor manera habilidades tanto cognitivas como socioemocionales, a través de un sistema que premia el conocimiento y reta a superarse en cada intento, emulando los videojuegos de la infancia, pero aplicado al aprendizaje.

Entendiéndose como gamificación a la aplicación de estrategias de juegos, en donde se premia el conocimiento y se motiva al alumno a seguir aprendiendo cruzando etapas cada vez más complicadas en donde se pone a prueba lo aprendido anteriormente.

Estudios como los de Hernández & Ahumada (2023) han señalado que la gamificación pretende facilitar un aprendizaje más significativo al transformar la experiencia de enseñar, en una actividad interactiva y atractiva, en donde el estudiante se divierte aprendiendo y busca cada vez esforzarse con el fin de sobresalir entre sus compañeros.

Según Castillo et al., (2022) dentro de la gamificación se pueden identificar elementos claves como los encontrados en los videojuegos destacando, niveles cada vez más complejos, premios, recompensar por alcanzar una meta entre otros.

5 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Uno de los principales inconvenientes encontrados, en la mencionada institución educativa, objeto de estudio, es la resistencia al cambio por parte de ciertos docentes que no dominan en su totalidad, estos nuevos métodos de enseñanza y consideran que, si los métodos que han venido aplicando regularmente aun funcionan, no hay la necesidad de cambiarlos, por otros que apenas a su criterio están en etapa de desarrollo. Esto se da principalmente por falta de actualización en métodos de enseñanza moderna, donde el protagonista es el educando y es en base a este que se debe desarrollar la clase.

De igual manera, se evidencia un desmoronamiento en los niveles de motivación, expresados por los estudiantes, así como un notable descenso de notas, en las actas de los educandos, evidenciando la necesidad imperiosa de renovar los métodos de enseñanza. En un mundo globalizado en donde la tecnología ha llegado para quedarse en todos los ámbitos, es cada vez mas complejo captar la atención de los estudiantes para que puedan asimilar lo enseñando, sin que se distraigan, es en este punto en donde en la Unidad Educativa Cap. Rafael Morán Valverde, deben tomar la decisión de implementar estrategias de gamificación en la enseñanza que se le imparte a sus cadetes.

Para poder solucionar esta nueva problemática, es indispensable la aplicación de un plan integral, que tenga entre sus puntos principales, la capacitación en tecnologías de la información en especial gamificación a todos los educadores. Es esencial que estos, reciban una formación continua que les proporcione la confianza necesaria para aplicar estas técnicas en sus clases.

Por ello, se plantea la pregunta de investigación: ¿La implementación de la gamificación puede mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de educación básica

en esta institución? Se propone abordar esta situación a través de actividades lúdicas en áreas clave del currículo como Matemáticas, Lengua y Literatura, Estudios Sociales y Ciencias Naturales.

6 METODOLOGÍA

Enfoque de la Investigación

El estudio adopta un enfoque cualitativo, orientado a entender y explicar lo que piensan y sienten tanto los alumnos como los profesores en torno a la gamificación y su efecto en la enseñanza. Dentro de esa línea, se sigue un modelo descriptivo-interpretativo que, por un lado, analiza y sintetiza la literatura existente y, por otro lado, utiliza una argumentación fundamentada en esos hallazgos, acompañada de una reflexión crítica sobre el contexto educativo de la institución.

Tipo de Investigación

Este estudio combina una revisión documental con un enfoque proyectivo, dedicado a reunir y analizar literatura pertinente sobre la gamificación, y a diseñar, en consecuencia, una propuesta factible para su puesta en práctica. Dicha orientación proyectiva permite formular acciones concretas que pueden mejorar el proceso educativo sin necesidad de recoger, en esta fase, datos empíricos de campo.

Diseño de la Investigación

El diseño es no experimental, puesto que no hay manipulación de variables y tampoco se somete ninguna hipótesis a test empírico. En cambio, el trabajo propone un esbozo teórico fundamentado en una revisión crítica de la bibliografía reciente y en un análisis reflexivo del entorno institucional que lo acoge.

Población y Muestra

Población: Estudiantes y docentes de educación en la U.E.

Muestra: Se seleccionará una muestra representativa de estudiantes y docentes que participen activamente en actividades gamificadas.

Tamaño muestral: Se utilizará un tamaño muestral de al menos 50 estudiantes y 10 docentes, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

Estudiantes y docentes que participen en programas de gamificación durante el año académico.

Criterios de exclusión

Estudiantes y docentes que no participen en programas de gamificación.

Estudiantes de otros colegios.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Análisis documental Las gamificaciones en el aula: una revisión crítica y sistemática de estudios empíricos, artículos académicos y documentos institucionales que han abordado el tema y registrado sus beneficios educativos

Método argumentativo Se presentarán las ideas de forma progresiva, cada proposición respaldada por una referencia concreta de la bibliografía analizada

Método análisis-síntesis La información se desmenuzará en segmentos clave y posteriormente se volverá a aglutinar en propuestas coherentes que sean directamente aplicables

Validación

Los instrumentos serán validados por expertos en educación y gamificación antes de su aplicación

Procedimiento de recolección de datos.

Para reunir la información necesaria, se emprendió una revisión documental minuciosa. Las fuentes abarcadas incluyeron, en orden de rigor académico, artículos revisados por pares, tesis de posgrado, monografías especializadas y textos indexados en repositorios como Scopus, SciELO y Google Scholar; todo ello centrado en el uso de la gamificación dentro de entornos educativos.

Primero se fijaron los términos de búsqueda, eligiendo frases como gamificación educativa, enseñanza-aprendizaje, motivación escolar y estrategias lúdicas. Luego, solo se consideraron publicaciones de los cinco años más recientes y aquellas respaldadas por un marco teórico consistente. Posteriormente, se realizó una lectura crítica, prestando atención a los hallazgos, enfoques metodológicos y resultados concretos de la gamificación en el aula. Finalmente, la información se organizó en fichas temáticas que clasifican conceptos centrales, beneficios, limitaciones y aplicaciones prácticas del enfoque lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Técnicas de análisis de datos.

El abordaje cualitativo de este trabajo hizo necesario un examen minucioso de los documentos reunidos y, para ello, se recurrió a varias técnicas de análisis.

En primer lugar, se usó la codificación temática, proceso en el que se destacan motivos recurrentes - por ejemplo, la motivación de los alumnos, el empleo de juegos en clase y los

cambios en el desempeño escolar - y se les asigna una etiqueta que permite recuperarlos fácilmente.

A continuación, los fragmentos anotados se organizaron en categorías analíticas, un paso que ya empieza a dar forma a las afirmaciones que sustentarán la propuesta didáctica.

Después se llevó a cabo un ejercicio de análisis - síntesis que descompone cada pieza y luego las ensambla en un texto único, cruzando marcos teóricos y pruebas concretas, de modo que nada quede fuera de lugar.

Finalmente, para reforzar la validez de los hallazgos, se hizo una triangulación teórica al cotejarlos con diferentes voces académicas, lo que, además, obliga a revisar las propias certezas y enriquece la discusión.

Consideraciones éticas.

Aunque no se aplicaron instrumentos de campo ni se recolectaron datos personales, se mantuvo el respeto por las fuentes académicas y la integridad en el uso de la información. Todo el trabajo se desarrolla bajo principios de ética académica y rigor metodológico

7 RESULTADOS

Se observa la implementación de juegos utilizados por docentes de formas creativas, incluyendo concursos de matemática online, retos científicos y juegos de ingenio. Esto refleja la adaptación que tienen los juegos en las materias y ámbitos educativos. También manifiestan que según la materia cambia el juego de aprendizaje. En aritmética, triunfan los desafíos; en ciencias, mandan las misiones y proyectos; y en lengua, los juegos de palabras, todo esto ayuda a aprender de verdad, porque impulsa el pensamiento y la capacidad de resolver problemas.

Es necesario mencionar que los educadores crean juegos educativos, cuidando que encajen con lo que deben aprender los alumnos. Así el aprendizaje resulta útil e importante, siendo indispensable para darle siempre pistas para que este método funcione

Con respecto al inconveniente de mantener el interés a largo plazo, los profesores cambian a menudo los juegos y colaboran con el colegio para darles a todos lo que necesitan.

Las áreas difíciles representan un gran reto, casi tanto como los juegos. Los alumnos aman los retos que muestran sus talentos y la sana competencia. También les encantan las misiones, pues le dan orden y sentido a su aprendizaje. Treinta y ocho alumnos dicen que los juegos educativos son "muy buenos" o "buenos" para entender las cosas. Los juegos no sólo entretienen, sino que ayudan a aprender un montón

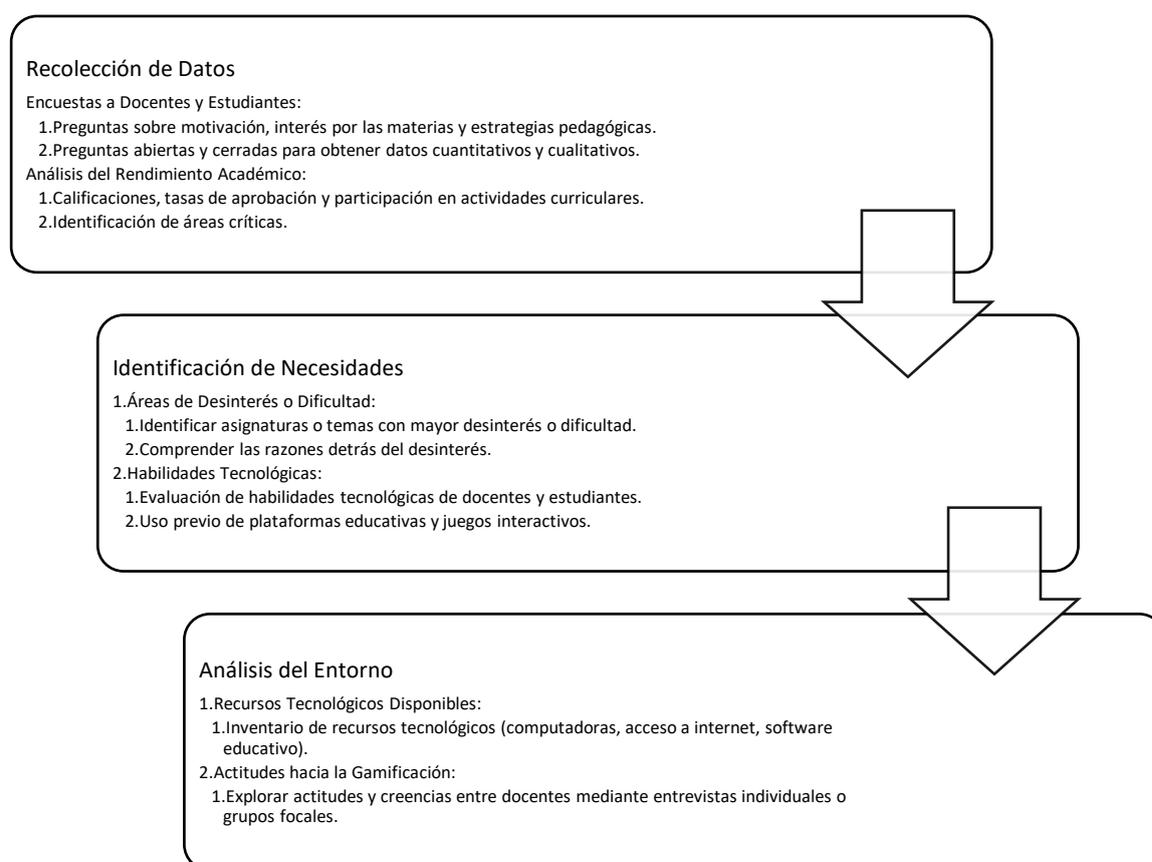
Casi todos los alumnos (40 de 50) se enganchan más al aprendizaje con juegos. De hecho, a 38 les encantaron las clases con juegos, ¡una pasada! Un montón, 28 alumnos, quieren más juegos en clase ¡Genial, más juegos en el colegio! Por su parte, 33 alumnos dicen que ven la clase de otra manera, un cambio bueno, grande o pequeño. Pero, 10 en nada distinto, y 2 dicen que ahora les cae peor. Esto nos dice que, aunque casi todos les gusta, quizá no sea para todos.

8 PROPUESTA

Propuesta para la Implementación de la Gamificación en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en estudiantes de educación básica de la U.E. “Cap. Rafael Morán Valverde”

Fase 1: Diagnóstico Inicial

Ilustración 1 *Componentes del Diagnostico*



Nota: En la ilustración 1, se pueden observar los componentes de diagnóstico.

En esta primera fase se recopilarán datos a través de encuestas a docentes y estudiantes, analizando motivación y estrategias pedagógicas. También se examinará el rendimiento académico para identificar áreas críticas. Además, se evaluarán las habilidades tecnológicas y recursos disponibles, así como las actitudes hacia la gamificación, para diseñar un programa

efectivo. Ese diagnóstico inicial es crucial para entender las necesidades específicas del alumnado.

Fase 2: Diseño del Programa de Gamificación.

Ilustración 2 Componentes del diseño



Nota, en la Ilustración 2 observamos los 4 componentes del diseño.

En esta fase se definen los objetivos. Específicos, como mejorar la motivación y el rendimiento académico. Se seleccionan elementos gamificados como puntos y niveles para incentivar a los estudiantes. El desarrollo de contenido incluye módulos gamificados alineados con objetivos educativos. La capacitación docente es crucial para implementar técnicas de gamificación efectivamente.

Fase 3: Implementación del Programa

Ilustración 3 Componentes de la implementación

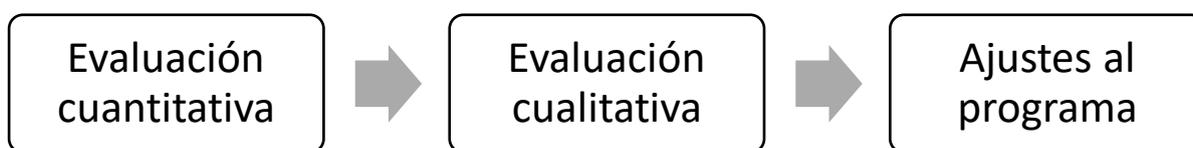


Nota: en esa ilustración están los componentes de la implementación.

Aquí se inicia con un programa piloto. En el cual se evalúa el sistema en un grupo reducido, permitiendo ajustes y mejoras antes de una implementación más amplia. A continuación, se lleva a cabo una implementación gradual, expandiéndose poco a poco a otras clases y niveles educativos basados en los resultados obtenidos.

Fase 4: Evaluación y Retroalimentación.

Ilustración 4 Componentes del monitoreo

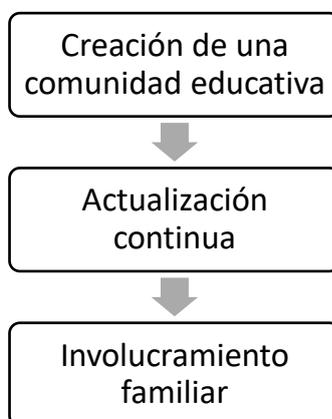


Nota: En la presente constan los componentes del monitoreo

Esta fase consiste en medir el impacto del programa de la gamificación en el aprendizaje. Para ello se lleva a cabo una evaluación cuantitativa que compare los resultados académicos antes y después de su implementación. Así como la evaluación cualitativa mediante entrevistas y observaciones directas.

Fase 5: Sostenibilidad del Programa.

Ilustración 5 Componentes de la sostenibilidad.



Nota: En esta fase se pueden observar los componentes de la Sostenibilidad.

La implementación exitosa de esa propuesta dependerá no sólo el compromiso institucional, sino también de involucramiento activo por parte del personal docente, como por parte de las familias y los propios estudiantes. La gamificación tiene el potencial no solo de hacer que aprender sea más atractivo, sino también preparar a los estudiantes para enfrentar desafíos futuros mediante el desarrollo integral de habilidades blandas esenciales, como trabajo en equipo, liderazgo y resolución creativa de problemas. Con un compromiso entre los actores involucrados, esta metodología puede llegar a ser una herramienta influyente para incrementar el proceso educativo desde contexto.

Planificación Curricular para 5to Año de EGB con módulos Gamificados.

En el siglo XXI la educación busca metodologías que no sólo transmitan conocimientos, sino más bien implementen habilidades que desarrollen el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad. De tal manera la gamificación se muestra de forma estratégica y efectiva donde utiliza juegos con finalidad de mejorar el compromiso y motivación de los estudiantes.

Estructura de Plan Curricular

El plan curricular se dividirá en módulos para las siguientes asignaturas:

Lengua y literatura

Matemáticas

Estudios sociales

Ciencias naturales

Cada módulo incluirá objetivos específicos, actividades gamificadas, recursos necesarios y métodos de evaluación.

Tabla 1 Módulos

Modulo	Características
Módulo 1: Lengua y Literatura	<p data-bbox="858 409 1145 439">Objetivos Específicos:</p> <p data-bbox="810 465 1385 546">Desarrollar habilidades de comprensión lectora.</p> <p data-bbox="810 573 1385 654">Fomentar la creatividad a través de la escritura.</p> <p data-bbox="858 680 1155 710">Juego de Rol Literario:</p> <p data-bbox="810 736 1385 817">Los estudiantes asumirán roles de personajes de un libro leído en clase.</p> <p data-bbox="858 844 986 873">Recursos:</p> <p data-bbox="858 900 948 929">Libros.</p> <p data-bbox="810 956 1385 1037">Materiales como: marcadores, papel, lápiz, etc.</p> <p data-bbox="858 1064 1171 1093">Métodos de Evaluación:</p> <p data-bbox="858 1120 1241 1149">Rúbricas para las actividades.</p>
Módulo 2: Matemáticas	<p data-bbox="858 1182 1145 1211">Objetivos Específicos:</p> <p data-bbox="810 1238 1385 1319">Desarrollar habilidades en resolución de problemas.</p> <p data-bbox="810 1346 1385 1426">Promover el pensamiento crítico y lógico.</p> <p data-bbox="858 1453 1171 1482">Torneo de Matemáticas:</p> <p data-bbox="810 1509 1385 1702">Se organizará una actividad de competencia en donde cada estudiante se juntarán en equipos y resolverán problemas matemáticos.</p> <p data-bbox="810 1729 1385 1809">Se le dará puntos al grupo que culmine con precisión y rapidez.</p> <p data-bbox="858 1836 986 1865">Recursos:</p>

Hoja fotocopiada de ejercicios matemáticos.

Materiales: cronómetro, carteles, lápiz, pluma, etc.

Métodos de Evaluación:

Observación de las actividades mediante evaluaciones formativas.

Examen final de los temas enseñados.

Módulo 3: Estudios Sociales

Objetivos Específicos:

Discernir los eventos históricos en la sociedad.

Impulsar el pensamiento crítico en el ámbito sociales.

Debate:

Se organizarán grupos de estudiantes donde se les facilitara temas sociales de la actualidad relacionados con los temas aprendidos.

Los estudiantes que tengan un claro fundamento y sepan defender el tema recibirán puntos extras.

Recursos:

Pdf impresos con información del tema a tratar.

Se acomodará un lugar específico y acorde al debate.

Métodos de Evaluación:

Se empleará rúbricas en donde se evaluará el conocimiento, la participación y argumentación que manifiesten los estudiantes.

Módulo 4: Ciencias Naturales

Objetivos Específicos:

Fomentar la curiosidad científica mediante experimentos prácticos.

Juego de Preguntas Científicas Se organizará un concurso tipo quiz donde los estudiantes responderán preguntas sobre temas tratados en clase.

Se otorgarán puntos por respuestas correctas, fomentando la competencia amistosa.

Recursos Necesarios:

Materiales para experimentos
Herramientas para el quiz
Métodos de Evaluación:

Evaluaciones prácticas basadas en observaciones durante los experimentos y resultados obtenidos durante el quiz show.

Nota; en la presente se pueden observar los módulos, cada uno con sus notables características.

9 CONCLUSIONES

La implementación teórica del enfoque gamificado en las asignaturas de Matemáticas, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales evidenció que la gamificación permite transformar el aula tradicional en un entorno más interactivo, participativo y centrado en el estudiante. Las estrategias lúdicas propuestas, como juegos de roles, trivias, retos por equipos y actividades prácticas, se alinean con los contenidos curriculares y promueven un aprendizaje más significativo. Los resultados del análisis documental muestran que dichas dinámicas no solo aumentan el nivel de atención y compromiso del alumnado, sino que también fomentan la retención del conocimiento, lo que valida el cumplimiento de este objetivo específico.

A partir del diagnóstico, se identificó que uno de los principales obstáculos para la implementación de metodologías innovadoras es la falta de formación específica del profesorado. Por ello, la propuesta incluye una fase robusta de capacitación docente, la cual es fundamental para que los educadores comprendan los principios, beneficios y desafíos de la gamificación, y desarrollen competencias para diseñar e implementar experiencias pedagógicas gamificadas.

El análisis realizado permite concluir que la gamificación tiene un impacto positivo en el desempeño académico, especialmente cuando se combina con una evaluación formativa y continua. Estudios analizados mostraron mejoras en la comprensión de contenidos, solución de problemas y habilidades argumentativas. Asimismo, se identificaron efectos positivos en el ámbito socioemocional: los estudiantes se sienten más motivados, fortalecen el trabajo en equipo, desarrollan mayor autonomía y demuestran mayor autoestima. Estos hallazgos

respaldan el objetivo de evaluar el impacto integral del enfoque propuesto, tanto en lo cognitivo como en lo afectivo y social.

La propuesta construida responde a la necesidad de crear una cultura escolar más dinámica, abierta al cambio, y orientada al protagonismo del estudiante. La gamificación, como estrategia metodológica, contribuye a mejorar el clima del aula, reduce la apatía y promueve una relación más horizontal entre docentes y estudiantes. En este sentido, la conclusión más relevante es que no se trata únicamente de aplicar juegos, sino de repensar la lógica del aprendizaje desde una perspectiva motivacional, emocional y significativa. Esto permite afirmar que se cumple el objetivo de promover un entorno centrado en el estudiante, donde el error es parte del proceso, el aprendizaje es experiencial y el esfuerzo tiene una recompensa formativa.

Referencias

- Castillo Mora, M. J. (2022). *La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza*. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i1.3503>.
- Flores, P., Acero, I., Trujillo, B., Quispe, M., & Atencio, C. (2024). ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS PARA LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA. *Aula Virtual*, 5(12). doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.12594082>
- Galvan, A., & Siado, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7(12). doi:DOI 10.35381/cm.v7i12.457
- Gil, J., & Prieto, E. (2021). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168). doi:<https://doi.org/10.22201/iissue.24486167e.2020.168.59173>
- Hernández, E., & Ahumada, L. (2023). LA GAMIFICACIÓN PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. *Societas*, 25(2), 190–208. doi:<https://doi.org/10.48204/societas.v25n2.4117>
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui*, 1(44). doi:<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Parrales, M., Fienco, J., & Fienco, M. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes*, 2(1), 4-14. doi:<https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023>.
- Suárez, J., & Hernández, D. (2023). Uso didáctico de la gamificación por parte de los docentes de educación básica secundaria y media. *Revista Impacto Científico*, 18(2). doi:<https://produccioncientificaluz.org/index.php/impacto/article/view/41281>

ANEXOS

Anexo 1

Formato Entrevista a Docentes

1. ¿Cómo han incorporado la gamificación en sus prácticas pedagógicas y qué impacto han observado en la motivación de los estudiantes?
2. ¿Qué elementos de la gamificación consideran más efectivos para mejorar el aprendizaje significativo en el aula?
3. ¿Cómo diseñan y estructuran las actividades gamificadas para asegurar que se alineen con los objetivos curriculares?
4. ¿Qué desafíos enfrentan al implementar la gamificación en el aula y cómo los superan?
5. ¿Cómo evalúan el éxito de las estrategias gamificadas en términos de participación y rendimiento académico de los estudiantes?

Anexo 2

Formato a Encuesta a Estudiantes

¿Cuán divertidas te parecen las actividades gamificadas en el aula?

- a) Muy divertidas
- b) Divertidas
- c) Neutras
- d) Poco divertidas
- e) Nada divertidas

¿Qué tan motivador es para ti aprender a través de actividades gamificadas?

- a) Muy motivador
- b) Motivador
- c) Neutro
- d) Poco motivador
- e) Nada motivador

¿Cuál es tu preferencia por el tipo de actividades gamificadas? (Puedes seleccionar más de una opción)

- a) Retos
- b) Juegos
- c) Misiones
- d) Otro (especificar)

¿Cómo de efectiva es la gamificación para que entiendas mejor los conceptos académicos?

- a) Muy efectiva
- b) Efectiva
- c) Neutra
- d) Poco efectiva
- e) Nada efectiva

¿Te sientes más involucrado en el proceso de aprendizaje cuando se utilizan elementos de juego en las clases?

- a) Totalmente de acuerdo
- b) De acuerdo
- c) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- d) En desacuerdo
- e) Totalmente en desacuerdo

¿Qué tan probable es que te gustaría que se incorporaran más elementos de juego en las clases regulares?

- a) Muy probable
- b) Probable
- c) Neutro
- d) Poco probable
- e) Nada probable

¿Cómo calificarías la satisfacción general con las actividades gamificadas en tu escuela?

- a) Muy satisfecho
- b) Satisfecho
- c) Neutro
- d) Insatisfecho
- e) Muy insatisfecho

¿Notas algún cambio positivo en tu actitud hacia el aprendizaje desde que se empezó a usar la gamificación en tus clases?

- a) Sí, un cambio significativo
- b) Sí, un cambio moderado
- c) No, no he notado cambios
- d) Sí, un cambio leve
- e) No, mi actitud ha empeorado