

**UNIVERSIDAD DE OTAVALO.**

**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN.**

**TRABAJO DE TITULACIÓN.**

**TÍTULO: “GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA  
LA ENSEÑANZA EN BÁSICA – SUPERIOR DE LA COMUNIDAD  
QUINCHUCAJAS.”**

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER  
EN EDUCACIÓN.**

**QUISHPE TIPANLUISA LUIS ANÍBAL**

**TUTOR: MSc. JESÚS FRANCISCO GONZÁLEZ ALONSO**

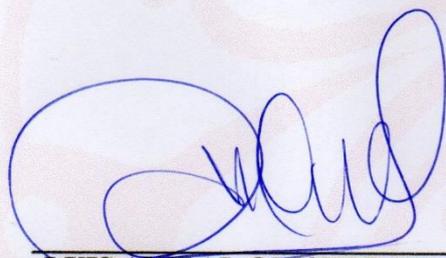
**Otavalo, Marzo, 2022**

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA y CESIÓN DE DERECHOS

Yo **LUIS ANÍBAL QUISHPE TIPANLUISA**, declaro que este trabajo de titulación: **“GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA EN BÁSICA – SUPERIOR DE LA COMUNIDAD QUINCHUCAJAS.”** es de mitotal autoría y que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional. Así mismo declaro que dicho trabajo no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo como autor la responsabilidad ante las reclamaciones que pudieran presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de cualquier responsabilidad al respecto.

Que de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social, conocimientos, creatividad e innovación, concedo a favor de la Universidad de Otavalo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, conservando a mi favor los derechos de autoría según lo establece la normativa de referencia.

Se autoriza además a la Universidad de Otavalo para la digitalización de este trabajo y posterior publicación en el repositorio digital de la institución, de acuerdo a lo establecido en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior. Por lo anteriormente declarado, la Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes otorgados, por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.



**LUIS ANIBAL QUISHPE TIPANLUISA**  
C.C. 1720981560

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el trabajo de investigación titulado “**GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA EN BASICA – SUPERIOR DE LA COMUNIDAD QUINCHUCAJAS.**” bajo mi dirección y supervisión, para aspirar al título de Magister en Educación, del estudiante LUIS ANÍBAL QUISHPE TIPANLUISA cumple con las condiciones requeridas por el programa de maestría.



**JESÚS FRANCISCO GONZÁLEZ ALONSO**  
CC. 1757008535

**“GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA  
EN BÁSICA – SUPERIOR DE LA COMUNIDAD QUINCHUCAJAS.”**

Gamification as a strategy for teaching in basic - superior education of the Quinchucajas community

**AUTOR**

**LUIS ANÍBAL QUISHPE TIPANLUISA\***

**TUTOR**

**PhD. JESÚS FRANCISCO GONZÁLEZ ALONSO\*\*\***

\* Maestrante de la Universidad de Otavalo.

Docente en el Área de Estudios Sociales en EEB Capitán Julián Quito.

ep\_laquishpe@uotavalo.edu.ec

Ciudadela IOA, Av. de los Sarances s/n y Pendoneros  
593 (06) 2920 009 / 593 (06) 920 461 / 593 (06) 2 923 850

Otavalo - Ecuador

## Resumen

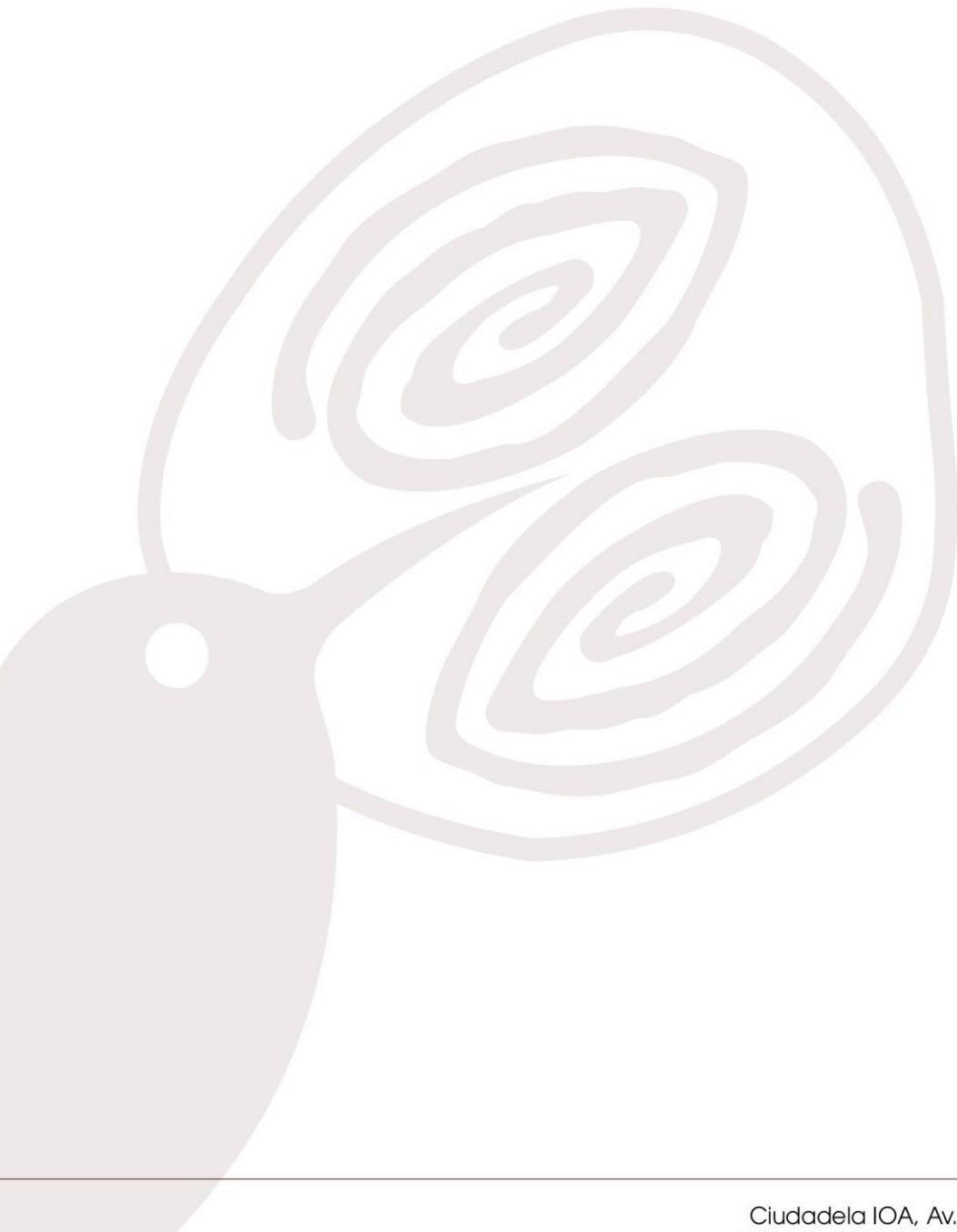
El presente trabajo investigativo ha tenido como finalidad principal poder identificar las principales ventajas que nos ofrece la gamificación y por ende su aplicación pedagógica en la enseñanza ofrecida hacia los estudiantes; es por ello por lo que como parte de estudio participaron 49 alumnos pertenecientes a la educación básica-superior, además se tomó como participantes a los 9 docentes que integran la institución educativa. Por otra parte, para la respectiva recolección de datos se consideró apropiado la utilización de técnicas de investigación por un lado una encuesta de 10 preguntas dirigida hacia los estudiantes y una entrevista de 5 preguntas dirigida hacia los docentes participantes; posteriormente cada uno de los datos obtenidos se procesaron a través de un análisis estadístico apropiado, así como un análisis de los datos cualitativos registrados. Finalmente se ha logrado concluir por parte de los docentes como de los estudiantes la importancia que asume la gamificación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, tomando en cuenta que aporta en la atención y en la adquisición de conocimientos significativos.

**Palabras clave:** gamificación, estudiantes, enseñanza, aprendizaje, ventajas.

### **Abstract**

The main purpose of this research work has been to identify the main advantages offered by gamification and therefore its pedagogical application in the teaching offered to students; that is why as part of the study 49 students belonging to basic-higher education participated, in addition to taking as participants the 9 teachers who make up the educational institution. On the other hand, for the respective data collection it was considered appropriate to use two research techniques on the one hand a survey of 10 questions aimed at students and an interview of 5 questions aimed at the participating teachers; subsequently, each of the data obtained was processed through an appropriate statistical analysis, as well as an analysis of the qualitative data recorded.

**Keywords:** gamification, students, teaching, learning, advantages.



La gamificación como una técnica de trabajo para el proceso de enseñanza aprendizaje que incluye la mecánica de los juegos y actividades lúdicas como elemento dinamizador y motivante para la adquisición de aprendizajes significativos posibilita la innovación educativa. Según Gibson (2016), al incluir el juego como recurso de aprendizaje, se estaría aportando un alto nivel de dinamismo, despertando el interés de los participantes, creando un escenario atractivo, estimulante y propicio para la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades y competencias.

Por ello, el presente trabajo centra a la gamificación como una técnica lúdica dentro de la dinámica en el aula para mejorar la adquisición del conocimiento de los estudiantes de la comunidad de Quinchuajas, considerando que dentro del proceso educativo uno de los factores que constituyen la problemática del presente trabajo se encuentra en la falta de implementación de las Tecnologías de la Información y Comunicación, debido a que no existe acceso a internet y otros recursos tecnológicos que pudiesen fortalecer el aprendizaje y motivar la investigación por medios propios o complementarios. La gamificación crea la oportunidad de pasar de la pasividad a la acción, aplicando teorías innovadoras de aprendizaje que promuevan novedosas actividades de aprendizaje para desarrollar la atención y la motivación de los estudiantes de cualquier nivel, sin importar la edad, el lugar o cualquier otra condición. La gamificación beneficia a los estudiantes pues permite a cada uno de ellos alcanzar su propio ritmo de aprendizaje y que las “habilidades comunicacionales o de resolución de conflictos sean desarrolladas en base a la retroalimentación inmediata” (Torres y Romero, 2018, p. 11).

Por lo expuesto la implementación de la gamificación dentro del sistema educativo resulta necesario porque busca ofrecer las mismas oportunidades de aprendizaje a los estudiantes del sector urbano y rural, en este caso brindando a los estudiantes de la comunidad de Quinchuajas mejores condiciones para la adquisición de conocimientos, con un verdadero desarrollo de las habilidades y destrezas planificadas para cada nivel y subnivel de acuerdo con el currículo nacional.

En tal virtud, el presente trabajo estará estructurado con base a tres parámetros: el primero que tomará el nombre de marco teórico, en donde se puede evidenciar el análisis de la gamificación con explicaciones de la dinámica, mecánicas de juego, componentes, ventajas, desventajas y generalidades que implica en el proceso de enseñanza- aprendizaje, el segundo parámetro se denominará marco metodológico ya que evidencia el enfoque, nivel, tipo y método que se utilizará en la investigación, seguido de la población y muestra que permitirá desarrollar las técnicas e instrumentos de investigación como; la encuesta y entrevista, cuyos datos estadísticos permitirán desarrollar el tercer parámetro que se denominan los resultados, para en base a ello, establecer en lo posterior el punto de discusión y determinar las conclusiones de la temática abordada.

### **Objetivo general**

Determinar a la gamificación como una técnica lúdica efectiva de trabajo de enseñanza a través del uso de mecánicas de juego de las áreas básicas de conocimiento con el fin de facilitar los aprendizajes a los estudiantes de básica superior en la comunidad Quinchuajas.

### **Objetivos específicos**

- Identificar a la gamificación como una técnica lúdica efectiva de trabajo de enseñanza de los docentes de básica superior de la comunidad de Quinchuajas.
- Definir dinámicas y mecánicas de juegos para las principales áreas básicas del conocimiento para el aprendizaje de los estudiantes de básica superior de la comunidad de Quinchuajas.
- Implementar la gamificación como propuesta didáctica para el desarrollo del proceso de enseñanza a fin de facilitar los aprendizajes de los de los estudiantes de básica superior de la comunidad de Quinchuajas.

### **Planteamiento del problema**

La educación en su evolución ha sufrido cambios y transformaciones tanto positivas como negativas en busca de estudiantes con una mejor formación académica, partiendo desde un modelo de enseñanza tradicional, caracterizado por el autoritarismo que mantenía el docente en el centro del proceso de enseñanza - aprendizaje, basado en una metodología pasiva que proponía un estudiante sumiso, memorista y acrítico, ya que solo el docente era el que interactuaba de acuerdo a lo que impartía, limitando la participación del estudiante solo a hacer preguntas en el caso de que estas fueren validadas por el mismo.

La llegada de la globalización y las tecnologías de la información y comunicación, han hecho que la educación se reformule mediante la búsqueda y aplicación de nuevas metodologías y tecnologías, así como de herramientas y técnicas que aporten al aprendizaje activo y a la enseñanza centrada en los estudiantes como principales actores de este proceso, siendo una de estas alternativas la gamificación, que en los últimos veinte años ha alcanzado un auge y popularidad debido a su efectividad. En especial en los entornos digitales de aprendizaje que se extienden y avanzan cada día por situaciones tales como la pandemia de la COVID-19 y el recambio generacional de niños, niñas y adolescentes que requieren competencias competitivas para la sociedad del siglo XXI, mostrándose como una exigencia imprescindible de actualidad para el desarrollo personal y profesional del ser humano.

En la comunidad de Quinchuajas un pequeño espacio del sector rural de la provincia de Pichincha, debido a múltiples factores como; el escaso acceso a tecnologías, poca actualización de los miembros de la comunidad respecto a las nuevas tendencias contemporáneas del pensamiento filosófico y educativo, así como la falta de recursos que imposibilitan la igualdad de condiciones y oportunidades del proceso de enseñanza y aprendizaje. Se encuentra presente una marcada tendencia de aplicación de prácticas pedagógicas de aula de la escuela tradicional con metodologías y estrategias pasivas para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de básica superior de la comunidad de Quinchuajas. Lo cual no permite a los estudiantes ser autónomos e independientes a la hora de trabajar las actividades para construir su propio conocimiento, convirtiéndolos en personas acríticas y sin nivel de razonamiento lógico y reflexivo. Esto además actúa en la capacidad de liderazgo y participación pues son meros espectadores y depositarios, la gamificación representa una alternativa de innovación educativa frente al proceso de enseñanza y aprendizaje tradicional, pues actúa como una técnica lúdica de

fácil acceso al aprendizaje significativo que a corto y largo plazo tiende a fortalecer el proceso integral de formación y optimizar los resultados del proceso enseñanza y aprendizaje.

### **Justificación**

El presente estudio busca posicionar a la gamificación como parte de las metodologías activas que rompa el modelo y paradigma educativo tradicional, ya que la calidad y la calidez de la educación se alcanza cuando el proceso de enseñanza y aprendizaje se encuentra acorde a las necesidades y requerimientos de la comunidad educativa frente a los retos que la sociedad exige. Resulta importante la implementación de la gamificación porque propende fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en la comunidad de Quinchuajas, ya que se ha concebido que al ser un área rural la educación no necesita mayores exigencias tecnológicas y tampoco transformarse en las prácticas pedagógicas, pues por el propios sistema de educación los estudiantes de esta comunidad no tienen mayores aspiraciones o metas a futuro para ingresar al sistema de educación superior y convertirse en profesionales. La esencia de la educación se encuentra en preparar al ser humano para que se enfrenten a los nuevos y futuros retos desde su conocimiento, siendo útil y competitivo para la sociedad, por tanto, es fundamental desarrollar procesos de innovación e inclusión educativa que con oportunidades como nos brinda la gamificación se puede concretar y hacerse realidad.

La aplicación de la gamificación es trascendente porque al establecer un cambio de metodología dentro del proceso educativo, exige y motiva a que los docentes se preparen más para que puedan contribuir desde ese agente de cambio al proceso de enseñanza, dejando atrás los estereotipos, limitaciones y restricciones que la enseñanza tradicional impone, dando lugar al surgimiento de una nueva escuela que tiende a incentivar el interés por aprender sobre todo en las zonas rurales por parte de los propios estudiantes, donde el nivel socioeconómico y cultural de la mayor parte de la población es precario o bajo, lo cual tampoco contribuye a que los estudiantes culminen sus estudios y tengan éxito en el futuro.

### **1. Marco teórico**

A lo largo de la historia han existido muchas teorías educativas que han aportado eficientemente al proceso enseñanza-aprendizaje, ya que cada una de ellas le brinda una importancia y significado específico a las actividades lúdicas, permitiendo que cada día sean más utilizadas al interior del aula coadyuvando a su réplica en los diferentes sectores, ámbitos y modalidades del sistema educativo.

Por ello, la teoría de Jean Piaget, como es la teoría constructivista, en parte se refiere a lo que se busca en la actualidad, debido a que dicha teoría no es más que el resultado correcto de cada uno de los aportes teóricos científicos de muchos autores; por un lado se pone de manifiesto el enfoque pedagógico que está orientado a la construcción personal y propia de su conocimiento y aprendizaje, desde las bases sentadas por parte de algunas experiencias previas que ayuden a conseguir un avance demostrable en la capacidad del ser y del pensar para posteriormente interpretar dicha información conseguida. (Herrera, 2017)

Es por ello que con dicha teoría se logrará posicionar al estudiante como el mayor y único protagonista que intervenga en su aprendizaje de forma responsable, de modo que tanto los docentes como los padres de familia se conviertan únicamente en mediadores dentro de este proceso, por lo que pasan a ser solo acompañantes del proceso de su evolución educativa.

A demás la teoría constructivista le permite al estudiante aprender por si mismo, mediante la investigación que con ayuda de los instrumentos tecnológicos e informáticos como el internet puede dar grandes resultados académicos, que van desde le mejoramiento del rendimiento académico hasta el autoaprendizaje, brindándole a la persona mayor autonomía y suficiencia en el desarrollo de cualquier actividad ya que esta se ve replicada en su vida diaria.

Asimismo, se debe tomar en cuenta que un aprendizaje no se puede obtener únicamente como parte de un proceso donde se descubra ágilmente los conocimientos necesarios, sino que, al tratarse de una total construcción individual, debe basarse en todas las necesidades y requerimientos que son necesarios para un individuo, en cada uno de los estímulos que este podría recibir en todo su medio ambiente o entorno en el que se desenvuelve. (Ortiz, Jordán, & Agredal, 2019)

En este punto Saldarriaga, Bravo, y Loor (2016) manifestaron que existe netamente una necesidad hacia el poder reconocer e identificar específicamente la influencia de todos los postulados que lograron determinar los máximos exponentes que se involucraron en el ámbito pedagógico, descritos a continuación:

Piaget consiguió aportar significativamente con la teoría constructivista donde se deslindaba lo que se conocía como la concepción correcta de un aprendizaje como parte de un proceso interno que se debía constituir; en el cual, el propio estudiante tenía su participación activa desde el momento que adquiría sus conocimientos de una manera más amplia y quizás complicada, que podía solventarse a través de la lógica, el raciocinio y la coherencia con la que la persona procesaba toda la información y la convertía en un nuevo conocimiento.

Además, Bruner describió al aprendizaje como un proceso activo donde se tiene que construir un conocimiento nuevo, en donde el principal autor es el alumno ya que se encarga directamente de aportar nuevas ideas, que son asimiladas a través de la experiencia y fortalecidas mediante el entendimiento.

Finalmente, Vygotsky y Ausubel establecieron el proceso de relación que podía existir entre el pensamiento y el lenguaje directo para poder consolidar su léxico; además de la importancia de los conocimientos recibidos en una estructura cognitiva que tenían los estudiantes.

Una vez que se ha dado a conocer toda la información acerca de los protagonistas en el ámbito educativo, sería posible conocer la aportación que ha logrado brindar este tipo de teoría en relación con el entendimiento de como un estudiante puede adquirir un aprendizaje en los diversos niveles y modalidades de estudio, en conjunto con la importancia que tiene una actividad lúdica como herramienta fundamental capaz de incentivar el correcto avance de las habilidades y competencias de un individuo. (Weebly, 2019)

Cabe destacar también que el pensamiento y el adecuado descubrimiento de las capacidades individuales son un aporten fundamental en las actividades personales que cada uno las cumple y que en ciertas ocasiones no se encuentran relacionadas, pero si

alcanzan un crecimiento y evolución considerable; ya que es en la combinación de estos dos aspectos, donde el alumno empieza a evolucionar significativamente. (Weebly, 2019)

Dentro de este contexto, es importante señalar que al constructivismo se le ha considerado también como una de las teorías de aprendizaje, dado a que en su lógica se encuentra el empleo del juego y cada uno de los elementos que forman parte de su entorno, concibiéndose como la base principal para poder adquirir efectivamente el respectivo aprendizaje. De tal forma que la gamificación puede ser tomada como un conjunto global de herramientas didácticas bastante tradicionales, a pesar de que cada una de estas posee un valor didáctico y pedagógico elevado, desde la intervención que tiene en algunas etapas de aprendizaje; por lo tanto, se pueden originar muchas definiciones adicionales. (Sánchez-Pacheco, García-Balladares, & Ajila-Méndez, 2020). Por ello, la aplicación de la gamificación en la comunidad Quinchuajas en los estudiantes de la enseñanza básica – superior, no sería abrupta, porque no está discordante del método tradicional del proceso enseñanza -aprendizaje, convirtiéndole de tal forma en una forma avanzada de fácil y sencilla implementación en el interior del aula.

En base a ello el aprendizaje significativo que fue propuesto en su momento por Ausubel mantendrá su fundamento después de la relación existente en todos los conceptos posiblemente estimados como características básicas que parte desde el significado verdadero hasta conseguir el conocimiento que será anhelado, por ello todos y cada uno de estos, se convierten en la base centrada del pensamiento humano, razonamiento, pero especialmente en el desarrollo cognitivo donde el recurso más destacado en la interacción sería estas actividades lúdicas. (Moreira, 2019)

La búsqueda que requiere el poder manipular dichas representaciones simbólicas sería lo que da un permisivo actuar hacia la capacidad de construir nuevos conceptos o proposiciones que suelen trascender de forma extensa, siempre y cuando mantengan términos de inclusividad, precisión y especialmente generalidad. En todo caso el nivel de abstracción que podría ser alcanzado en los conceptos no sería representado por ciertas palabras, sino que ya tienen un nombre en específico. (Moreira, 2019)

Adicionalmente la complejidad que mantiene el pensamiento crítico en base al Ausubel que podría ser posible por el desarrollo cognitivo que en momentos no tenía lugar sin la adecuada evolución de sus competencias o habilidades individuales, de forma mínima coinciden en ciertos momentos con la importancia de estimular el aprendizaje en cada estudiante. Mediante la lúdica o el juego son propios del medio posiblemente con actividades basadas desde las experiencias antepuestas; descartando la imitación como recurso de aprendizaje innato. (Abreu-Alvarado, Barrera-Jiménez, Breijo-Worosz, & Bonilla-Vichot, 2018)

### **Gamificación**

De acuerdo con el aporte de Gibson (2016) ha sido posible establecer que esta terminología se trata de un proceso correcto de la enseñanza y aprendizaje, el mismo que ha considerado la mecánica del juego, así como de las actividades lúdicas como parte de un elemento fundamental para la adquisición de un conocimiento significativo. En otros puntos ha sido incluido el juego como parte de un recurso de aprendizaje, los mismos que aportan un nivel superior de dinamismo, capaces de otorgar un atractivo adicional de la ganancia de conocimientos hasta poder motivar a los estudiantes para conocer mayores capacidades de estudio.

Hamari & Koivisto (2017) sostiene que la gamificación es una de las responsabilidades principales para los elementos esenciales del juego, de tal manera que se logrará identificar hasta por lo menos tres elementos relevantes que podrían ser las dinámicas, mecánicas y componentes específicos del juego.

### **Dinámicas**

En el campo de la gamificación este punto es fundamental ya que corresponde a uno de los componentes generales que han estado orientados hacia la educación, además de la concordancia hacia la relación que se mantiene en los efectos, motivaciones y anhelos que se generaran por parte de los estudiantes en cada una de las actividades otorgadas.

Por lo expuesto se pueden determinar las siguientes características:

Las restricciones del juego serian dichas posibilidades que poseen los participantes para poder brindar una solución correcta hacia los problemas educativos suscitados, aunque este ambiente no sea idóneo hacia las limitaciones específicas.

También las emociones y el nivel de competitividad se darán como un resultado de enfrentar algunos retos distintos, hacia una actividad deducida.

Asimismo, el guion del juego y la narrativa que este posea aportará a la facilidad de su ejecución, la misma que corresponderá a la difusión de las normas.

La graduación de la actividad lúdica, de tal forma que responderá en la evolución normal del juego, hasta forjar por parte de los estudiantes cuya sensación del reto se irá relacionando con el desarrollo.

Reconocimiento y establecimiento de las relaciones interpersonales correctas. (Herranz, 2016) (Abreu-Alvarado, Barrera-Jiménez, Breijo-Worosz, & Bonilla-Vichot, 2018)

### **Mecánicas**

Estos serían los aspectos que definen o ayudan a establecer las reglas para que exista una igualdad de condiciones entre todos los estudiantes participantes, a pesar de que no existan complicaciones asociadas ante la falta de compromiso o de la importancia que la actividad tendrá en relación para con el aprendizaje. En relación a este punto, se deslindarán todas las mecánicas aptas para las actividades lúdicas que mantienen su apoyo en la gamificación:

Inicialmente los retos, ayudaran a retirar a cada uno de los participantes en la zona de confort que se han encontrado, para a continuación introducirlas dentro de la mecánica del juego.

Evitan el nivel de frustración que llevan los participantes, con estas actividades que suelen ser complejas en superiores niveles, así como no aptas para las características del grupo.

Así también todas las oportunidades, competencias, colaboraciones, igualdad de posibilidad en cada uno de los alumnos que formen parte.

Favorecer el fortalecimiento de relaciones interpersonales.

Exaltar el esfuerzo, el nivel de riesgo entre todos los aspectos de gran importancia o relevancia; en el interior de lo que se denomina el sistema educativo. (Cortizo, Carrero, & Pérez, 2011)

## Componentes

Se refiere a los elementos específicos que logran guardar una relación bastante estrecha, a los elementos que se han descrito previamente, a pesar de que estos podrían cambiar constantemente; en algún punto la creatividad del docente será la parte más relevante que permitirá que el juego o una actividad lúdica planeada con anterioridad funcione claramente y que cumpla con sus expectativas.

Entre los componentes que poseen mayor importancia se encuentran los logros o avances que sean conseguidos, pero sobre todo que logren satisfacer las necesidades de los estudiantes en cada uno de los niveles que se encuentren; asimismo se considera la capacidad para formar diversos equipos, los mismos que pueden llegar a motivar eficientemente hacia la socialización como la sensibilización de aquellos que se encuentran participando en la actividad. (Shi, Hadzidedic, & Dervishalidovic, 2017)

Ahora bien, se ha reconocido que aplicar la gamificación dentro del contexto educativo permite obtener una infinidad de aspectos positivos que intervengan en el proceso de enseñanza-aprendizaje; logrando un desempeño exitoso de los estudiantes al interior del aula, siendo críticos, auto determinantes, propositivos, y constructivistas de ser el caso.

Como parte de los beneficios que se pueden receptor con la aplicación de la gamificación sería una motivación ardua ante el aprender, poder realizar una retroalimentación de forma constante, evidenciar mayor facilidad al momento a la hora de evaluar sus conocimientos, promover un aprendizaje autónomo, además de la creación de competencias adecuadas para su respectiva alfabetización; aunque principalmente se podrá constatar la recepción de un aprendizaje mucho más significativo hasta permitir una retención superior en la memoria, gracias a sus características más atractivas. (Deci & Ryan, 2016)

En el contexto que requiere la incorporación de la gamificación hacia el correcto aprendizaje suele ser evolutivo constantemente, puesto a que en la actualidad es necesario reconocer como surgiría una teoría más completa y motivante en el aprendizaje únicamente mediante la utilización del juego. Ante ello, Ortiz, Jordán, & Agredal (2019) captaron una nueva conceptualidad considerada como más compleja debido a que en este se incluirán eficazmente las emociones de los individuos como un elemento fundamental para que sea analizado, así que los alumnos que sean partícipes de un desafío abstracto serán los protagonistas netos que mediante el cumplimiento de reglas se acercaran un poco más hacia una interactividad positiva, por lo que su reacción será desde un contexto mucho más emocional o emotivo.

Por tal motivo ha sido demostrado que este tipo de procesos no van dirigido únicamente como un recurso didáctico, sino que sería reconocido actualmente como una teoría innata hacia la influencia que ejerce sobre otros elementos de aprendizaje, desde la capacidad de crear muchos otros procesos adicionales sobre los que ya han existido, sin la necesidad de reemplazar cada postulado ya acentuado previamente sino por lo contrario complementan estos conceptos incompletos. (UMDU, 2017)

A pesar de que los elementos que son la base principal de la gamificación, estos llegaran a coincidir por ejemplo con la propuesta conductista de Skinner, a partir de aquí surgen las diferencias radicales desde la inclusión de un sistema para la evaluación cuyo fundamento sea por parte de la comunidad en conjunto con el esfuerzo propio del estudiante; con ello se llegara a dar un manejo de las rutas de aprendizaje mucho más

óptimo, en donde los logros que han sido focalizados sean los principales intérpretes en el lugar de la construcción de más rutas que consientan el alcance de algunos objetivos relativos a las destrezas o capacidades educativas. (UMDU, 2017)

### **Ventajas**

Como ventajas principal para este proceso de aprendizaje se tiene el crecimiento notorio de la dimensión visual que poseen los alumnos, de tal forma que se deberá exigir la necesidad de evaluar aquellos alcances que posee cada una de las rutas de aprendizaje pensadas a ser empleadas a futuro; por lo tanto en el interior de esta realidad nueva se ha incrementado el empleo de las redes sociales como un conductor aparentemente efectivo para la evaluación, recepción y recompensa de actividades educativas, en cierta parte los estudiante han pasado a convertirse en marcos y activos principales de su aprendizaje mediante la conexión que los adultos promueven. (Zepeda, Abascar, & Lopez, 2016)

Por otra parte, al conocer que la gamificación no posee un criterio netamente explícito enfocado a la construcción del aprendizaje sería más comprensible denotar que la conceptualidad va más dirigido hacia una teoría de aprendizaje a pesar de que esta no ha sido aceptada hasta este momento por parte de la comunidad científica. No obstante, el proceso tratado hasta este momento mantiene una idea distinta, que se ha dado a conocer de manera incompleta de la construcción de entendimiento que podría ser reconocido desde el criterio más relevante en el proceso de aprendizaje. (Jara, 2018)

Así también con la gamificación se podrán establecer muchos otros senderos o rutas de aprendizaje dirigidos al establecimiento de los mismos que han sido significativos y diversos por parte de sus procedimientos para obtener un entendimiento dirigido, por lo cual podría interpretarse según varias formas de entendimiento. Se parte desde el punto de vista más sencillo o general que recaba el conductismo o simplemente el termino de cognitivismo y constructivismo, se manifiesta la utilización de una propuesta sofisticada de forma superior para que se dé un intento en el proceso de aprendizaje como parte consecuente de los fenómenos irrepetibles que van orientados a la situación actual. (Boras-Gene, 2015)

Adicionalmente mediante este proceso se logra considerar al estudiante como uno de los autores fundamentales en relación al proceso de aprendizaje en la enseñanza, de tal manera que se generaran beneficios reales para un entretenimiento educativo correcto, sean conscientes que los estudiantes poseen generalmente la oportunidad de seleccionar cual es la mejor ruta de aprendizaje o a su vez participar con los demás para que sus niveles más elevados sean alcanzados ágilmente, cuya recompensa sea el poder obtener muchas insignias como parte de su motivación diaria. (Ambuisaca, 2019)

Como característica positiva que posee la gamificación se presenta la responsabilidad del docente a la necesidad directa de motivar una colaboración de mayor grado para con el aprendizaje, además de la posibilidad de influir en la motivación de los estudiantes para conseguir pasar desde un punto extrínseco a uno intrínseco. Ante ello, es fundamental no enredarse con otro tipo de aprendizaje programado o tal vez con un aprendizaje basado en características tecnológicas o digitales, tomando en cuenta a su vez que muchas de estas interpretaciones nacen últimamente con la compatibilidad de la teoría con novedades digitales. (Torres & Romero, 2018)

Con la gamificación pueden llegar a emplear o rediseñar directamente la enseñanza clásica que se ha manejado desde tiempo atrás dentro del aula de clase con una

perspectiva particular de las propiedades de los estudiantes o directamente las rutas de aprendizaje, en tal caso sean planificadas para su respectiva modificación en el contenido de aprendizaje requerido por parte del alumnado. En relación a la naturaleza de lo que se entiende en dicho proceso se toma parte el uso significativo de una parte más cognitiva o constructivista; de tal modo que sería correcto repartir el entendimiento de lo que es primordial para un adecuado desarrollo del proyecto de estudios. (Melo-Solarte & Diaz, 2018)

En la siguiente tabla se reflejan las ventajas y desventajas de la gamificación.

**Tabla 1.** Ventajas y Desventajas de la gamificación

Ventajas	Desventajas
Fomenta el trabajo en equipo (dentro o fuera de la oficina) y mejora el clima laboral.	Una distracción para el equipo si no se hace bien la actividad.
Mejora la comunicación en la empresa.	Competencia entre los compañeros mal entendida.
Logro de objetivos.	Pueda existir trampas.
Permite cuantificar resultados.	Qué los miembros del equipo lo entiendan como una pérdida de tiempo.
Hace más divertidos los procesos y por tanto el trabajo.	Dificultad para coordinar a un equipo muy numeroso.
Permite conocer más y mejor a los miembros del equipo.	

**Fuente:** Rodríguez S., 2017.

**Elaborado por:** El autor.

### Generalidades

La gamificación propone como sugerencia que el estudiante que posea características destacadas sea tomado como aquel individuo activo, que se concentra en construir su propio aprendizaje, y que cuya capacidad sea autor regulable para poder asumir su responsabilidad propia logrando al final un proceso evolutivo educativo óptimo. Todas y cada una de estas características demuestran que se va en busca de un aprendizaje más centrado en el alumno, así como la adaptación general hacia aquellos aspectos individuales que posee cada persona para conseguir motivarse a su adquisición de conocimientos personales. (Noriega, 2017)

La esencia fundamental que se mantiene no va dirigida netamente a la tecnología, sino que va al ámbito de aprendizaje con bases diversas, según el sistema de elecciones y recompensas; su principal finalidad trata de elevar considerablemente la motivación, a su vez adquirir un grado de colaboración superior en las actividades dirigidas en el proceso de aprendizaje. Por una parte, los elementos del aprendizaje entorno a la gamificación se enmarcan en darle un enfoque adicional y mucho más innovador, el mismo que se fundamenta en teorías de aprendizaje previas para ciertos recursos desde una visión totalmente nueva. (Gaitán, 2020)

Desde este contexto, se pasa a determinar que el rol del docente es modificado totalmente ya que no se lo considerará como el encargado directo de transmitir los conocimientos, hasta el punto de transformarse en impulsores o facilitadores de la adquisición del aprendizaje; por lo contrario, el estudiante será el único permisivo en conjunto a los adultos para alcanzar un objetivo o finalidad establecida en cierto punto,

sin que de alguna forma la responsabilidad legue hasta uno de los elementos del proceso educativo. (Ramos-Huenteo & Muñoz, 2019)

Por ello, la gamificación sería únicamente la técnica de aprendizaje encargada de llevar todo el potencial de los juegos hasta el entorno educativo para que sus resultados sean mejores, en cierta parte sería imprescindible que todos los alumnos alcancen una asimilación previa acerca de todas las dinámicas del juego que se desarrollaran posteriormente para lograr incorporar este proceso en el aula o en la jornada educativa.

En otras palabras, con ello se da una posibilidad a la adquisición de aprendizaje relevante en el estudiante, se consigue que la interiorización del contenido sea más ágiles y que por ende se incremente su motivación o colaboración desde el servicio brindado de los sistemas de puntuación o recompensa de los juegos desarrollados. (Rodríguez & Ramírez, 2018)

En algunas ocasiones se ha logrado afirmar que la gamificación más allá de formar parte de una teoría es un recurso básico para el aprendizaje en donde se logra transportar la mecánica de ciertos juegos hasta el ámbito pedagógico y profesional pero fundamentalmente alcanzar resultados mayores en el momento de receptor todos los conocimientos emitidos, básicamente aporta a la mejoría de destrezas hasta brindar una recompensa en actividades específicas con fines variados.

De manera específica se conocería como una de las formas de aplicación de recursos clásicos más correctas que van desde el juego hacia otras muchas actividades, en este caso el docente que impulsa una colaboración superior en los alumnos, logrando conseguir el aumento de su compromiso hacia la realización de sus tareas o actividades requeridas. (Gaitán, 2020)

Este tipo de aprendizaje constructivo y personal ira ganando su espacio dentro de las metodologías de formación tomando en cuenta que conlleva un carácter lúdico, el mismo que ayuda a que el individuo participante interiorice de mejor manera sus conocimientos a través de ideas divertidas, por lo que su experiencia educativa se convierta en una convivencia positiva. Tras este punto se demostrará la gran importancia que requiere la interacción entre el medio ambiente y los recursos que estarían presentes en el juego para fortalecer su aprendizaje obtenido. (AQUAE, 2019)

Por consiguiente, la gamificación pasa formar parte de las alternativas más opcionadas en el ámbito del aprendizaje destacándose por ser innovador al integrar una nueva metodología que va dirigida especialmente a la formación educativa mediante algunas actividades lúdicas. De tal forma que se pretenda incluir directamente la mecánica específica de los juegos al entorno educativo, con el propósito fundamental de lograr resultados de excelencia. (Oriol, 2018)

Muy aparte de los múltiples beneficios que nos brinda este proceso, se debe tomar en cuenta que se trata de un recurso metodológico innovador donde existen varios aspectos que pueden implicar ciertas desventajas adicionales en el caso de que no sea aplicado correctamente. Gracias a la fundamentación adecuada y la consideración técnica de sus características grupales a las que estén dirigidas. (Rodríguez & Ramírez, 2018)

Es evidente que lo único que se busca con esta gamificación sería implantar una técnica mediadora del aprendizaje, hasta lograr el compromiso fijo del plan desarrollado óptimamente en los procesos comportamentales con la actitud positiva frente al aprendizaje. Ante ello se comenta la posibilidad de captar algunas zonas de optimización en los estudiantes y para con cada una de las asignaturas que este maneja; entre las que

podría estar la satisfacción que siente cada alumno en este punto y la facilidad de los procesos de evaluación. (Herrera, 2017)

## **2. Marco metodológico**

### **Enfoque**

En el marco del desarrollo del presente documento, se emplearon los postulados del enfoque de investigación cuantitativa al asumir una “realidad subjetiva, dinámica y compuesta por una amplia variedad de contextos y escenarios, privilegiando el análisis profundo y reflexivo de todos significados subjetivos e insubjetivos que forman parte de la realidad en estudio” (Sampieri et al, 2018, p. 12).

Lo expuesto permitió identificar el carácter integrativo que tiene la investigación propuesta, a través de las características de este enfoque facilitarían el proceso de validación de su contenido, al aportar datos reales, obtenidos tanto de forma empírica como científica para comprobar la presencia o no de la hipótesis planteada.

De manera que su aplicación permitió determinar si la gamificación, en el contexto educativo en estudiantes de básica superior, tendría los resultados positivos esperados, facilitando así el proceso de adquisición de conocimientos, con el desarrollo adecuado de habilidades y destrezas consideradas como indispensables, respecto a la edad de los estudiantes.

### **Nivel de investigación**

La investigación se ubicó en el nivel exploratorio, al incluir el desarrollo de procesos de examinación directos sobre el tema y problema en estudio, sobre todo si este no ha sido abordado previamente. Permitted la familiarización del investigador con fenómenos y escenarios totalmente desconocidos, al incluir una metodología flexible, su adaptación contribuirá en el manejo de contenidos amplios.

Para Sampieri et al (2018) el nivel exploratorio implica una mayor demanda y compromiso por parte del investigador, instándolo a mantener una actitud constante de trabajo, al exigirse un manejo documental y bibliográfico extenso. De esta manera existieron las bases teórico científicas necesarias para identificar la relación exitosa que existe entre la gamificación y el aprendizaje significativo, en función de los nudos críticos que abarca su desarrollo y ejecución.

### **Tipo de investigación**

Debido a las características y objetivos que exige esta investigación, el tipo de investigación considerado como idóneo fue el de tipo documental o teórico por tener como finalidad específica “la generación de conocimiento, sin importar su aplicación práctica, recurriendo a la recolección de datos para generar nuevos conceptos generales” (Sampieri et al, 2018, p. 19).

Además, se sustentaron los principios de la investigación descriptiva porque facilitó “la realidad de estudiar con el propósito de comprender de forma exacta su naturaleza” (Sampieri et al, 2018, p. 20). Esto garantizó que el contenido íntegro del

documento cuente con información válida y contribuya al mejoramiento del problema en estudio y a futuras situaciones complejas.

### Método de investigación

El método idóneo para el desarrollo de la investigación fue el descrito por Lopera-Echavarría, Ramírez-Gómez, & Ortiz-Venegas (2010), que corresponde al analítico por cumplir con todas las características para favorecer el análisis del objeto de estudio en la problemática planteada. Favoreciendo la relación sistémica entre la investigación documental desarrollada y los hallazgos obtenidos en la investigación de campo.

### Población, muestra y análisis

La población considerada como indispensable para el desarrollo de la investigación estuvo conformada por los estudiantes de octavo, noveno y décimo de la Escuela de Educación General Básica Capitán Julián Quitó, ubicada en la provincia de Pichincha, cantón Cayambe, parroquia de Cangahua. Considerando que es el segmento ideal para aportar la información relacionada con la problemática descrita.

El otro segmento de la población estuvo compuesto por los 9 docentes que dictan clases en la institución, Condiciones que establecieron los lineamientos específicos para la construcción de los resultados, conclusiones, recomendaciones y posibles alternativas de solución. En relación con el tamaño muestral será una muestra no probabilística de un grupo finito. Sin embargo, para obtener información de cada uno de los niveles, se procedió con el cálculo del tamaño de la muestra, a través de una fórmula estadística.

Parametro	Insertar Valor
<b>N</b>	118
<b>Z</b>	0,95
<b>P</b>	0,5
<b>Q</b>	0,5
<b>e</b>	5%

Tamaño de muestra

"n" =

**51,38**

Numerador: 26,62

Denominador: 0,52

Se obtiene una muestra de 51 personas para la aplicación de la encuesta.

Por otro lado, se contará con la colaboración de los docentes que ejercen su labor diariamente en la institución, de igual forma en diversos niveles de estudio.

$$N = (v) - (m)$$

$$N = (6 \text{ varones}) - (3 \text{ mujeres})$$

$$N = 9 \text{ docentes}$$

Ahora bien, con respecto al análisis de datos se tomará en consideración algunos lineamientos como:

Recolección de los datos adecuada una vez aplicadas las técnicas e instrumentos respectivos.

Revisión exhaustiva de la información obtenida.

Procesamiento de datos de acuerdo a la utilización de aplicaciones informáticas.  
Tabulación y posteriormente la debida representación gráfica de la información recogida.

### **Técnica e instrumentos de investigación**

De acuerdo con lo que fue mencionado por Orellana & Cruz (2006) en base a las técnicas e instrumentos más apropiadas entorno a la educación, se hace énfasis al desarrollo del gran potencial; dichas técnicas se manejan de manera convencional ya que mediante estas técnicas se conseguirá obtener la información necesaria para ser utilizada posteriormente en la investigación.

- a) Encuesta – Cuestionario – Estudiantes
- b) Entrevista – Cuestionario – Docentes

### **Encuesta**

Es considerada como una de las herramientas de investigación más utilizada hace mucho tiempo atrás, mediante esta se logra dar una descripción simplificada de la situación acontecida en la problemática para un mejor entendimiento; la gran mayoría de estas encuestas emplean cuestionarios como base principal para llegar al conocimiento verídico. Es la principal herramienta cuando se trata de estudios con valores, actitudes, problemáticas, etc.; además de ello la encuesta posee una gran capacidad de adaptación para todo tipo de información, así como de una variedad de población. (Grau, 2017)

### **Entrevista**

Este tipo de instrumentos es bastante utilizado en el ámbito social y educativo, cuya característica más importante sería que el observador es la persona que anota cada respuesta mencionada; a su vez existen dos tipos de entrevistas que son las más empleadas, por un lado, entrevista estructurada y semiestructurada. La entrevista más utilizada de forma general es estructurada, que mantiene su base de acuerdo a un cuestionario, aunque su presentación se da de forma oral y cuyas preguntas dan paso a una opinión destacada del entrevistador. (Grau, 2017)

## **3. Resultados**

### **Resultados de la encuesta**

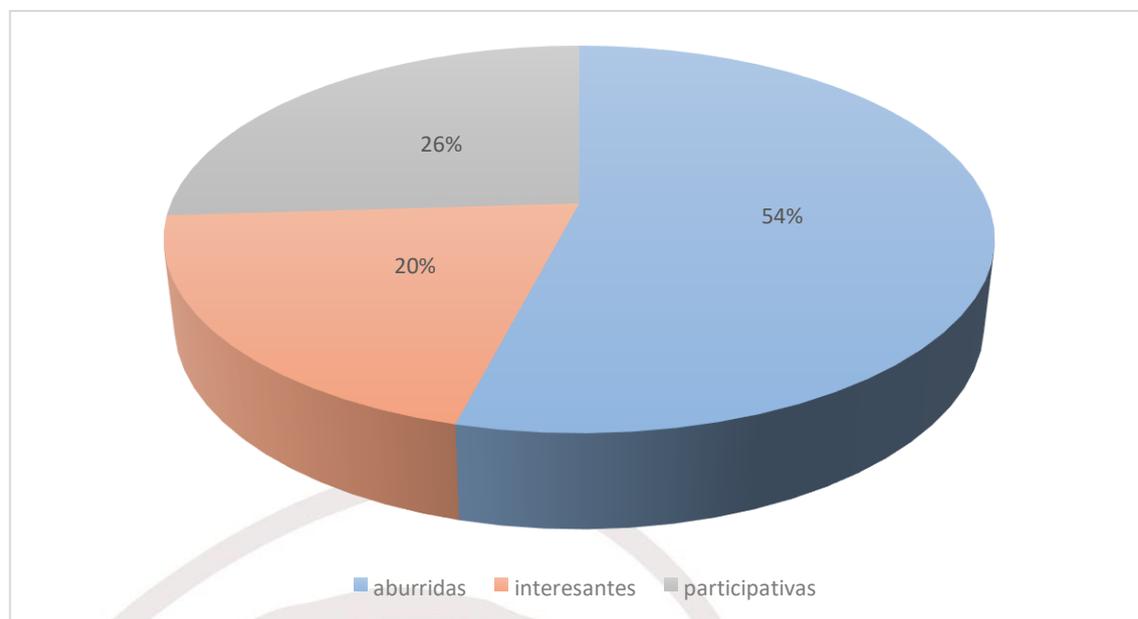
La encuesta desarrollada para los estudiantes de la Escuela Capitán Julián Quito donde existe una muestra referida a los grados de octavo, noveno y décimo representando un total de 51 estudiantes. La encuesta a los estudiantes se desarrolló sobre la base de 10 preguntas para obtener los siguientes resultados:

#### **Pregunta 1.- ¿Cómo son las clases que usted recibe diariamente?**

**Tabla 2:** Percepción de las clases por los estudiantes

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
-------	------------	------------

Aburridas	28	54%
Interesantes	10	20%
Participativas	13	26%
<b>TOTAL:</b>	<b>51</b>	<b>100%</b>



**Gráfico 1:** Percepción de las clases por los estudiantes

**Fuente:** Propia

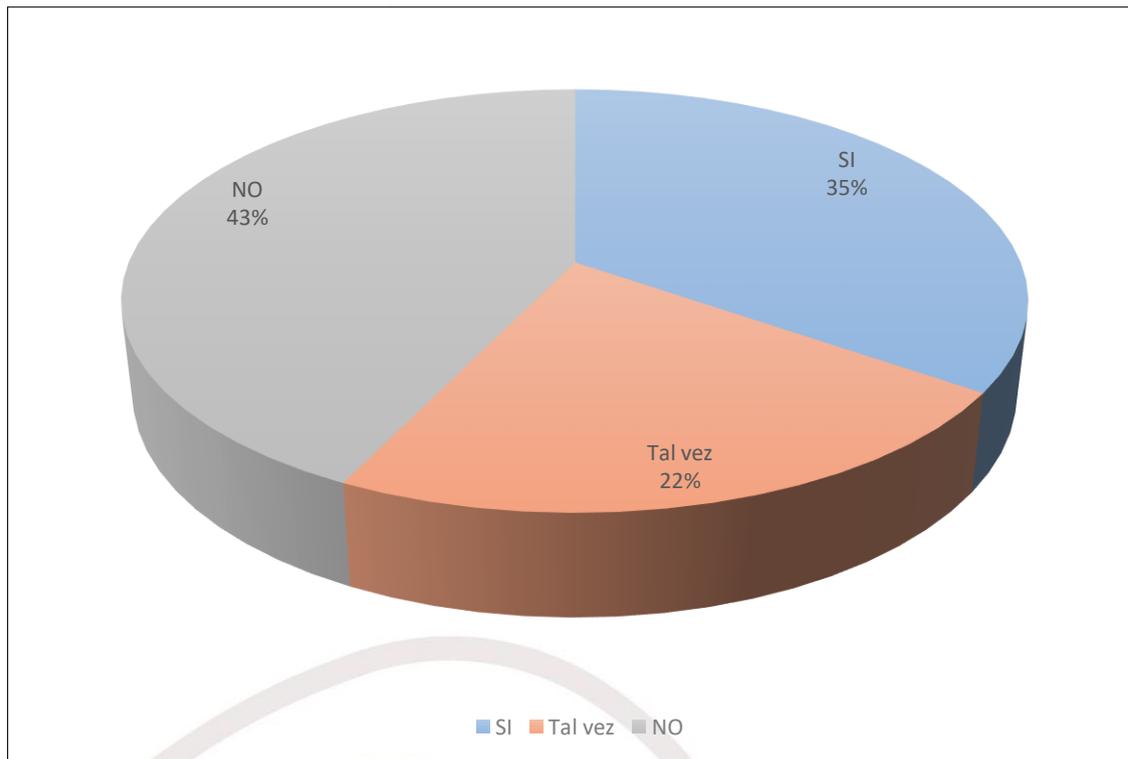
### **Análisis e interpretación**

Mediante la encuesta se determinó que el 54% de los estudiantes percibe a las clases diarias como aburridas, frente a un 26% que mencionó que las clases son participativas, y un 10% que mencionó que son interesantes, por ello se puede concluir que los resultados obtenidos demuestran que los estudiantes perciben a las clases como aburridas, esto es evidente porque no existe una tendencia marcada sobre la motivación o interés que debe existir dentro del aula para garantizar que el aprendizaje sea dinámico y cumpla con los requisitos considerados necesarios, en la adquisición de conocimientos de carácter significativo.

### **Pregunta 2.- Según su criterio ¿Cree que los docentes aplican herramientas innovadoras en la jornada educativa?**

**Tabla 3.** Los docentes aplican herramientas

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	35%
Tal vez	12	22%
No	21	43%
<b>TOTAL:</b>	<b>51</b>	<b>100%</b>



**Gráfico 2:** Los docentes aplican herramientas

Fuente: Propia

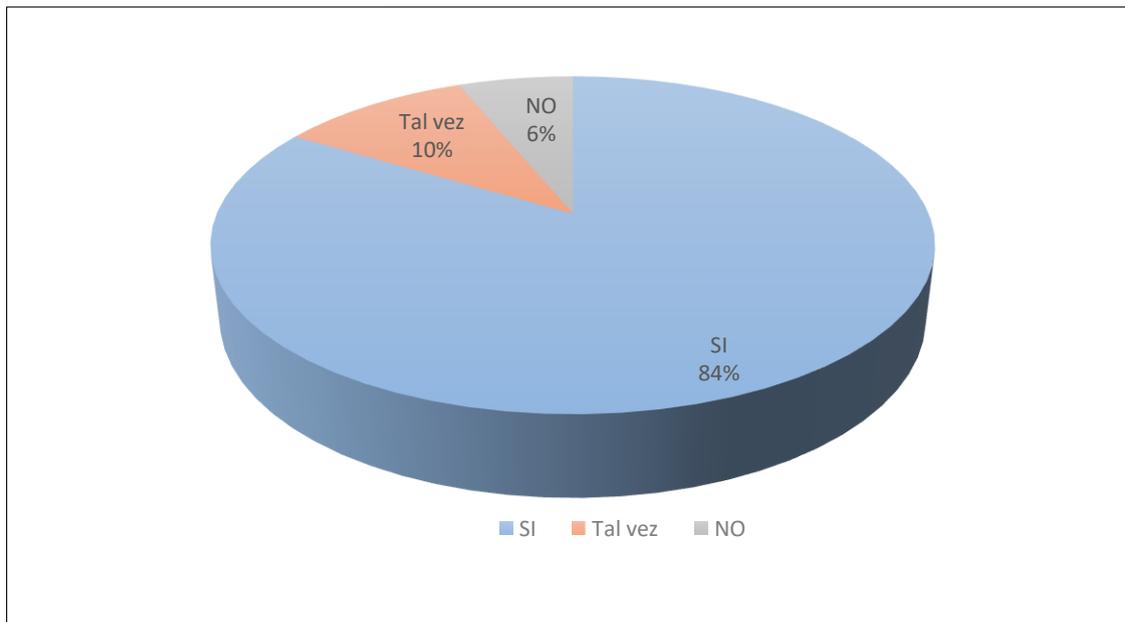
#### **Análisis e interpretación:**

En cuanto al uso de herramientas tecnológicas o de carácter didáctico, el 43% de los estudiantes creen que no se han aplicado herramientas entretenidas en las actividades diarias, aunque existe una cierta comparación o contraposición entre los mismos ya que un 35% considera que, si se han implementado dichas herramientas y el 22% desconoce sobre el tema, absteniéndose de dar una respuesta específica. Por ello se concluye que existe la necesidad de implementar herramientas, recursos y estrategias que dinamicen el aprendizaje dentro del aula, favoreciendo el establecimiento de un ambiente dinámico, motivador y participativo que reduzca las diferencias, ante la falta de acceso de recursos informáticos, internet, etc.

#### **Pregunta 3. ¿Para usted, es importante el uso de herramientas entretenidas en la enseñanza y aprendizaje?**

**Tabla 4.** Uso de herramientas entretenidas en la enseñanza y aprendizaje

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	84%
Tal vez	6	10%
No	3	6%
<b>TOTAL:</b>	51	100%



**Gráfico 3:** Uso de herramientas entretenidas en la enseñanza y aprendizaje

Fuente: Propia

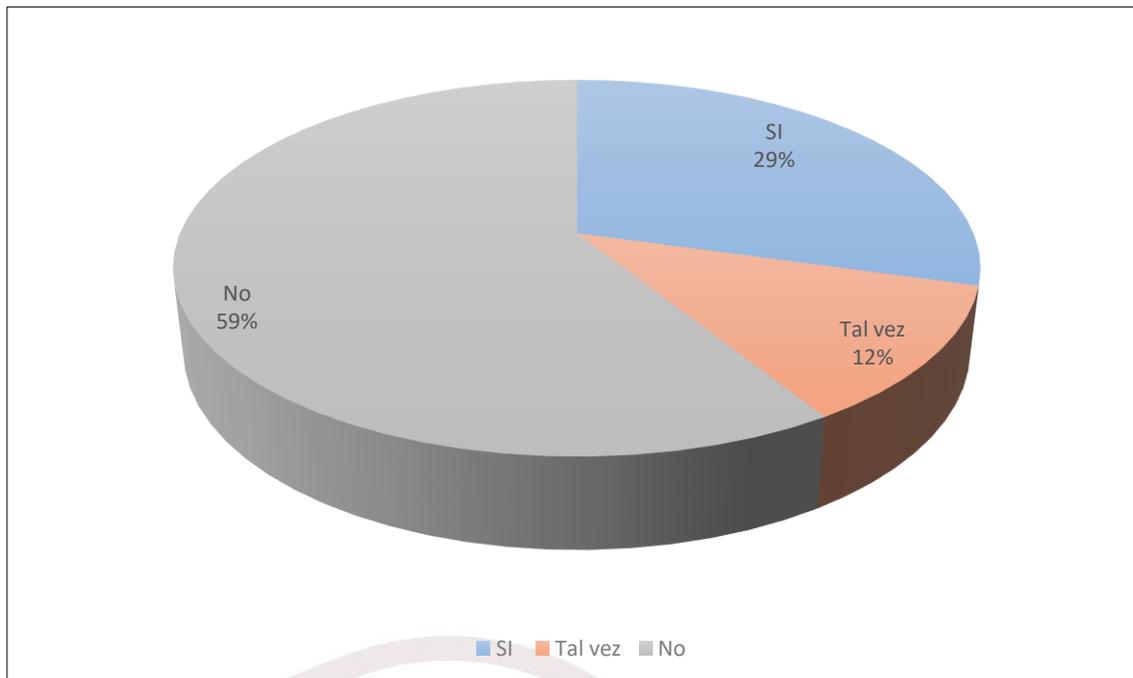
#### **Análisis e interpretación:**

Por otra parte, se ha determinado que el porcentaje superior conseguido tras el análisis estadístico han discurrido que la opción Si con un 84%, es uno de los aspectos fundamentales para la enseñanza y para ir en busca principalmente del aprendizaje significativo que sería el principal objetivo tomado en cuenta en el ámbito educativo. Pues el uso de herramientas mecánicas para juegos es de gran ayuda para el docente al momento de enseñar de tal manera que llame su atención. La información proporcionada por los participantes es contradictoria a respuestas anteriores, reconociendo que existe la necesidad de explicar a los estudiantes sobre los términos a evaluar dentro de la investigación previamente, de manera que la información recolectada cumpla con los parámetros esperados por el investigador.

#### **Pregunta 4.- ¿Fomenta el docente la participación en clase, mediante el juego?**

**Tabla 5.** Fomenta el docente la participación en clase, mediante el juego.

Respuestas	Población	Porcentaje
Si	15	29%
Tal vez	6	12%
No	30	59%
<b>TOTAL:</b>	49	100%



**Gráfico 4:** Fomenta el docente la participación en clase, mediante el juego.

**Fuente:** Propia

#### **Análisis e interpretación:**

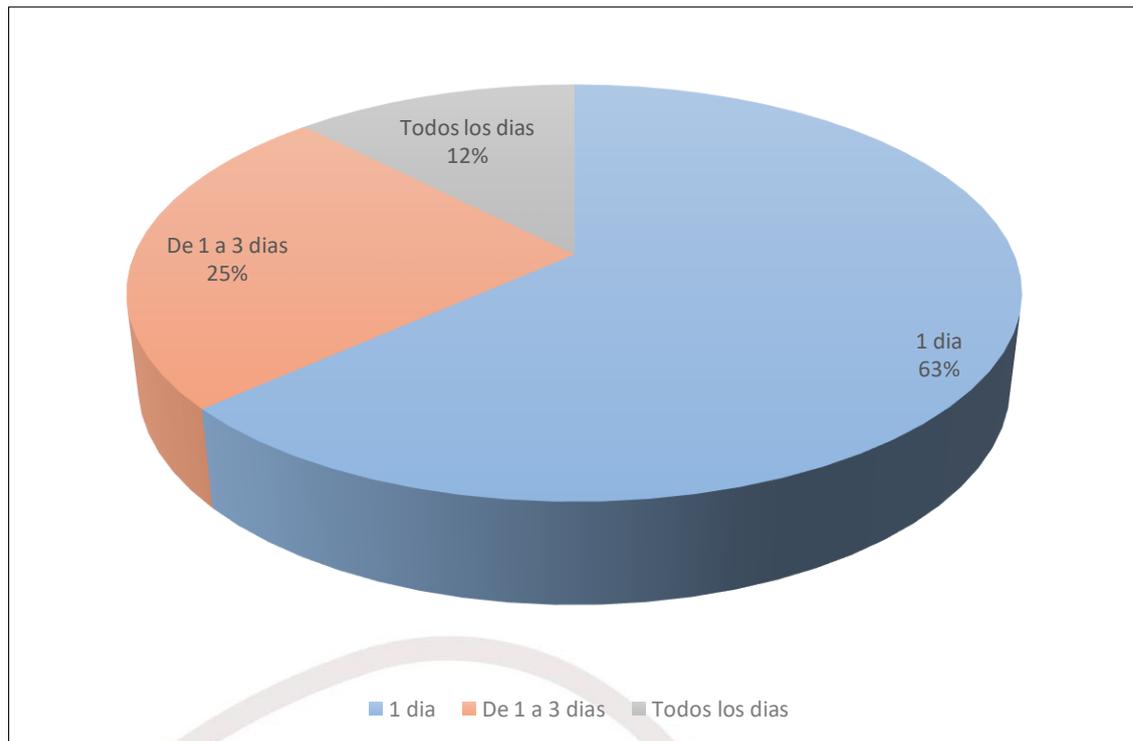
Una vez analizado estadísticamente la siguiente interrogante, se ha considerado que el 59% de los estudiantes encuestados sostienen que los docentes no utilizan el juego para lograr la participación de clase de estos, ya que tan solo el 29% ha demostrado que, si lo realizan, más un 12% menciona que tal vez. Por ello se puede concluir que es necesario fomentar la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza

– aprendizaje. Los datos planteados como resultados permiten reconocer la necesidad de mejorar los procesos de participación dentro del aula para garantizar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de participar y formar parte de las actividades, tomando en cuenta que la participación es un requisito indispensable, al momento de adquirir nuevos conocimientos, desarrollar habilidades y destrezas.

#### **Pregunta 5.- ¿Cuántos días a la semana el docente imparte el conocimiento mediante el juego?**

**Tabla 6.** Días a la semana que el docente imparte el conocimiento jugando

Respuestas	Población	Porcentaje
1 día	31	63%
De 1 a 3 días	12	25%
Todos los días	6	12%
<b>TOTAL:</b>	<b>49</b>	<b>100%</b>



**Gráfico 5:** Días a la semana que el docente imparte el conocimiento jugando  
**Fuente:** Propia

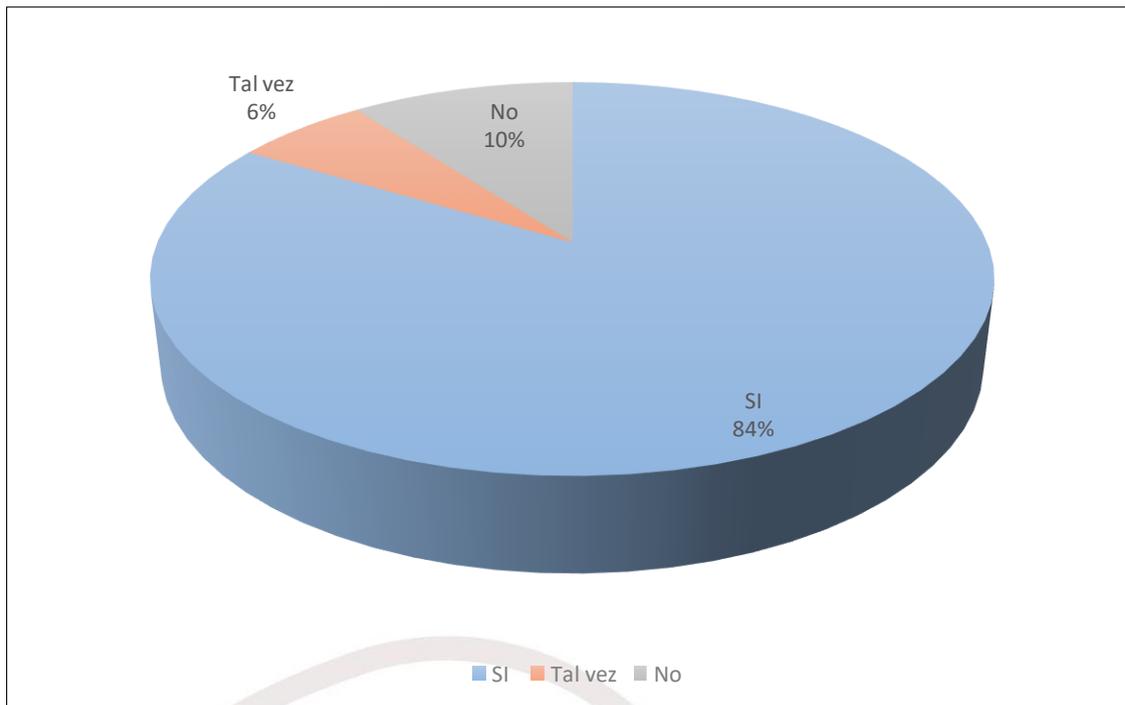
#### **Análisis e interpretación:**

Se puede determinar que el 63% de los docentes utilizan el juego para impartir el conocimiento tan solo una vez a la semana, el 25% de uno a tres días, y el 12% todos los días, con lo cual se puede concluir que es necesario que el docente aplique actividades innovadoras y llamativas para que pueda tener la atención del estudiante que refuercen las actividades que viene desarrollando, en beneficio del aprendizaje, con el propósito de mejorar a la adquisición de conocimientos, de manera que este sea significativo y se visibilice en el desarrollo de nuevas habilidades y destrezas, esto surge porque el docente desconoce de las nuevas estrategias de enseñanza mediante el juego.

**Pregunta 6.- La gamificación es una herramienta que le ayuda al estudiante aprender mediante el juego ¿Le gustaría a usted aprender mediante la gamificación?**

**Tabla 7.** La gamificación como herramienta de aprendizaje

Respuestas	Población	Porcentaje
Si	41	84%
Tal vez	3	6%
No	5	10%
<b>TOTAL:</b>	49	100%



**Gráfico 6:** La gamificación como herramienta de aprendizaje

Fuente: Propia

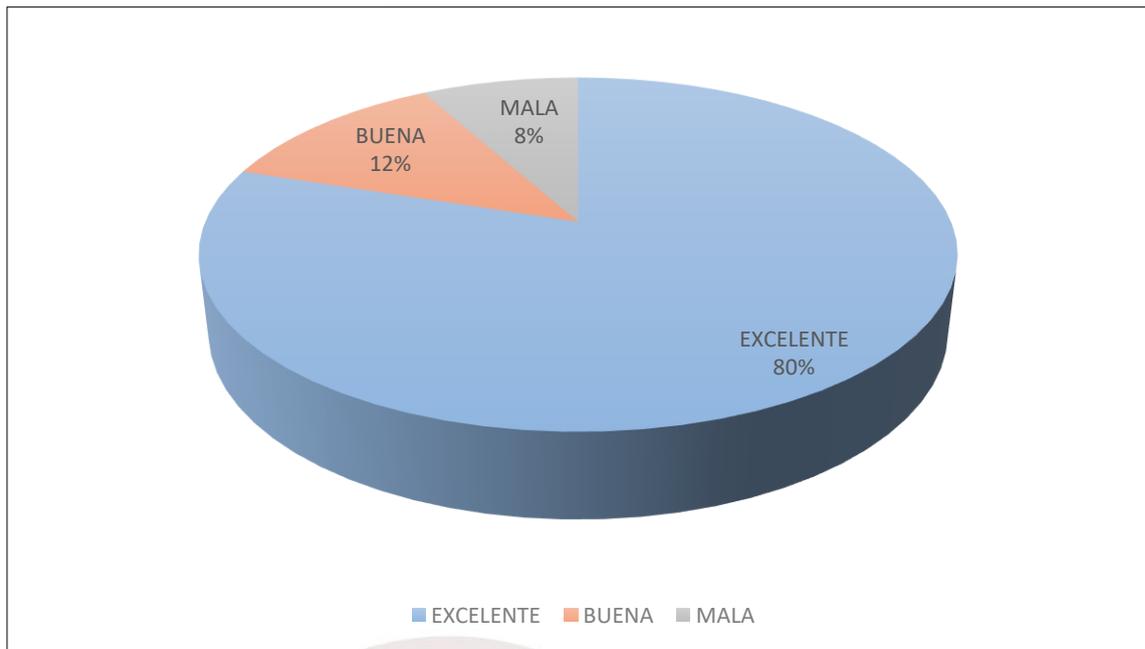
**Análisis e interpretación:**

De manera general se ha podido observar que el 84% de estudiantes opinan que les gustaría aprender mediante la gamificación, ya que tan solo el 10% dijo que no, y el 6% que tal vez, con lo cual se puede concluir la importancia que posee el aspecto lúdico dentro del ámbito educativo y más en su formación diaria; mediante los datos obtenidos se considera que los juegos son una herramienta fundamental para el aprendizaje del estudiante.

**Pregunta 7.- ¿Cómo calificaría usted a la gamificación (juego) dentro del proceso enseñanza-aprendizaje?**

**Tabla 8.** La gamificación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje

Respuestas	Población	Porcentaje
EXCELENTE	41	80%
BUENA	6	12%
MALA	4	8%
<b>TOTAL:</b>	49	100%



**Gráfico 7:** La gamificación dentro del proceso enseñanza-aprendizaje

Fuente: Propia

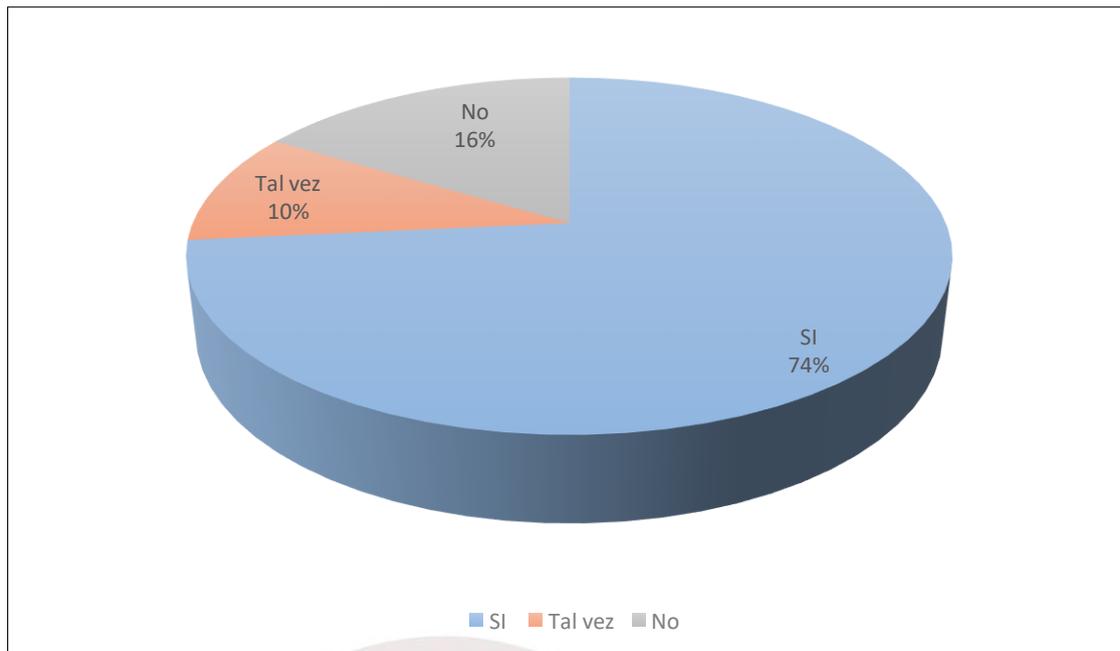
#### **Análisis e interpretación:**

Se puede evidenciar que el 80% de los estudiantes sostienen que la gamificación sería excelente dentro del proceso enseñanza aprendizaje porque es algo con lo que ellos por su edad y sus condiciones y características propias están más asociados, ya que el 12% y el 8% mencionaron que era buena y mala respectivamente, con lo cual se puede concluir que la gamificación al ser implantada dentro del aula, tendría total aceptación por parte de los estudiantes, que se vería reflejada en lo posterior en el rendimiento académico, toda vez que la motivación y ganas de aprender con esta nueva practica es de gran expectativa en la comunidad estudiantil.

#### **Pregunta 8.- ¿Considera usted que el aprende jugando, crea opiniones y conocimientos propios?**

**Tabla 9.** El juego crea opiniones y conocimientos propios

Respuestas	Población	Porcentaje
Si	36	74%
Tal vez	5	10%
No	8	16%
<b>TOTAL:</b>	<b>49</b>	<b>100%</b>



**Gráfico 8:** El juego crea opiniones y conocimientos propios

Fuente: Propia

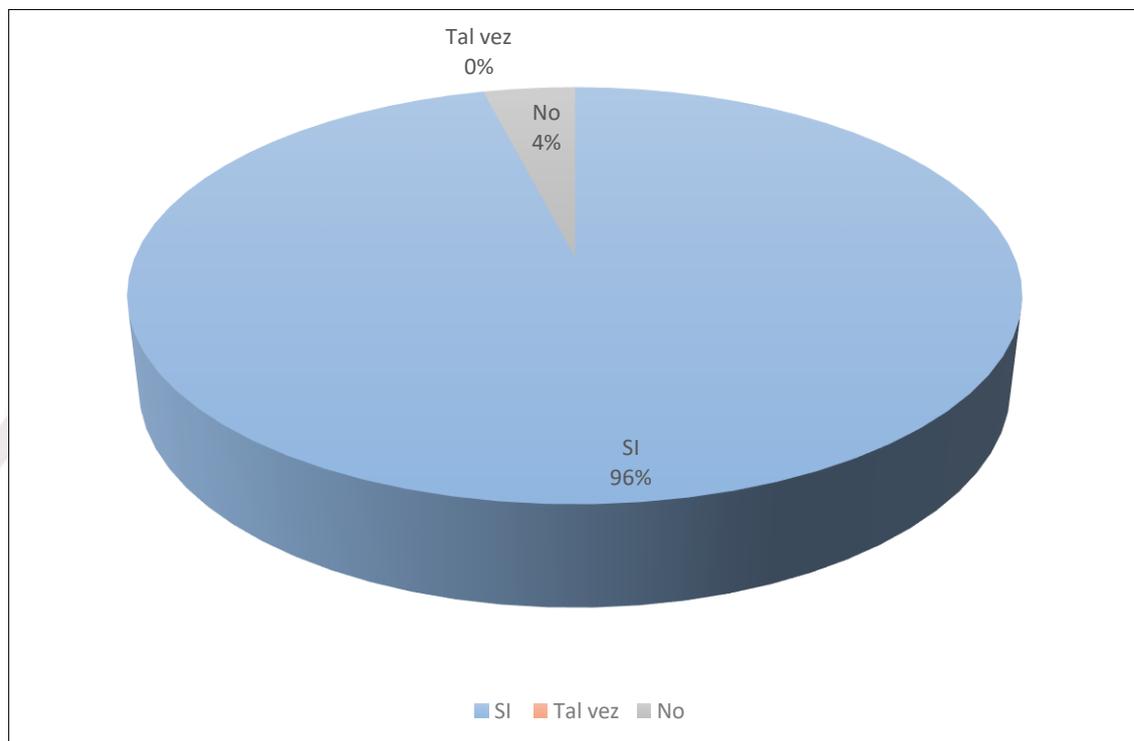
**Análisis e interpretación:**

De acuerdo a los resultados obtenidos se tiene que 10% de los estudiantes sostienen que no tiene ninguna relevancia la pregunta plantada, seguido de un 16% que sostiene que no tiene ningún aporte, cuyos datos no son relevante considerando que el 74% de los estudiantes encuestados consideran que el hecho de aprender jugando les permite crear opiniones y conocimientos propios, lo cual permite que el estudiante sea autosuficiente, crítico, autónomo, mejorando su comportamiento tanto personal como académico, por lo que la gamificación como herramienta metodológica la gamificación, de modo que su intervención tuvo que se oportuno y ágil, los juegos desarrollados han ayudado a desarrollar interés en la educación virtual,

**Pregunta 9.- ¿Considera usted que se podría implementar a la gamificación como una herramienta dentro del proceso enseñanza -aprendizaje dentro de su institución educativa?**

**Tabla 10.** La Gamificación en la Institución educativa investigada

Respuestas	Población	Porcentaje
Si	49	96%
Tal vez	0	0 %
No	2	4%
<b>TOTAL:</b>	49	100%



**Gráfico 9:** La Gamificación en la Institución educativa investigada

Fuente: Propia

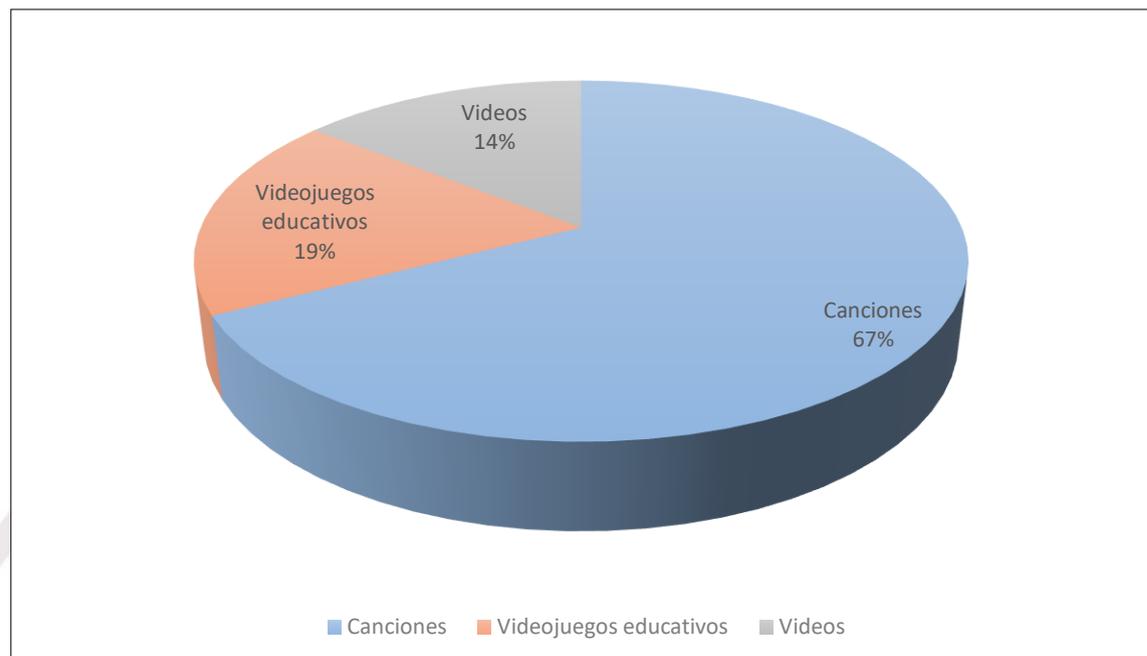
**Análisis e interpretación:**

De acuerdo con los resultados obtenidos se tiene que el 96% de los estudiantes opinan que la gamificación podría ser implantada dentro del proceso enseñanza-aprendizaje de su institución educativa, ya que tan solo el 4% opinó que esta actividad no podría realizarse, con lo cual se puede concluir que la instauración de la gamificación se ha convertido en una herramienta educativa aceptada por los estudiantes.

**Pregunta 10.- ¿Indique usted que actividades le gustaría que se incrementen para las clases diarias?**

**Tabla 11.** Actividades que le gustaría se implementen

Respuestas	Población	Porcentaje
Canciones	33	67%
Videojuegos educativos	9	19%
Videos	7	14%
<b>TOTAL:</b>	<b>49</b>	<b>100%</b>



**Gráfico 10:** Actividades que le gustaría se implementen

Fuente: Propia

**Análisis e Interpretación:**

En base a la interrogante propuesta donde se brindan la opción a los propios alumnos de poder dar a conocer para ellos cual sería la mejor opción que aporte en su aprendizaje significativo se ha manifestado un 67% creen que la incorporación de canciones o música se conseguiría una mejor retención, a su vez un 19% de ellos han manifestado que los videojuegos educativos serian la mejor opción en sus jornadas educativas diarias, y finalmente un 14% de estos señalaron que el poder observar videos se conseguiría un aprendizaje mucho más significativo.

**Resultados de las entrevistas**

En este apartado de la investigación se tomaron en cuenta la aplicación de la entrevista ejecutada en los 9 docentes que laboran Escuela de Educación General Básica Capitán Julián Quito

**Actualmente ¿Usted implementa herramientas lúdicas en la enseñanza-aprendizaje?**

De manera general se ha conocido que todos los docentes han logrado implementar diversas actividades lúdicas dentro del respectivo proceso de enseñanza; las cuales han sido escasas, debido a los problemas tecnológicos y pedagógicos a los que deben enfrentarse, fuera de ello, han determinado que las herramientas lúdicas serían una opción válida dentro del proceso enseñanza-aprendizaje ya que con ello se fortalecen las habilidades individuales y de igual manera se afianza el conocimiento tanto del estudiante como del propio docente. con lo cual se puede determinar que el docente conoce la importancia de las herramientas lúdicas dentro del proceso educativo.

**¿Considera que la gamificación ayudaría relevantemente al aprendizaje de los estudiantes?**

De igual modo se ha establecido que cada uno de los docentes consideran que la gamificación ayudaría en el proceso enseñanza -aprendizaje de los estudiantes de la Comunidad de Quinchucajas, ya que han sostenido que una de las principales características en las que apoya esta estrategia es en mantener a los estudiantes activos y concretados durante cierto tiempo, así como en el desarrollo de la psicomotricidad, por lo cual permite concluir que los docentes si bien es cierto conocen lo que concierne la gamificación, más no han profundizado muy bien en los componentes o elementos de la gamificación los cuales deberían ser perfeccionados para lograr un éxito en el cambio de enseñanza tradicional o una moderna.

**¿Qué tipo de actividades lúdicas desarrolla en la jornada educativa diaria?**

En la mayor parte de los docentes señalo la utilización de juegos tradicionales, también ejecutaban varios juegos competitivos en grupos de trabajo; recalando que no las suelen utilizar con frecuencia ya que en vez de generar un aporte al proceso enseñanza -aprendizaje tienden a ser distractoras de aula para los estudiantes, lo que ha causado serios problemas, esto surge porque evidentemente las actividades lúdicas formas parte de un modelo tradicional que no obtiene la debida atención por parte de los estudiantes, por lo que se recomienda emplear actividades lúdicas se incentivaba el trabajo autónomo y creativo con artículos encontrados en su entorno que puedan ser apoyados de aparatos tecnológicos, convirtiéndose de esta forma en algo más novedoso.

**Como docente ¿Cree usted que se debería implementar la gamificación en el desarrollo de las actividades diarias?**

En el ámbito educativo en su mayoría se ha considerado primordial la inserción de la gamificación ya que aporta información como una estrategia metodológica; además de ello se consigue una conexión directa entre los estudiantes y el docente, en conjunto de la mejoría que se halla en su concentración. Sin embargo, se recalca que para su implementación deberían capacitarse de mejor manera para lograr los resultados esperados.

**¿Cree que el uso de herramientas de gamificación en la clase ayudaría a mejorar la concentración y rendimiento académico de los estudiantes?**

Los docentes mencionaron, que el cambio y la innovación en la educación mediante la gamificación si ayudase a mejorar la concentración y consecuentemente el rendimiento de los estudiantes, porque al ser novedoso captaría toda su atención y se centrarían en realizar las actividades que de este tipo de herramienta educativa se refiera, porque se concluye que los docentes al conocer las ventajas de la gamificación podrían aplicar en el interior del aula.

## **Discusión**

Ahora bien, tras los resultados obtenidos tanto en el análisis cuantitativo como cualitativo se ha llegado a reconocer que la gamificación es una parte fundamental en la actualidad, como parte del proceso de integrar herramientas metodológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que los estudiantes y los docentes pese a no conocer a profundidad esta técnica la asimilan como una herramienta innovadora, útil, trascendente e importarse que debe implantarse en la comunidad que es parte del estudio, porque desean ser parte de los múltiples beneficios con los que aporta al ámbito educativo, personal y profesional de todos sus integrantes.

Para lo cual se han tomado en consideración algunas investigaciones realizadas de manera previa donde se reitera y existe concordancia con los datos obtenidos. En primer lugar, tenemos una investigación realizada por (De Puy & Miguelena, 2017) donde se pone de manifiesto que en algunos países aún no se ha conseguido insertar este tipo de procesos en la educación, a pesar de que sería fundamental emplear ciertos elementos de juegos para llegar a motivar relevantemente a los estudiantes. De tal modo que la gamificación debe ser tomada como la mecánica principal que atrae la atención de los individuos y que de a poco se integrara a la forma de impartir clases.

A su vez, García, Cara, Martínez, y Muñoz (2020) ha llegado a desarrollar su estudio que tiene una base fundamental en el aspecto teórico, es decir se ha dado a conocer toda la información necesaria para llegar a manera y posteriormente implementar la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de manera óptima. En este se llegó a determinar la importancia de dicho proceso lúdico para conseguir un cambio en las dinámicas diarias de clase y especialmente la transformación o avance que ha alcanzado el docente llegando a convertirse en un mero asesor de dicho aprendizaje significativo con características de trabajo en equipo.

## **Conclusiones**

- De la investigación realizada se puede inferir que la gamificación como técnica lúdica de trabajo pedagógico se puede emplear para el proceso enseñanza y aprendizaje, pues tiene una mayoritaria aceptación de parte de los estudiantes para aprender por medio de las mecánicas de juego de manera continua, así como cuenta con la predisposición de los docentes para implementarla en sus prácticas de aula, puesto que al ejecutar esta metodología activa se puede lograr estudiantes de la comunidad de Quinchuajas capaces de reflexionar y criticar sobre su entorno social, brindando la oportunidad de reducir la brecha entre las zonas urbanas y rurales.
- Los docentes de básica superior de la comunidad Quinchuajas identifican a la gamificación y su relevancia de forma positiva para la aplicación dentro del proceso enseñanza y aprendizaje de sus áreas, son conscientes que la apropiación de esta

técnica les permite romper con el modelo educativo tradicional, pues con la gamificación el docente apoya para que con el juego se pueda abordar las necesidades educativas y potencialidades de los estudiantes para fijar los resultados deseados en el ámbito educativo, pues esta opción en la práctica diaria tiende a enriquecer y facilitar la adquisición del conocimiento con aprendizajes significativos.

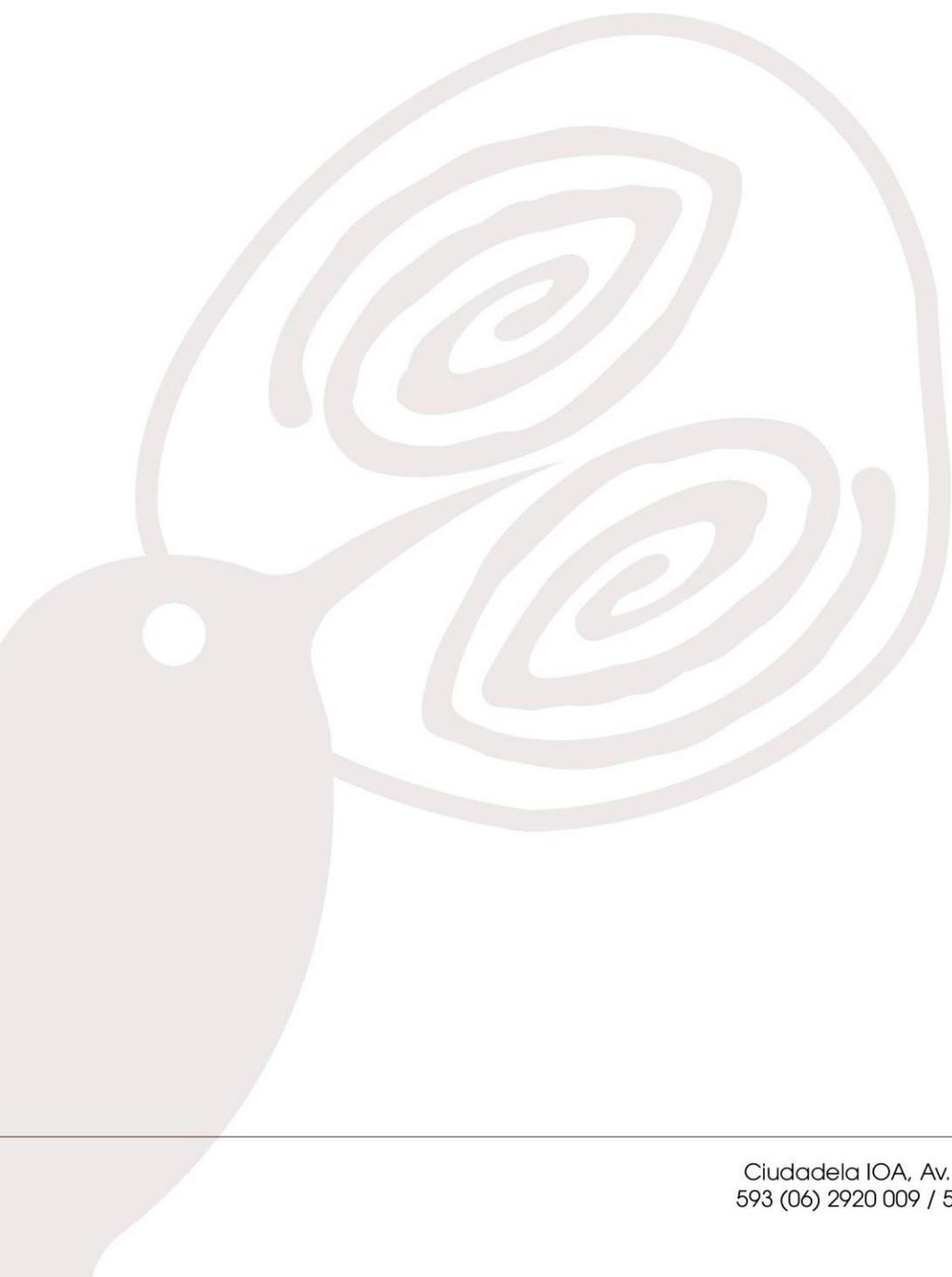
- Para los estudiantes la gamificación resulta como una alternativa nueva, aunque no reconocen a esta técnica como una estrategia efectiva de trabajo para el aprendizaje, se puede analizar que al igual que los docentes se motivan con la posibilidad de la implementación de las mecánicas de juego por el impacto en el proceso enseñanza y aprendizaje que se puede producir, pues están cocientes que se facilita aprender mediante el juego ya que sus opiniones y conocimientos previos se pueden aprovechar mejor, fomentando su participación en clase para ser más proactivos.
- Al evidenciarse la necesidad de transformar el ambiente educativo se considera que el implementar la propuesta didáctica de la gamificación como técnica lúdica de trabajo del proceso enseñanza y aprendizaje en el subnivel de básica superior en la comunidad de Quinchujajas es factible, puesto que después de todo el procesos indagatorio los resultados concluyen que es indispensable que el docente emplee formas más activas, divertidas y efectivas para enseñar, así como los estudiantes deben aprender de formas más fáciles, motivantes y significativas que progresivamente pueden ser perfeccionadas y cualificadas en técnicas superiores al corto y largo plazo para dar un salto innovador y transformador educativo.

### Referencias bibliográficas

- Abreu-Alvarado, Y., Barrera-Jiménez, A., Breijo-Worosz, T., & Bonilla-Vichot, I. (2018). *El proceso de enseñanza aprendizaje de los estudios lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua*. Chile: Dialnet.org.
- Ambuisaca, L. (02 de diciembre de 2019). *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 años de educación inicial*. Obtenido de Educación infantil: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500392](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392)[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500392](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392)
- AQUAE. (2019). *Que es la gamificación. Objetivos*. Madrid: Fundación AQUAE.
- Boras-Gene, O. (2015). *Fundamentos de gamificación*. Colombia: Dialnet.org.
- Cortizo, J., Carrero, F., & Pérez, J. (2011). *Gamificación y docencia: Lo que la universidad tiene para aprender de los videojuegos*. En VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. España: Universidad Europea de Madrid.
- De Puy, M., & Miguelena, R. (2017). *Importancia de la Gamificación en la Educación Aplicado en entornos educativos*. Panamá: Universidad Tecnológica de Panamá.
- Deci, E., & Ryan, M. (2016). *Intrinsic motivation and selfdetermination in Human behaviour*. Washington: Springer.
- Gaitán, V. (2020). *Gamificación. El aprendizaje divertido*. Ecuador: Educativa S.A.
- García, F., Cara, J., Martínez, J., & Muñoz, M. (2020). *La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica*. España: Logia Pro.

- Gibson, R. (21 de diciembre de 2016). *Show gamificación some love*. Obtenido de Education: <http://www.develop-online.net/opinions/showgamification-some-love/0117872>.
- Grau, J. (2017). *Entrevistas, encuestas y cuestionarios. Modulo 7*. Ecuador: Universidad CAECE.
- Hamari, J., & Koivisto, K. (12 de enero de 2017). *Social motivations to use gamification: an empirical study of gamification exercise*. Obtenido de Redalyc.org: [https://aisel.aisnet.org/cgi/login.cgi?return\\_to=https%3A%2F%2Faisel.aisnet.org%2Fcgi%2Fviewcontent.cgi%3Farticle%3D1328%26context%3Decis2013\\_cr&situation=subscription&context=ecis2013\\_cr&article=1328](https://aisel.aisnet.org/cgi/login.cgi?return_to=https%3A%2F%2Faisel.aisnet.org%2Fcgi%2Fviewcontent.cgi%3Farticle%3D1328%26context%3Decis2013_cr&situation=subscription&context=ecis2013_cr&article=1328)
- Herranz, E. (2016). *Gamificación*. España: Universidad Carlos III.
- Herrera, F. (2017). Gamificar en el aula de español. *International House*, 28-42.
- Jara, A. (03 de noviembre de 2018). *Gamificación: Fundamentos y aplicaciones*. Obtenido de KUPDF: [https://kupdf.net/download/gamificacion-fundamentos-y-aplicaciones\\_5bdd78cbe2b6f5f92ac8418b\\_pdf](https://kupdf.net/download/gamificacion-fundamentos-y-aplicaciones_5bdd78cbe2b6f5f92ac8418b_pdf)
- Melo-Solarte, D., & Diaz, P. (2018). *Aprendizaje afectivo y la gamificación en los escenarios de educación virtual*. Perú: Scielo.org.
- Moreira, M. (2019). *Lenguaje y aprendizaje significativo*. Brasil: Universidad de Federal Do Rio Grande Do Sul.
- Noriega, A. (2017). *Gamificación y aprendizaje centrado en el estudiante*. México: Virtual Educa.
- Oriol, G. (2018). *Fundamentos de la gamificación*. España: Universidad Politécnica de Madrid.
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2019). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. México: Scielo.org.
- Ramos-Huenteo, V., & Muñoz, R. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en educación superior. *Redalyc.org*, 48-90.
- Rodríguez, F., & Ramírez, S. (2018). Gamificación como motivar a tu alumnado y mejorar el clima del aula. *Scielo.org*, 12.
- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea*. México: Dialnet.org. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5802932.pdf>
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2018). *Metodología de la investigación* (Quinta ed.). (J. M. Chacón, Ed.) México D.F.: McGraw Hill.
- Sánchez-Pacheco, C., García-Balladares, E., & Ajila-Méndez, I. (24 de enero de 2020). *Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa en las teorías del aprendizaje*. Obtenido de Digital Publisher: [https://www.593dp.com/index.php/593\\_Digital\\_Publisher/article/view/202/470](https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/202/470)
- Shi, L., Hadzidedic, & Dervishalidovic. (2017). *Contextual gamification of social interaction-towards increasing motivation in social e-learning. In advances in wer based learning*. España: Springer International Publishing.
- Torres, A., & Romero, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación*. Quito: Universitaria Abya Yala.
- UMDU. (2017). *La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Chile: Universidad Católica de Valparaíso.

- Weebly. (2019). *Teoría Constructivista Vigotsky*. México: Desarrollo del lenguaje en niños. Obtenido de <https://desarrollodelalenguaenlainfancia.weebly.com/teoriacutea->
- Zepeda, S., Abascar, R., & López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Redalyc.org*, 31-50.



**Anexos:**

**Anexo N° 1:** Encuestas aplicada a los estudiantes de los niveles de octavo, noveno y décimo la Escuela Educación General Básica Capitán Julián Quito

**Título:** Gamificación como estrategia para la enseñanza en Básica Superior de la Comunidad de Quinchuajas.

**Objetivo:** Identificar las principales ventajas de la gamificación y su aplicación pedagógica en los estudiantes de básica superior de la comunidad Quinchuajas.

**Instrucciones:** Seleccione la respuesta correcta, de acuerdo con su opinión.

**Desarrollo**

Preguntas	Respuestas		
	Aburridas	Interesantes	Participativas
¿Cómo son las clases que usted recibe diariamente?			
Según su criterio ¿Cree que los docentes aplican herramientas innovadoras en la jornada educativa?	Si	Tal vez	No
¿Para usted, es importante el uso de herramientas entretenidas en la enseñanza y aprendizaje??	Si	Tal vez	No
¿Fomenta el docente la participación en clase, mediante el juego?	Si	Tal vez	No
¿Cuántos días a la semana el docente imparte el conocimiento mediante el juego?	1 día	De 1 a 3 días	Todos los días
La gamificación es una herramienta que le ayuda al estudiante aprender mediante el juego ¿Le gustaría a usted aprender mediante la gamificación?	Si	Tal vez	No
¿Cómo calificaría usted a la gamificación (juego) dentro del proceso enseñanza-aprendizaje?	Excelente	Buena	Mala
¿Considera usted que el aprende jugando, crea opiniones y conocimientos propios?	Si	Tal vez	No
¿Considera usted que se podría implementar a la gamificación como una herramienta dentro del proceso enseñanza -aprendizaje dentro de su institución educativa?	Si	Tal vez	No
Indique usted que actividades le gustaría que se incrementen para las clases diarias.	Canciones	Videojuegos educativos	Videos

**¡¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN...!!**

**Anexo N 2:** Encuestas aplicada a los docentes de la Escuela Educación General Básica Capitán Julián Quito

**Título:** Gamificación como estrategia para la enseñanza en Básica Superior de la Comunidad de Quinchuajas.

**Objetivo:** Identificar las principales ventajas de la gamificación y su aplicación pedagógica en los estudiantes de básica superior de la comunidad Quinchuajas.

### Desarrollo

1. Actualmente ¿Usted implementa herramientas lúdicas en la enseñanza-aprendizaje?

SI	NO
----	----

Por qué: \_\_\_\_\_

2. ¿Considera que la gamificación ayudaría relevantemente al aprendizaje de los estudiantes?

SI	NO
----	----

Por qué: \_\_\_\_\_

3. ¿Qué tipo de actividades lúdicas desarrolla en la jornada educativa diaria?

4. Como docente ¿Cree usted que se debería implementar la gamificación en el desarrollo de las actividades diarias?

SI	NO
----	----

Por qué: \_\_\_\_\_

5. ¿Cree que el uso de herramientas de gamificación en la clase ayudaría a mejorar la concentración y rendimiento académico de los alumnos?

SI	NO
----	----

Por qué: \_\_\_\_\_

**¡¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN...!!**

## RÚBRICA PARA LA CALIFICACIÓN DEL TRABAJO FINAL DE TITULACIÓN

**TÍTULO DEL TRABAJO: “GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA EN BASICA – SUPERIOR DE LA COMUNIDAD QUINCHUCAJAS.”**

**NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS MAESTRANTES: LUIS ANÍBAL QUISHPE TIPANLUISA**

**FECHA: 3/03/2022**

### CALIFICACIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Sobre diez puntos. Nota mínima promedio siete puntos para aprobación.

CUMPLIMIENTO			
CRITERIO	Calificación del Criterio	Calificación Obtenida	OBSERVACIONES
1. El documento se ajusta a la guía metodológica en aspectos de forma: Portada, interlineado, margen, tipo y tamaño de letra, paginación, entre otros.	<b>1 punto</b>	<b>0,5</b>	Utilizar la metodología orientada (portada) Revisar la redacción y la ortografía El índice se coloca detrás de la hoja de la portada
2. La presentación de los resultados se encuentra debidamente relacionada con el o los objetivos planteados en el perfil de investigación	<b>2 puntos</b>	<b>1,5</b>	No aparecen los objetivos, el problema y la justificación del trabajo
3. Los resultados (modelo, estudio comparado o artículo) que se presentan se fundamentan correctamente y se	<b>3 puntos</b>	<b>2,5</b>	Incorporar la entrevista y encuesta al final del marco metodológico

discuten por parte del investigador			
4. Las conclusiones y recomendaciones (si aplican) se presentan de forma concluyente, concreta y acorde a los resultados obtenidos en la investigación	<b>2 puntos</b>	<b>1,5</b>	Ampliar los análisis efectuados Rediseñar las conclusiones estas deben responder a los objetivos específicos
5. Las citas y referencias bibliográficas se ajustan al manual APA en su 6°. Edición.	<b>1 punto</b>	<b>1</b>	
6. La propuesta de investigación es innovadora y generará un aporte a la comunidad académica	<b>1 punto</b>	<b>1</b>	
<b>Total, de la calificación obtenida:</b>		<b>8 puntos</b>	

Revisado por:



TUTOR: JESÚS FRANCISCO GONZÁLEZ ALONSO  
CI: 1757008535