



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES,**  
**FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

---

**IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA  
EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS  
ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA  
UNIDAD EDUCATIVA SANTA MARIANA DE JESÚS EN LA CIUDAD DE  
CHIMBO, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2023 – 2024**

---

**AUTORES:**

**SÁNCHEZ JIMÉNEZ DAYANA LISBETH**  
**SÁNCHEZ MONTERO BYRON PASCUAL**

**TUTOR:**

**LIC. ALEJANDRO BÓSQEZ BARCENES, PHD**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN**  
**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A**  
**OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE**  
**LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**PERÍODO ACADÉMICO**

**2023\_2024**



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES,**  
**FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

---

**IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA  
EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS  
ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA  
UNIDAD EDUCATIVA SANTA MARIANA DE JESÚS EN LA CIUDAD DE  
CHIMBO, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2023 – 2024**

---

**AUTORES:**

**SÁNCHEZ JIMÉNEZ DAYANA LISBETH**  
**SÁNCHEZ MONTERO BYRON PASCUAL**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN**  
**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A**  
**OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE**  
**LA EDUCACIÓN BÁSICA**

**PERÍODO ACADÉMICO**

**2023\_2024**

## **I. DEDICATORIA**

Con mucho amor dedico este proyecto de investigación a Dios y mi Virgencita del Cisne por darme salud y mucha sabiduría para culminar esta etapa tan importante de mi vida.

A mis padres Geovanny Sánchez y Carmita Jiménez quienes con amor, paciencia y sabiduría me han impulsado a culminar una etapa muy importante en mi vida y mis hermanos Sebastián y Maily por su cariño y apoyo incondicional durante todos estos años. Finalmente, a toda mi familia por sus consejos que me han permitido culminar un escalón muy importante en mi vida profesional.

**Dayana**

Dedico mi proyecto de investigación primeramente al Divino niño Jesús y a mis padres Miguel Sánchez y Jesús Montero de quienes he aprendido a ser un hombre de respeto y valor a si mismo a mis hermanos quienes han sido un apoyo completo y fundamental para obtener este sueño tan grande el cual siempre soñé desde pequeño ser un gran profesional y ayudar a quienes necesitan.

Agradezco también a la Policía Nacional la cual ha sido una institución que con brazos abiertos me dio la bienvenida y con orgullo formo parte de ella a si agradezco a mi Mayor Omar Sevilla por darme el permiso correspondiente para culminar mis estudios en la Universidad Estatal de Bolívar. Quisiera expresar mi profundo agradecimiento a todas las personas que contribuyeron de manera significativa a la realización de este proyecto, este logro es el resultado del esfuerzo colectivo de muchas personas, y estoy agradecido por cada contribución.

**Byron**

## **II. AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradecemos a Dios por darnos salud, fortaleza y sabiduría en aquellos momentos de dificultad y debilidad.

Nuestro profundo agradecimiento al Alma Mater Bolivarenses la Universidad Estatal de Bolívar por permitirnos pertenecer a la honorable institución y fórmanos como profesionales capaces de enfrentarnos a cada reto que se nos presente en la vida, además por permitirnos desarrollar con éxito el proyecto de investigación.

A la hermana Zoila Quizhpi rectora de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús a sus docentes y estudiantes de manera especial a los estudiantes de noveno año de educación básica por abrirnos las puertas de tan prestigiosa institución para poder llevar a cabo con éxito nuestro proyecto de investigación.

Al Doctor Alejandro Brosques tutor de nuestro proyecto, por brindarnos sus conocimientos y ser una guía durante toda la elaboración del proyecto de investigación.

### **III. CERTIFICADO DEL TUTOR**

**Lic. Víctor Alejandro Bósquez Barcenes, PhD**

#### **CERTIFICA:**

Que el informe final de Investigación titulado: IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA SANTA MARIANA DE JESÚS EN LA CIUDAD DE CHIMBO, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2023 – 2024, elaborado por los autores SÁNCHEZ JIMÉNEZ DAYANA LISBETH con C.I 02024359-0 y SÁNCHEZ MONTERO BYRON PASCUAL con C.I 0202358131 de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, 16 enero de 2024



**Lic. Víctor Alejandro Bósquez Barcenes, PhD**

**TUTOR**



#### IV. AUTORIA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final de investigación son de exclusivas responsabilidades de los autores.

**IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA SANTA MARIANA DE JESÚS EN LA CIUDAD DE CHIMBO, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2023 – 2024**

Sánchez Jiménez Dayana Lisbeth

020248359-0

Sánchez Montero Byron Pascual

020235813-1



*Notaria Tercera del Cantón Guaranda*  
*Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez*  
*Notario*



rio...

N° ESCRITURA: 20240201003P01182

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: SÁNCHEZ MONTERO BYRON PASCUAL Y

SÁNCHEZ JIMÉNEZ DAYANA LISBETH

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000006117

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día trece de Mayo del dos mil veinticuatro, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, SÁNCHEZ MONTERO BYRON PASCUAL, soltero, de ocupación estudiante, domiciliado en el Cantón San Miguel Provincia Bolívar y de paso por este lugar, con celular número (0994474247), su correo electrónico [bysanchez@mailes.ueb.edu.ec](mailto:bysanchez@mailes.ueb.edu.ec) , y, SÁNCHEZ JIMÉNEZ DAYANA LISBETH, soltera, de ocupación estudiante, domiciliada en esta Ciudad de Guaranda Provincia Bolívar, con celular número (0991574538), su correo electrónico es [dayanasanchezxx198@gmail.com](mailto:dayanasanchezxx198@gmail.com) , por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento declaran lo siguiente manifestamos que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado **IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA SANTA MARIANA DE JESÚS EN LA CIUDAD DE CHIMBO, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2023 - 2024** es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, previo a la obtención del título de Licenciados en Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA**. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se ratifican quedando incorporado al protocolo de esta notaría y firman conmigo de todo lo cual doy Fe.

SÁNCHEZ MONTERO BYRON PASCUAL

c.c. 0202356131

SÁNCHEZ JIMÉNEZ DAYANA LISBETH

c.c. 0202483590

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



EL NOTA....

## DERECHOS DE AUTOR

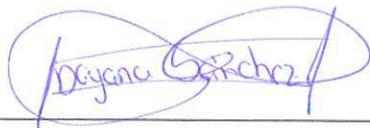
Nosotros SÁNCHEZ JIMÉNEZ DAYANA LISBETH SÁNCHEZ MONTERO BYRON PASCUAL, portadores de la Cédula de Identidad No 0202483590 y 0202358131 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA SANTA MARIANA DE JESÚS EN LA CIUDAD DE CHIMBO, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2023 – 2024., modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Sánchez Jiménez Dayana Lisbeth

Sánchez Montero Byron Pascual



Autor 1



Autor 2

## V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA .....	II
II. AGRADECIMIENTO .....	III
III. CERTIFICADO DEL TUTOR .....	IV
IV. AUTORIA NOTARIADA.....	V
V. ÍNDICE .....	VI
Índice de tablas.....	IX
Índice de figuras .....	X
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL .....	XII
VII. ABSTRACT .....	XIII
VIII. INTRODUCCION.....	XIV
1. TEMA.....	1
2. ANTECEDENTES .....	2
3. PROBLEMA.....	5
3.1. Descripción del problema .....	5
3.2. Formulación del problema .....	6
4. JUSTIFICACIÓN UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR .....	7
5. OBJETIVOS .....	8
5.1. Objetivo general .....	8
5.2. Objetivos específicos .....	8

<b>6. Marco Teórico.....</b>	<b>9</b>
<b>6.1. Teoría Científica .....</b>	<b>9</b>
<b>6.1.1. Que es la gamificación .....</b>	<b>9</b>
<b>6.1.2. Características de la gamificación .....</b>	<b>10</b>
<b>6.1.3. Ventajas de la gamificación .....</b>	<b>12</b>
<b>6.1.4. Desventajas de la gamificación .....</b>	<b>14</b>
<b>6.1.5. Usos de la gamificación .....</b>	<b>15</b>
<b>6.1.6. Historia de la gamificación .....</b>	<b>16</b>
<b>6.1.7. Como implementar la gamificación .....</b>	<b>18</b>
<b>6.1.8. Identificar 3 herramientas de gamificación .....</b>	<b>20</b>
<b>6.1.9. Que es el aprendizaje significativo.....</b>	<b>24</b>
<b>6.1.10. Como lograr un aprendizaje significativo.....</b>	<b>26</b>
<b>6.1.11. Que características se necesita para lograr un aprendizaje significativo .....</b>	<b>27</b>
<b>6.1.12. Beneficios del aprendizaje significativo .....</b>	<b>28</b>
<b>6.2. Teoría legal.....</b>	<b>30</b>
<b>6.3.1. Constitución de la República del Ecuador.....</b>	<b>30</b>
<b>6.3.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural .....</b>	<b>30</b>
<b>6.3. Teoría referencial .....</b>	<b>32</b>
<b>7. MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>36</b>
<b>7.1. Enfoque de la investigación .....</b>	<b>36</b>

<b>7.2.</b>	<b>Diseño o tipo de estudio .....</b>	<b>36</b>
<b>7.3.</b>	<b>Métodos .....</b>	<b>37</b>
<b>7.3.1.</b>	<b>Método deductivo .....</b>	<b>37</b>
<b>7.3.2.</b>	<b>Método Inductivo .....</b>	<b>37</b>
<b>7.3.3.</b>	<b>Método analítico-sintético .....</b>	<b>38</b>
<b>7.3.4.</b>	<b>Método bibliográfico .....</b>	<b>38</b>
<b>7.4.</b>	<b>Técnicas e instrumentos .....</b>	<b>38</b>
<b>7.5.</b>	<b>Universo y muestra .....</b>	<b>39</b>
<b>7.6.</b>	<b>Procesamiento de información .....</b>	<b>40</b>
<b>8.</b>	<b>Análisis e interpretación de resultados.....</b>	<b>41</b>
<b>9.</b>	<b>Conclusiones. ....</b>	<b>59</b>
<b>10.</b>	<b>Propuesta .....</b>	<b>60</b>
<b>11.</b>	<b>Bibliografía .....</b>	<b>76</b>
<b>12.</b>	<b>Anexos .....</b>	<b>84</b>

## Índice de tablas.

<b>Tabla1</b> ¿Qué sexo eres? .....	41
<b>Tabla2</b> ¿Cuenta con acceso a internet?.....	42
<b>Tabla3</b> ¿Tiene conocimientos sobre que es la gamificación?.....	43
<b>Tabla4</b> ¿Ha utilizado herramientas de gamificación?.....	44
<b>Tabla5</b> ¿Tus docentes utiliza herramientas de gamificación para mejorar el aprendizaje significativo en el aula? .....	45
<b>Tabla6</b> ¿Considera que es adecuado la implementación de herramientas de gamificación en el aula de clases? .....	46
<b>Tabla7</b> ¿Considera usted que el juego es una técnica importante para desarrollar con éxito el aprendizaje significativo?.....	47
<b>Tabla8</b> ¿Considera usted que los procesos educativos deben ser construidos de manera conjunta: entre el docente-estudiante para generar un aprendizaje significativo?.....	48
<b>Tabla9</b> ¿Considera usted que el aprendizaje significativo es una técnica innovadora para que sus clases sean más participativas?.....	49
<b>Tabla10</b> ¿La construcción cooperativa del aprendizaje significativo le permite adquirir nuevas experiencias? .....	50
<b>Tabla11</b> ¿Cuál de las siguientes herramientas de gamificación ha utilizado para mejorar su aprendizaje?.....	51
<b>Tabla12</b> ¿Qué sexo eres? .....	52
<b>Tabla13</b> ¿Considera importante implementar herramientas de gamificación momento de impartir su clase?.....	53

<b>Tabla14</b> ¿Cree usted que la gamificación permite que los estudiantes construyan su aprendizaje e interactúen entre sí? .....	54
<b>Tabla15</b> ¿Considera que el trabajo basado en la gamificación enriquece el proceso educativo de sus estudiantes?.....	55
<b>Tabla16</b> ¿Considera que al aprendizaje significativo que adquieren los estudiantes es puesto en práctica en su día a día?.....	56
<b>Tabla17</b> ¿Utiliza herramientas de gamificación para que sus clases sean más dinámicas?.....	57
<b>Tabla18</b> ¿Cuál de las siguientes herramientas de gamificación ha utilizado para desarrollar sus clases? .....	58

### **Índice de gráficos**

<b>Gráfico1</b> ¿Qué sexo eres?.....	41
<b>Gráfico2</b> ¿Cuenta con acceso a internet? .....	42
<b>Gráfico3</b> ¿Tienes conocimientos sobre que es la gamificación?.....	43
<b>Gráfico4</b> ¿Has utilizado herramientas de gamificación?.....	44
<b>Gráfico5</b> ¿Sus docentes utiliza herramientas de gamificación para mejorar el aprendizaje significativo en el aula? .....	45
<b>Gráfico6</b> ¿Considera que es adecuado la implementación de herramientas de gamificación en el aula de clases .....	46
<b>Gráfico7</b> ¿Considera usted que el juego es una técnica importante para desarrollar con éxito el aprendizaje significativo?.....	47
<b>Gráfico8</b> ¿Considera usted que los procesos educativos deben ser construidos de manera conjunta: entre el docente-estudiante para generar un aprendizaje significativo?.....	48

<b>Gráfico9</b> ¿Considera usted que el aprendizaje significativo es una técnica innovadora para que sus clases sean más participativas?.....	49
<b>Gráfico10</b> ¿La construcción cooperativa del aprendizaje significativo le permite adquirir nuevas experiencias? .....	50
<b>Gráfico11</b> ¿Cuál de las siguientes herramientas de gamificación ha utilizado para mejorar su aprendizaje?.....	51
<b>Gráfico12</b> ¿Qué sexo eres?.....	52
<b>Gráfico13</b> ¿Considera importante implementar herramientas de gamificación momento de impartir su clase?.....	53
<b>Gráfico14</b> ¿Cree usted que la gamificación permite que los estudiantes construyan su aprendizaje e interactúen entre sí?.....	54
<b>Gráfico15</b> ¿Considera que el trabajo basado en la gamificación enriquece el proceso educativo de sus estudiantes? .....	55
<b>Gráfico16</b> ¿Considera que al aprendizaje significativo que adquieren los estudiantes es puesto en práctica en su día a día?.....	56
<b>Gráfico17</b> ¿Utiliza herramientas de gamificación para que sus clases sean más dinámicas?.....	57
<b>Gráfico18</b> ¿Cuál de las siguientes herramientas de gamificación ha utilizado para desarrollar sus clases? .....	58

## **VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL**

El presente trabajo investigativo tuvo su origen en la falta de conocimientos que presentaron los estudiantes y los docentes en el desarrollo de herramientas de gamificación para mejorar el aprendizaje significativo y los beneficios que pueden adquirir con las mismas, este proyecto tiene como objetivo establecer la implementación de herramientas de gamificación para el desarrollo del aprendizaje significativo en la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Chimbo. Se utilizó el estudio descriptivo cuantitativo, para la recopilación de datos, se empleó la técnica de la encuesta tanto a docentes como a estudiantes y se pudo evidenciar las falencias que presentan los mismos. Dicha problemática nos ayuda a implementar herramientas que sean accesibles para los estudiantes, para finalizar como propuesta se implementó una guía didáctica compuesta de tres herramientas que son de gran utilidad para el desarrollo de las habilidades a través del juego como son Kahoot, Knowre y Pear Deck para mejorar el reconocimiento de adjetivos con una selección de juegos basados en métodos y técnicas activas a través de la diversión esto nos ayudó a estimular el interés y la motivación tanto en los estudiantes como en los docentes mediante el uso de la tecnología para determinar la relevancia del producto con el cambio de aprendizaje en los estudiantes y docentes de noveno año de educación básica.

**Palabras Claves:** Gamificación, aprendizaje significativo, pedagógico, herramientas, conocimiento.

## **VII. ABSTRACT**

This research work had its origin in the lack of knowledge presented by students and teachers in the development of gamification tools to improve meaningful learning and the benefits that they can get with them, this project aims to establish the implementation of gamification tools for the development of meaningful learning in the Unidad Educativa Santa Mariana de Jesus, in the city of Chimbo. The quantitative descriptive study was used for data collection, using the technique of the survey to teachers and also students and it was possible to show the deficiencies that they present. This problem helps us to implement tools that are accessible to students, finally as a proposal, we implemented a didactic guide made up of three tools that are useful for the development of skills through games, such as Kahoot, Knowre and Pear Deck, to improve the development of skills through games, Knowre and Pear Deck to improve the knowledge of adjectives with a selection of games based on active methods and techniques through the fun, this helped us to encourage the interest and motivation in the students and teachers through the use of the technology to determine the importance of the product with the change of learning in the students and teachers of the ninth year of basic education

**Keywords:** Gamification, meaningful learning, pedagogic, tools, knowledge

## VIII. INTRODUCCION

El presente trabajo de investigación denominado implementación de herramientas de gamificación para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de noveno año de educación básica en la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús en la ciudad de Chimbo, se centra en dar a conocer sobre dichas herramientas a través de los programas basados en gamificación. La importancia de esta investigación se radica en determinar las herramientas que puedan aportar al aprendizaje significativo

El problema de la investigación radica a través de un diagnóstico inicial se pudo evidenciar que tan docentes como estudiantes tienen falta de motivación, no existe interactividad entre docente estudiante, no existe participación por parte de los estudiantes en las actividades docentes ya que existe métodos tradicionales al momento de impartir las clases por esto es necesario innovar nuevas formas de generar una comunicación entre docente estudiante que pueda construir el conocimiento y fomentar el aprendizaje significativo.

Para el desarrollo del marco teórico se utilizó diferentes recursos bibliográficos como artículos científicos, libros revistas entre otros que dieron soporte para desarrollar el fundamento teórico compuesto de los siguientes elementos como la historia de la gamificación los beneficios las ventajas, desventajas además como lograr un aprendizaje significativo realizó una recopilación de información para mencionar los antecedentes Además, se utilizó el marco metodológico en la que se pudo evidenciar los métodos y técnicas utilizados en esta investigación. Para finalizar se obtuvo el análisis e interpretación de datos que permitió saber con más claridad la problemática.

Dentro de la propuesta contiene información principal que incluye los antecedentes enfocándose en la justificación para formular los objetivos dando lugar al análisis de factibilidad favoreciendo en la composición del modelo operativo, administración, dando solución al problema y desarrollando actividades que puedan generar interés en los estudiantes.

## **1. TEMA**

IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA SANTA MARIANA DE JESÚS EN LA CIUDAD DE CHIMBO, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2023 – 2024.

## 2. ANTECEDENTES

A nivel mundial, la gamificación es considerada una técnica de aprendizaje, que emplea de forma estratégica la mecánica de los juegos que se aplica al ámbito educativo-profesional, con la finalidad de alcanzar mejores resultados, entre ellos que exista una rápida absorción de conocimientos, desarrollo de habilidades, realización de acciones concretas, solución de problemas educativos etc.

Se identifica universalmente que “Desde el 2010 la gamificación marca tendencia en el área de la educación, ya sea vista como metodología, proceso o estrategia; confundida con juegos educativos serios o aprendizaje basado en juegos” (Sarabia & Bowen, 2023, p. 22), de tal manera que la gamificación ha ido evolucionando mediante la creación de nuevas tecnologías, que sirven como herramientas dentro del paradigma educativo actual.

Los países en que ya se aplica la gamificación en el ámbito educacional son China, Japón, Croacia, Canadá, Reino Unido, Rusia, Nueva Zelanda, Polonia, estos estados han atendido la necesidad de despertar en los estudiantes la motivación con el objetivo de lograr grandes progresos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, dando como resultado un mejor rendimiento académico, mediante el uso de juegos digitales educativos a los cuales tiene acceso los docentes y estudiantes.

Para Miguel Valenzuela (2021): La gamificación consiste en recuperar lo más estimulante y divertido de los juegos permitiendo desarrollar escenarios que necesiten una motivación adicional que hoy por hoy, forman parte de un repertorio didáctico que algunos educadores ya usan con frecuencia y de forma consciente. (p.93).

En el Ecuador la educación aún presenta enfoques antiguos, esto ha retardado la evolución y adaptación de nuevos métodos, técnicas, y herramientas tecnológicas que se requiere para el desarrollo del conocimiento, por cuanto la educación propicia el avance de la sociedad, por ende, es necesario la creación de nuevos modelos que fomenten el desarrollo de la investigación que permitan fomentar nuevas ideas, comprender el medio digital, para concretar rutinas que permitan la

creación de un ambiente propicio para el aprendizaje, esto da paso a experiencias significativas para despertar un desarrollo personal e intelectual.

De acuerdo a Jalca y Hermann (2023) los modelos de aprendizaje tradicionales implementados en el Ecuador presentan una variedad de dificultades, especialmente cuando se trata de buscar, motivar e inspirar a los estudiantes para que a estos se les facilite comprender y entender los textos educativos, es por ello que se observa en los juegos digitales ciertas ventajas, ya que permiten de forma dinamizada descubrir y resolver problemas de manera más sencilla, pues estos comúnmente son atractivos y motivadores porque hacen uso de la los medios tecnológicos.

Según Carlos Sánchez (2019), " expone que la gamificación surge como una posible alternativa, que puede agregar diversos modos para la captación del interés de los estudiantes, el despertar de su curiosidad, conjugando elementos que llevan la participación, al compromiso, resultando en la reinención del aprendizaje.

Para Cuba y Pérez (2021), las recientes generaciones de estudiantes tienen la necesidad de encontrar respuesta en el contexto educativo, respecto a sus preocupaciones de conocimiento y aquellas que se relacionan directamente con la tecnología, esta exigencia acarrea consigo la responsabilidad, tanto de los profesores como de las instituciones educativas de innovar la enseñanza, tomando como referencia metodologías emergentes, las mismas que deben ser usadas e incorporadas en las aulas de clases, tendientes a ser convertidas en estrategias favorecedoras del aprendizaje autónomo y significativo de sus estudiantes.

Esto lo deben realizar en función de aumentar la motivación, el compromiso, mediante la suministración de todas las herramientas y recursos necesarios a sus educandos, con ello los docentes de todos los niveles de educación, tienen la obligación de implementar y fortalecer métodos de la gamificación en el ambiente educativo, esto se lo tiene que efectuar tomado en consideración la edad cronológica y pedagógica de los estudiantes.

La Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús, es una escuela en donde se cursa la educación básica, esta se encuentra ubicada en la provincia de Bolívar, dentro del cantón de Chimbo, esta institución educativa afronta actualmente como

problemática la falta de aplicación de gamificación para el aprendizaje, en vista de que existe un continuismo del método tradicional de enseñanza, imposibilitado que los estudiantes pueden tener la oportunidad de hacer uso de las nuevas estrategias tecnológicas que son puestas en práctica hoy en día.

Por lo tanto, se requiere de la implementación de nuevas propuestas pedagógicas basadas nuevas estrategias que motiven a la participación del estudiante a través de la gamificación que permitan mejorar los procesos en la institución educativa antes mencionada, que promueva el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje, para alcanzar resultados educativos satisfactorios, principalmente de los estudiantes como de los docentes.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1. Descripción del problema**

La tecnología en los últimos años ha crecido significativamente resultado ser un beneficio enorme para la humanidad, de tal manera que se ha incluido en la educación desarrollándose así una serie de ventajas que permiten el acceso a la información que cada vez más veloz y solo con un clic se accede a una diversidad de información que ayudan al aprendizaje, la tecnológica cada vez más se ha fortalecido en el área educativa, pues en la actualidad existen varias herramientas tecnológicas que ayudan a que el aprendizaje sea el más adecuado.

Dentro de la institución educativa una de las problemáticas que presentan los docentes es la falta de implementación de herramientas de digitales para sus clases, debido a que se mantienen con métodos tradicionales al momento de impartir sus conocimientos, se caracteriza por la clase magistral por parte del docente y los estudiantes tienen poca participación dentro de la misma, es necesario fomentar un enfoque que permita que los estudiantes utilicen de manera adecuada las herramientas de gamificación para obtener un aprendizaje de calidad, así como también que el aprendizaje significativo que viabilizan la adquisición de conocimientos, conceptos y habilidades que abarquen aquellas que permiten al estudiante autogestionarse, organizar y reflexionar meta cognitivamente sobre lo aprendido.

El problema radica que la mayoría de los docentes desconocen de los avances que ha tecnología y sobre todo sobre las herramientas de gamificación, sin embargo, esta es una nueva metodología que implementa la tecnología como parte del proceso educativo ya que aporta a los procesos de capacitación que permite al docente que sus clases sean más dinámicas obteniendo un aprendizaje de calidad. Ante esta problemática, es indispensable aplicar las herramientas de gamificación de manera adecuada para lograr un aprendizaje con mayor relevancia para los estudiantes.

### **3.2. Formulación del problema**

De qué manera influye la no aplicación de herramientas gamificación para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de noveno Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús en la ciudad de Chimbo, durante el período lectivo 2023 – 2024.

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación analizará una problemática que actualmente afecta a los estudiantes de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús, como es la falta de las herramientas gamificación educativas para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de dicha institución, pues hoy en día no es suficiente que los docentes manejen el sistema tradicional de enseñanza que se limita a la lectura y escritura, por cuanto se requiere de la implementación de tecnologías que permitan la absorción de conocimientos y poner en práctica las habilidades de los alumnos en el ambiente educativo.

La sociedad a nivel mundial vive la digitalización a partir de la aparición del internet surgen una variedad de tecnologías que van desde herramientas digitales, plataformas, redes sociales, mundos virtuales, programas simuladores que facilitan la realización de actividades cotidianas de las personas, entre ellas laborales, educativas, comunicacionales, publicidad, comercio etc., de este modo han ido formando parte de la vida de los individuos, siendo muy útiles para resolver, solucionar y tomar decisiones ante diversas circunstancias que puedan presentarse.

La importancia del tema investigado radica en la necesidad de que el sistema educativo aplique nuevas tecnologías que permitan a los estudiantes adaptarse a las TIC (tecnología de la información y la comunicación), las mismas que darán cambios innovadores en el área educativa, puesto que las instituciones educativas no pueden estar al margen o ignorar los avances digitales, por ende, al ser acogidas permitirán una transformación y complementación en el aprendizaje de los alumnos.

Generará un impacto social debido a que se pone en discusión un tema relacionado con la educación, que es un derecho constitucional, que a su vez garantiza el buen vivir de los niños y niñas, de tal manera que la institución educativa, la familia y la sociedad en general deben brindar las condiciones necesarias para que este grupo puedan acceder a una educación de calidad que incluya el manejo de las nuevas tecnologías que propicien un buen desarrollo en su enseñanza y aprendizaje

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo general**

**OG.** Establecer la implementación herramientas de gamificación para el desarrollo del aprendizaje significativo en la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Chimbo.

### **5.2. Objetivos específicos**

**OE 1.** Diagnosticar la implementación de herramientas de gamificación para el desarrollo del aprendizaje significativo.

**OE 2.** Identificar la implementación de herramientas de gamificación para el desarrollo del aprendizaje significativo

**OE. 3.** Proponer una guía didáctica implementación de herramientas de gamificación para el desarrollo del aprendizaje significativo

## **6. Marco Teórico**

### **6.1. Teoría Científica**

#### **6.1.1. Que es la gamificación**

La gamificación comprendida desde un enfoque sencillo, consiste en un proceso que permite la incorporación de elementos motivacionales, dentro de un sistema de aprendizaje, tiene como objetivo aumentar el compromiso del usuario, mediante la utilización de la teoría de juegos conjuntamente con la mecánica del juego.

Según Faraon & Llorens (2014) respecto a este tema expone que:

Para Gamificación (o ludificación) es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión. (p. 4)

De tal manera que la gratificación viene a ser una técnica o estrategia que se emplea dentro del aprendizaje, se reproduce a través de la mecánica de los juegos, ya sea en un ambiente educativo o profesional, que permite la obtención de mejores resultados, con medios entretenidos que permite que las personas tengan experiencias más auténticas.

Por otra parte, *“La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juego que involucren a los usuarios de manera dinámica”*

Según Godoy (2019), la gamificación en el ámbito educativo implica lo siguiente:

La gamificación se ha constituido como un método pedagógico en el proceso enseñanza-aprendizaje. A través de la revisión literaria se pudo evidenciar los aportes significativos que las aplicaciones móviles y juegos gamificados dan cuenta de resultados exitosos dentro del salón de clases. Por otro lado, la gamificación de la educación es un aspecto que aún se encuentra en desarrollo, pero ha sido considerada como un factor de motivación en el diseño de la clase áulica, por la incorporación de elementos de diseño de juegos en entornos educativos. Lo que ha

permitido crear un aula más interactiva. Este recurso también se lo puede extender como una ayuda extracurricular, para que el estudiante pueda continuar con su aprendizaje, fuera del aula escolar. Sin embargo, el mal uso o el abuso de la aplicación web o móvil, puede desencadenar una adicción a la tecnología, desmereciendo el verdadero objetivo que es el aprendizaje académico. (pp. 6-7)

La gamificación concretamente es una técnica, un método y una estrategia, que se caracteriza por facilitar el conocimiento, mediante el uso de recursos que hacen atractivos a los juegos destinados para el aprendizaje, que además al recurrir a mediados que permitan identificar la tarea o mensaje determinado, dentro de un entorno de no juego; es decir, que estos sean susceptibles de ser transformados en juego o dinámicas lógicas. Esto se lo efectúa en el ámbito educativo para conseguir una vinculación específica con los docentes y estudiantes con la meta de incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido, haciendo que su proceso de enseñanza aprendizaje se base en una experiencia significativa y motivadora.

### **6.1.2. Características de la gamificación**

En lo que respecta a la gamificación, esta también presenta características de tal manera que se las establece a continuación.

De acuerdo a Pérez y Gértrudix, sobre las características de la gamificación expone que:

En cualquier caso, podemos decir que la gamificación se traduce en una actividad que adopta las estrategias y mecánicas propias del juego, pero se desarrolla en un contexto formal no lúdico. Estas prácticas buscan la implicación de los participantes y están orientadas hacia la consecución de un fin específico (modificar conductas, adquirir conocimientos, mejorar habilidades), por tanto, promueven una transformación en el sujeto al mismo tiempo que generan una experiencia gratificante. Para llegar a la meta han de afrontar desafíos y respetar las reglas que se dan en cualquier juego convencional, actuando, en ocasiones, de manera cooperativa. La retroalimentación y los premios o compensaciones adquieren un papel decisivo en este proceso. (Pérez & Gértrudix, 2021, p. 205)

Por ello, al tomar como referencia el terreno educativo, la gamificación tiene como característica fundamental que se concibe como el diseño de escenarios de aprendizaje, el mismo que está conformado por diversas actividades dinámicas e ingeniosas, que estas tienden a incitar la resolución de tareas previamente impuestas de manera innovadora y colaborativa, de modo que se logra impulsar a los estudiantes a la superación de retos e igualmente conseguir mejores niveles de competencia.

En un sentido más específico, Leyre Biel y Antonia García, exponen que las características de la gamificación son principalmente las siguientes:

1. La actividad no debe ser lineal, para que no suponga en todo momento ni un reto ni tampoco sea aburrida. Por lo tanto, es importante tener en cuenta la duración con respecto a la dificultad en los diferentes niveles de la actividad.
2. Debemos tener un objetivo concreto, para que nuestros alumnos puedan alcanzarlo.
3. Tiene que ser amena, o no demasiado aburrida.
4. No debe crear frustración.
5. Tiene que suponer un reto alcanzable.
6. Su mecánica debe ser accesible para todos.
7. Debe proporcionarnos una retroalimentación, para poder modificar la actividad, si fuera necesario, para mejorarla o adaptarla. (Biel & García, 2016, p. 75)

Otra característica que presenta es que “La gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador” (Ortiz y otros, 2018, p. 4), para utilizar la gamificación, es necesario que se tenga conocimiento de la motivación para diseñar juegos que llamen la atención de los distintos jugadores.

### 6.1.3. Ventajas de la gamificación

Sin duda la gamificación tiene algunas ventajas pues al ser una técnica que permite facilitar la adquisición de conocimientos, por ende, tiene múltiples beneficios. Para Raquel Ocon dentro de las ventajas de la gamificación manifiesta que: la incorporación de elementos del juego «se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno (engagement)». Y es que, desde mi punto de vista, los beneficios de la actividad gamificada pueden ser muchos, puesto que el hecho de “camuflar” el aprendizaje en el juego proporciona a los alumnos un ambiente distendido en el que no existe el miedo a cometer errores, pero sí la posibilidad de lograr metas, tener cierto control sobre tu propio aprendizaje y formar parte de algo. (Ocon, 2017, pág. 3)

Al respecto la gamificación permite motivar a los alumnos, para que estos logren un mayor compromiso en la actividad encomendada, e incentivando su ánimo de superación. De modo que en el área educativa genera una complicidad, para que el estudiante se comprometa a concentrarse en las horas que pasa en el aula, e inclusive utilizarla en la vida real, por lo tanto, su importancia radica en la generación de respuestas y motivaciones, mediante estrategias que se vinculan con elementos de juego.

Desde otra perspectiva “Al tomar esta influencia de juego sobre el cerebro y llevarlo al aula de clase el proceso enseñanza aprendizaje será fructífero. Pero se debe tomar en cuenta que este proceso no puede ocurrir de manera aislada dentro de una institución”. (Imbaquingo y otros, 2023, p. 4067), siendo así que la gamificación obtiene una gran ventaja de la influencia de los juegos, en el área del conocimiento lógico, especialmente cuando se trata de perfeccionar las habilidades, debido a el empleo de la repetición.

Para Carmen Espinosa y María Gregorio, las ventajas que presenta la gamificación son:

- Diversión durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

- Se aprende errando, pues la evaluación es formativa y vas ganando puntos o no, por lo que la consecuencia de no ganarlos no es tan angustiosa.
- Retroalimentación inmediata, lo que hace que les motive a seguir intentándolo.
- Reintentar se ve de forma positiva.
- Experiencia multijugador, reforzando las relaciones sociales y el trabajo en equipo.
- Trato individualizado, personalizado, ya que el juego responde a lo que hace cada jugador.
- Narrativa que motiva al alumnado durante todo el desarrollo del proceso.
- Sistema de pequeñas recompensas por acciones que animan a continuar jugando.
- Se trabajan diversos ámbitos de desarrollo: razonamiento crítico, psicomotricidad, relación social, etc. (Espinosa & Gregorio, 2020, p. 72)

Para que se logre concretar la gamificación es indispensable que se cuente con mecánica y recursos que sean utilizados de manera correcta dependiendo del tipo de alumnos, pues no es lo mismo tratar con un grupo infantil que de secundaria. Por ello es necesario responder a las necesidades de aprendizaje de los alumnos según los niveles que cursan para conseguir los mejores resultados.

Desde otro punto de vista Para Julián Roa, et al, las ventajas de la gamificación son las siguientes:

- El incremento de la motivación en el alumnado, pues al tener un objetivo o meta, se involucran más en la dinámica de aprendizaje y, superar el reto, los lleva a un sentimiento de logro y éxito.
- Provee un ambiente seguro de aprendizaje animando al alumnado a realizar nuevos retos, a investigar nuevas soluciones.
- El alumnado es consciente de su progreso, gracias a la retroalimentación que se le proporciona para guiarle hacia el resultado correcto.

- Genera cooperación, debido a que se suele trabajar en equipo para lograr el objetivo.
- Mejora el autoconocimiento sobre las capacidades que se poseen, ya que el juego le permite comprobar sus habilidades y destrezas.
- Favorece la retención del conocimiento adquirido de forma significativa. (Roa y otros, 2021, p. 3)
- De tal manera que se evidencia que existen una gran cantidad de ventajas, las mismas que incentivan a que sean implementadas la gamificación dentro del entorno educativo, para que el proceso de aprendizaje sea dinámico y entretenido.

#### **6.1.4. Desventajas de la gamificación**

Así como la gamificación presenta ventajas también esta tiene desventajas, las cuales complica la tarea de aprendizaje a través de esta técnica. De acuerdo a Fernando Posada, la gamificación presenta las siguientes desventajas:

- Elevado coste. Conseguir videojuegos de calidad en un programa educativo resulta muy costoso. Tanto editoriales como instituciones no se encuentran en situación de afrontarlo y menos en los tiempos actuales. Los multimedia elaborados hasta la fecha son producciones creadas con un presupuesto muy modesto que se alejan de forma considerable de los videojuegos comerciales, no se ajustan a los principios de calidad de la gamificación, no funcionan adecuadamente y se agotan con rapidez terminando aburriendo al alumnado.
- Distracción y pérdida de tiempo. Los juegos no desarrollan de forma suficiente habilidades valiosas desde el punto de vista educativo (p.e. aquellas relacionadas con la expresión oral). Por otra parte, cuando fomentan otras lo hacen de forma difusa y con una elevada pérdida de tiempo.
- Inadecuada formación en valores. Los alumnos son competitivos y desean ganar al sistema de cualquier forma dando lugar en muchas ocasiones a escasos o no deseados resultados de aprendizaje.

- Equilibrio entre lo lúdico y lo formativo. Es muy difícil encontrar el término medio que permita disponer de un juego atractivo donde se realice un aprendizaje efectivo desde el ámbito educativo.
- Motivación efímera. Las ganas de obtener premios y recompensas no perduran en el tiempo y terminan aburriendo una vez superada la novedad inicial. (Posada, 2017, p. 3)

Como se observa existen diversas desventajas, las cuales complicarían a utilización de la gamificación; sin embargo, se requiere que este tipo de inconvenientes sean corregidos para que esta pueda servir de forma correcta en los distintos ámbitos requeridos.

#### **6.1.5. Usos de la gamificación**

Se identifica que “El uso de técnicas de gamificación tiene aceptación en múltiples campos tales como la enseñanza en la escuela primaria y secundaria, cursos universitarios, aprendizaje empresarial y formación en el cuidado al medio ambiente y los buenos hábitos de salud”. (Pascuas y otros, 2017, p. 74), por lo tanto, al introducirse la gamificación, de manera oportuna en las actividades rutinarias para el aprendizaje de los usuarios, esto admite entender su forma de actuar, a partir de un punto de vista animado y competitivo, enfocándose a llevar un comportamiento en un ambiente cómodo y bajo el cual adquiere habilidades. Desde otro punto de vista Sarabia y Bowen exponen que:

La gamificación demuestra su versatilidad y aplicabilidad en diferentes contextos, por ejemplo, en el educativo y el social, y dirigido a diferentes niveles de formación. La ingeniería constituye un área en la cual los juegos han tenido importancia e influencia, principalmente en las ciencias de la computación, pero también en procesos de enseñanza de diferentes sujetos de la ingeniería (Sarabia & Bowen, 2023, p. 27)

Se recalca que el potencial que tiene la gamificación especialmente en la rama de la educación, específicamente cuando esta es aprovechada bajo las condiciones adecuadas, permite una mejora en los resultados del usuario en el aprendizaje, esto conforme al seguimiento de parámetros tales como concentración, motivación,

participación, y los cambios de comportamiento. Según Karen Sánchez, menciona que:

El concepto de gamificación se vincula con lo educativo en diversas áreas, para potenciar la motivación, concentración, superación personal, sentimiento de equipo y vinculación a un proyecto o empresa, todos son valores que se desarrollan en los juegos, especialmente en los individuales o de equipo. Por ello, es una estrategia que aporta muchos beneficios al influir y motivar a las personas. Es una herramienta que se puede incluir en el campo educativo, donde se logran grandes resultados al aprovecharse al máximo su potencial, da un enfoque lúdico a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), usando principalmente los videojuegos con un fin educativo. Con esta técnica se genera un entorno competitivo en el aula, que sea motivador, ayuda en el refuerzo de habilidades y determinados conocimientos, permite trabajar varios aspectos cognitivos y el alumno se muestra más predispuesto por aprender, por la parte atractiva que tiene. (Sánchez, 2022, p. 8)

De modo que la gamificación puede ser utilizada en distintos ámbitos, debido a que hace más sencillas y entretenidas las tareas, así también emplean las diversas tecnologías las mismas que se adaptan a los requerimientos por parte de los docentes y estudiantes que interactúan en el sistema educativo, pue con la simulación de juegos pueden evolucionar en el desarrollo de sus capacidades cerebrales, mediante estímulos que generen interés en los participantes hará que estos se interesen cada vez más por cumplir y concretar con la actividad que les fuere encomendada. Es así que permitirá la absorción de conocimientos de manera inmediata, por ende, estarán los alumnos dispuestos a aprender y explorar nuevas formas educativas.

#### **6.1.6. Historia de la gamificación**

Es necesario revisar los hechos históricos que dieron origen a la aparición de la gamificación para comprender sus avances.

Victoria Baeza, respecto a los hechos histórico manifiesta lo siguiente:

La gamificación no se originó dentro de los videojuegos y no es exclusivo de ellos; el término es más antiguo. En 1896 una empresa de Estados Unidos de América, S&H Green Stamps, creó sellos comerciales que era otorgados a sus clientes por sus compras habituales y su acumulación podían canjear por productos o recompensas de un catálogo, incentivando con ello la compra de sus productos. En 1973, Charles Coonradt funda una empresa de consultoría llamada The Game of Work y posteriormente escribe un libro sobre la retroalimentación de su trabajo, estableciendo que los empleados al experimentar un mayor placer en el trabajo producen mejores resultados y mayor productividad. En 1979, Roy Trubshaw y Richard Bartle crean el primer juego multi-usuario virtual MUD 1; en la Universidad de Essex, este proyecto alcanzó su potencial al conectarse al internet siendo el primer juego en línea de multi-jugadores, convirtiéndose en el antecedente de los juegos online y la mayoría de los juegos de este género en la actualidad. En 1985 son lanzadas las consolas Nintendo Entertainment System (NES) haciendo que los videojuegos lleguen a los hogares y formen parte de la cotidianidad, que junto a las salas de juego y máquinas de arcade que ya estaban incluidas dentro del pasatiempo de las personas. Florent Gorges considera que los juegos electrónicos o videojuegos, revolucionaron la forma en la que se jugaba cambiando el paradigma de entretenimiento, creando comunidades de jugadores e incluyendo el juego como parte de la cultura y la sociedad. Y gracias a la competencia entre compañías de la industria, se dieron avances en las áreas de: mecánica, software, hardware, música, diseño, publicidad, mercadotecnia entre otras que nos perfilaron a la tecnología que usamos actualmente. (Baeza, 2022, p. 181)

Por ende, de lo mencionado en líneas anteriores se comprende que a partir de los años 80, con la transformación de la industria del videojuego, se llama la atención del marketing, el cual mediante las necesidades de los usuarios modifica el comportamiento de los videojuegos y los adapta con elementos y dinámicas de los videojuegos para la captación y fidelización para ser aplicados en varias áreas, relacionándolas con la gamificación, que es implementada con regularidad en el ámbito educativo utilizando innumerables estrategias de aprendizaje-enseñanza.

Por otra parte, Ruth Contreras y Jose Eguia, sobre los antecedentes de la gamificación mencionan que:

El primer uso y documentación del término Gamificación (gamification), se realizó en el 2008. El término se utilizó en una publicación de blog de Brett Terrill en donde describe la palabra como el acto de “tomar la mecánica de un juego y aplicarla a otras propiedades para aumentar el compromiso”. Pero este concepto no fue generalizado sino hasta el segundo semestre de 2010 por Nick Pelling quién introdujo el término cuando escribió un trabajo como consultor para una empresa de fabricación de hardware, y gracias a la publicación de Deterding, Dixon, Khaled y Nacke en 2011. Desde entonces, la gamificación ha despertado gran interés tanto en la industria como cada vez más en la academia en los últimos años. Este interés parece que se ha mantenido principalmente en el ámbito de los estudios relacionados con los juegos (y videojuegos) y en el área de la interacción humano-computadora (HCI). Y aunque los juegos se anuncien cada vez más como un acierto para la educación, se han publicado pocos artículos académicos y/o experiencias que combinen los estudios de juegos de una forma clara. (Contreras & Egui, 2017, p. 7)

Siendo así que, en el año 2003, Nick Pelling luego de investigar arduamente logra utilizar el término de gamificación, esto en referencia a la teoría diseñada por Richard Bartle sobre los tipos de jugadores misma que fue desarrollada en el año de 1996, da paso a la iniciativa del serious gaming, de esta manera que empieza a forjar una correlación de las industrias de videojuegos, con la capacitación, la economía, la salud, la educación, empresas y las políticas públicas, para fortalecer el conocimiento con el uso de gamificación que hoy en día se conoce.

#### **6.1.7. Como implementar la gamificación**

Es preciso recalcar que la gamificación no radica en crear juegos, si no implica la aplicación de las dinámicas de los juegos en escenarios no relacionados directamente con ellos, como en el aprendizaje, a través de la competencia y recompensa, esta última pueden consentir en la acumulación de puntos, desafíos, misiones, obtención de premios, escala de niveles, retos, regalos, entre otros.

De acuerdo a Miguel Valenzuela:

Como se ha dicho antes, incorporar elementos gamificados a la experiencia educativa puede ser muy intuitivo (seguramente muchos maestros ya lo hacían incluso antes de que existiera el concepto), sin embargo, conocer su funcionamiento y visibilizar sus elementos puede ser muy útil para sistematizar una experiencia y conferirle un carácter más metodológico a nuestras intuitivas experimentaciones, además de ofrecer la posibilidad de volvernos más expertos y lograr cada vez mejores sistemas gamificados. Comenzar a gamificar en educación puede considerarse una metáfora del juego mismo; una aventura que no está exenta de dificultades pero que puede darnos mucha satisfacción a medida que avanzamos en maestría y constatamos su eficacia con nuestros estudiantes. (Valenzuela, 2021, p. 101)

Es así que al incorporar la gamificación, se debe tener en cuenta una actividad divertida, en la que se combinen efectivamente los elementos del juego, donde exista un buen diseño y aplicación instruccional; es decir, que se haga uso de un lenguaje claro, apropiado, reglas, espacios de intervención, guía de instrucciones, versatilidad, así como también el docente debe incorporar diversos retos y elementos atractivos, con la finalidad de guiar la experiencia del alumno, para que este pueda desarrollar las competencias esperadas en el nivel indicado.

Para Santiago Arias, se debe considerar para implementar la gamificación lo siguiente:

Primero corresponde establecer la razón por la que se quiere gamificar la clase y teniéndola siempre presente:

1. Caracterizar el grupo a quien va dirigido y el contexto donde se aplicará la gamificación (número de estudiantes, aproximado de edad, actitudes frente a otras actividades, carreras presentes, etc.)
2. Establecer que partes del curso se van a gamificar (¿una hora?, ¿media hora?, ¿una sesión de clase?, ¿dos clases?, ¿media clase por varias sesiones? Las posibilidades son numerosas)

3. Definir el recurso a utilizar (puede ser digital o no serlo, usar internet o no, tener en cuenta disponibilidad de equipos, wifi, etc.)
4. Informar a los estudiantes sobre el objetivo de la actividad y entregar instrucciones claras.
5. Implementar recompensas para fomentar la motivación (pueden ser calificaciones o no serlo; pero de verse reflejado en las calificaciones, buscar que verdaderamente reflejen su progreso en el área o curso). (Arias, 2019, p. 2)

Esto permitirá que los alumnos tomen distintas actitudes, conforme a las distintas motivaciones de forma personal, pues todos quieren ganar, y al desarrollar la actividad además pueden explorar, descubren nuevas cosas, socializadores, utilizan el pensamiento para enfrentarse a problemas, utilizan herramientas tecnológicas, siguen las reglas del juego, dejando resultados favorables.

#### **6.1.8. Identificar 3 herramientas de gamificación**

Las herramientas de enseñanza son indispensables al momento de otorgar a los alumnos nuevos conocimientos, en la actualidad se han constituido como los medios para intervenir en ese proceso de enseñanza aprendizaje para el cual se escogen las herramientas más propicias que se enfoquen en facilitar ese conocimiento de manera rápida y sobre todo crear ese ambiente de motivación en los estudiantes por aprender ante la innovación en la vive el mundo actual es importante tomar en cuenta a las herramientas tecnológicas.

Para Duque y Acero (2021) “el uso de las herramientas virtuales no era relevantes en el proceso educativo; en la actualidad es una necesidad importante ya que la mayoría de los estudiantes se encuentran familiarizados con la modalidad virtual” (p. 1101). Las herramientas digitales referentes al ámbito educativo se han convertido en uno de los recursos más importantes para la enseñanza-aprendizaje debido a que hace posible esa facilidad en la adquisición de nuevos conocimientos, lo que favorece ampliamente a los alumnos quiénes al encontrarse totalmente familiarizados con la tecnología aprenden de manera más rápida.

Cada herramienta educativa tiene su propósito que es facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, a fin suministrar el acceso a los conocimientos, por lo que deben ser utilizadas en función de grado educativo en el que se encuentre el alumnado, es así que los estudiantes de noveno año pueden familiarizarse con herramientas digitales sencillas y de fácil uso, que no sean tan complejas, entre las más importantes se puede identificar a la herramienta de Kahoot, Knowre y Pear Deck.

### **¡Herramienta Kahoot!**

Para Guevara, Cordero y Erazo (2021) señala que, “Kahoot! es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego que permite a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos” (p. 332). Es una de las herramientas enfocada en la concentración lo que hace más dinámico el aprendizaje dentro del aula de clase a través de la creatividad el alumnado adquiere destrezas y habilidades que son fundamentales para el aprendizaje.

Esta herramienta no requiere de un software específico, solamente con conectarse a internet a través de un dispositivo electrónico se accede a la misma, para lo cual permite crear cuestionarios, imágenes, videos a fin de complementar el contenido académico que se imparte a los estudiantes (Guevara, Cordero y Erazo, 2021), es una herramienta que no tiene complejidad alguna por lo que puede ser utilizada por alumnos que se encuentran a mitad de la secundaria, lo que implica que los estudiantes que se encuentran en el noveno año de educación básica pueden utilizar esta herramienta.

Es una herramienta que está elaborada para docentes y estudiantes con el objetivo de que puedan aprender, comprender y repasar teorías previas en esta plataforma tecnológica, los estudiantes participan de forma directa, activa y competitiva, además que está relacionada con la implementación de la gamificación donde prima un tipo de juego con la finalidad de alentar a los estudiantes a aprender.

### **Herramienta Knowre**

De acuerdo con los autores Torres y Romero (2018) la herramienta Knowre es una “plataforma online basada en videojuegos para aprender matemáticas de manera divertida, con retos sobre álgebra o geometría. A partir de la explicación del profesor permite aplicar lo aprendido mediante un juego para afianzar los conocimientos” (p. 77). En esta plataforma los alumnos aprenden jugando una de las ramas que muchas de las veces poder resultar poco incomprensibles.

En el área educativa la matemática es una de las ramas más complejas que muchas de las veces no suelen ser fáciles de comprender, es ahí que la herramienta digital Knowre puede intervenir Para facilitar la comprensión en esta rama Y además que al ser una herramienta novedosa en la que involucra el juego los estudiantes tendrán ese interés y motivación en aprender, puesto que desde la misma herramienta se desarrollan retos que deben cumplir los estudiantes.

Con la Knowre el aprender matemáticas puede resultar totalmente divertido, puesto que dicha herramienta genera un ambiente dinámico, esta herramienta es de fácil uso, ya que con una simple explicación por parte del profesor los alumnos podrán acceder a la misma y empezar a jugar, para aprender álgebra o geometría de esta manera el proceso educativo se tornará sencillo.

Para Pertusa (2020) la herramienta Knowre facilita el aprendizaje a través de un videojuego, esta plataforma online de gamificación se encuentra disponible en un sitio web y puede ser fácilmente utilizada para generar retos de álgebra y geografía a los estudiantes, sirve como apoyo para que la explicación dada por el profesor pueda ser comprendida de manera fácil mediante el juego.

### **Pear Deck**

Para Trejo (2019) la herramienta “Pear Deck funciona como un complemento en Google Docs y posibilita diferentes alternativas visuales y acciones interactivas con los estudiantes para gestionar su participación en la presentación” (p. 97). Es una plataforma de gamificación de fácil uso, pues permite transformar diapositivas en presentaciones, conferencias, videos, entre otras formas de interacción dentro del aula de clase, el objetivo de esta herramienta facilitar el aprendizaje y evitar que los estudiantes se desconcentren al momento en que el profesor impacta su rama

en los últimos tiempos ha facilitado la comprensión de diversos conceptos y temas que pueden resultar un poco incomprensibles, pero a través de esta plataforma se logra obtener grandes alcances.

Esta herramienta educativa se caracteriza porque es muy dinámica y motivadora, principalmente por qué cuando el docente se encuentra explicando un determinado tema los estudiantes pueden recibir los contenidos en sus dispositivos electrónicos y así interactuar dentro del aula de clase, ya que el profesor envía por lo general preguntas videos o cualquier tipo de material relacionado con la clase que se encuentra emitiendo esto genera interés en los estudiantes al momento de llevar una determinada clase y por supuesto el aprendizaje será más rápido.

Según Bowen et al, (2022) los docentes que hacen uso de la plataforma Pear Deck han confirmado que es totalmente beneficiosa para los alumnos, pues el profesor tiene la facilidad de enviar a los estudiantes materiales de apoyo mientras él continúa explicando el tema, generando de esta manera interacción e interés por parte de los mismos, lo que facilita la adquisición de conocimientos porque la clase se torna más atractiva gracias a esta plataforma.

Con el auge de la tecnología existen muchas herramientas educativas que facilitan el aprendizaje y cada día se crean nuevas plataformas enfocadas en facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, dejando atrás métodos o estrategias educativas que pueden resultar ser un poco tediosas y no permitir a los estudiantes el acceso a un aprendizaje rápido, en definitiva cada una de las herramientas educativas son beneficiosas siempre y cuando sean utilizadas de manera eficiente y se encuentren direccionadas a otorgar ese conocimiento a favor de los estudiantes.

Todas las herramientas de gamificación que se utilizan a favor de los alumnos que se encuentran cursando el noveno año de educación básica son válidas, ya que poseen opciones para dinamizar la enseñanza y así se aporta con información valiosa y comprensible a los alumnos mediante la aplicación de cada una de las herramientas educativas tecnológicas se mejorará la concentración y motivación al momento de aprender principalmente en aquellas ramas que resultan ser un poco

incomprensibles, pero con la aplicación de una plataforma adecuada se logra obtener buenos resultados.

Todas las herramientas educativas tecnológicas son de fácil accesibilidad para los profesores y alumnos, no tienen que seguir ningún tipo de procedimiento riguroso para acceder a las mismas, solo hace falta tener cierto conocimiento respecto al manejo del internet y los dispositivos electrónicos algo que en la actualidad poseen la mayoría de las personas principalmente los más jóvenes los cuales se encuentran familiarizados con la tecnología y el uso de los dispositivos.

### **6.1.9. Que es el aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo es aquel que abarca la dimensión cognitiva, emocional, motivacional del individuo, de tal modo el estudiante utiliza sus conocimientos previos para adquirir nuevos conocimientos.

De acuerdo a Paola Moreira:

El aprendizaje significativo es un enfoque teórico que establece que el principal protagonista es el estudiante quien construye su conocimiento haciéndolo parte de su esquema cognoscitivo mediante un proceso de aprendizaje dinámico y autocrítico. De allí el rol importante que cumplen en la actualidad las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), pues vertiginosamente se han convertido en uno de los pilares principales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, brindando aportes relevantes para el desarrollo futuro de la educación. (Moreira, 2019, p. 2)

Para lograr un desarrollo progresivo en el aprendizaje significativo, se tiene que funcionar el nuevo contenido con las experiencias vividas, así como también incluir otros conocimientos que fueron obtenidos con el tiempo, es así la motivación y las creencias personales, formar parte esencial para que se suscite el conocimiento, mediante la utilización de la lógica, el razonamiento, y conocimiento antes adquirido.

Según Luz Rodríguez, en lo que respecta al aprendizaje significativo menciona que:

La teoría del aprendizaje significativo es una teoría psicológica del aprendizaje en el aula, como se ha expuesto, que trata sobre la adquisición de los cuerpos organizados de conocimiento que se manejan en la clase. El trabajo que realizamos como docentes es precisamente el de intentar presentar y enseñar esos contenidos estructurados para su aprendizaje. Ninguna otra teoría ha establecido una propuesta tan clara para dar cuenta de los procesos cognitivos implicados en la interacción que se produce entre profesor, alumnos y materiales educativos, cuando se presenta y adquiere esa nueva información. (Rodríguez, 2011, p. 42).

Dentro de esta teoría al incorporarse aspectos cognitivos, permite que se asocien habilidades y conocimientos que son puestos en práctica dentro de las aulas, para que los estudiantes consigan adquirir nueva información, esto bajo los efectos de la motivación y el significado que el docente logre atribuirle al aprendizaje, pues de este modo se construye conocimiento, mediante el impulso positivo que se consiga en el proceso de impartir las clases de forma agradable.

De acuerdo a Jorge Rivera destaca que:

El aprendizaje significativo se sustenta en el descubrimiento que hace el aprendiz, el mismo que ocurre a partir de los llamados «desequilibrios», «transformaciones», «lo que ya se sabía»; es decir, un nuevo conocimiento, un nuevo contenido, un nuevo concepto, que están en función a los intereses, motivaciones, experimentación y uso del pensamiento reflexivo del aprendiz. (Rivera, 2004, p. 48)

En síntesis, el aprendizaje significativo, forma parte de un sistema, donde estudiante comprende y a la misma vez retiene información por mucho más tiempo, esto se logra mediante la relación de conocimiento previos, para ello se realiza una conexión personal con el material, es así que resulta ser mejor que el aprendizaje tradicional en el cual se requiere el memorismo del estudiante, mientras que en este tipo de aprendizaje hace que es estudiante asimile la información sin tener que comprenderla de manera profunda, pues al establecer métodos que llegan a ser entretenidos.

### **6.1.10. Como lograr un aprendizaje significativo**

Como aspecto relevante o de interés para que se pueda producir el aprendizaje significativo, se requiere que se incorporen una diversidad de metodologías dentro del aula de clases, lugar en donde se ofrezcan escenarios alternativos, y también se garantice la posibilidad de efectuar la experimentación para así colocar a los estudiantes en una zona de confort, produciendo nuevas experiencias atractivas para la asimilación de conocimiento “Así, el docente para lograr un aprendizaje significativo, debe generar en el aula un ambiente que invite a todos a observar, investigar, a aprender, a construir su aprendizaje, y no sólo a seguir lo que él hace o dice”. (Gómez y otros, 2019, p. 120)

Pues para que se genere de forma idónea el aprendizaje, se determina que este únicamente puede ocurrir cuando los estudiantes están motivados e interesados por aprender dándole un significado personal. Para ello, es fundamental incorporar nuevas metodologías en el aula y ofrecer escenarios alternativos que permitan la experimentación y ubique a los alumnos fuera de su zona de confort para ofrecer nuevas experiencias atractivas.

Marianella Castro y María Morales manifiestan para lograr un aprendizaje significativo se debe observar lo siguiente:

Con base en lo expuesto, cabe pensar que para lograr aprendizajes significativos es importante crear un clima caracterizado por el buen trato con las personas, sean adultas o menores de edad, el diálogo y el respeto por las individualidades (ritmo de aprendizaje, necesidades educativas especiales, valores culturales y personales) a fin de propiciar la convivencia, la participación, la libertad de expresión, la escucha activa y el respeto a las opiniones; todo lo anterior derivaría en la potenciación de un clima de alegría, creatividad, juego y de compañerismo. (Castro & Morales, 2015, pp. 14-15)

De tal forma que los docentes son los encargados de impartir nuevos conocimientos a sus alumnos, y para logara que el aprendizaje significativo surta efecto, se debe aplicar técnicas y experiencias tecnológicas junto con otros conocimientos que

previamente ya poseen y los métodos a utilizar deben ser aptos para el grupo específico toma como referencia sus necesidades.

#### **6.1.11. Que características se necesita para lograr un aprendizaje significativo**

Se identifica como una de las características más importantes sobre el aprendizaje significativo este permite la interacción del nivel cognitivo con la interacción del conocimiento relacionándolo con las nuevas informaciones entonces este tipo de aprendizaje tiene un gran significado, pues está integrado a partir de la estructura cognitiva que favorece a la evolución y estabilidad del conocimiento recientemente adquirido.

Para el Dr. Marino Latorre, el aprendizaje significativo posee las siguientes características:

- La nueva información se incorpora de forma sustantiva, y no arbitraria, a la estructura cognitiva del alumno.
- Hay intencionalidad de relacionar y encajar los nuevos conocimientos con los conocimientos ya existentes en el estudiante.
- El aprendizaje significativo se relaciona con las experiencias, los conceptos, las imágenes mentales, etc.
- Hay una implicación afectiva (disposición positiva para aprender) al establecer una relación sustantiva entre lo sabido y los conocimientos previos. (Latorre, 2016, p. 4)

Se puede mencionar como otra característica importante que dentro del aprendizaje significativo el alumno aprendiz no puede ser un receptor pasivo pues se requiere de que este esté atento despierto y con ganas de adquirir conocimientos para que de este modo pueda captar los conocimientos que están siendo impartidos a través de materiales educativos que se han puesto a su alcance pues dentro de este contexto el alumno puede hacer uso de su estructura cognitiva integrando identificando y reorganizando el conocimiento.

### **6.1.12. Beneficios del aprendizaje significativo**

Sin duda alguna, el aprendizaje significativo reúne varios beneficios que permiten un adecuado funcionamiento dentro de las áreas en las cuales se emplea, pues permite estimular el aprendizaje desde aspectos más concretos, a nivel intelectual y a nivel práctico.

Para Sergio Dávila, los beneficios de aprendizaje significativo son los siguientes:

- Produce una retención más duradera de la información. Modificando la estructura cognitiva del alumno mediante reacomodos de la misma para integrar a la nueva información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos en forma significativa, ya que al estar clara mente presentes en la estructura cognitiva se facilita su relación con los nuevos contenidos.
- La nueva información, al relacionarse con la anterior, es depositada en la llamada memoria a largo plazo, en la que se conserva más allá del olvido de detalles secundarios concretos.
- Es activo, pues depende de la asimilación deliberada de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
- Es personal, pues la significación de los aprendizajes depende de los recursos cognitivos del alumno (conocimientos previos y la forma como éstos se organizan en la estructura cognitiva). (Dávila, 2012, págs. 5-6)

El conjunto de beneficios mencionados anteriormente permite observar el aprendizaje significativo, deja como resultados la retención de información por un largo plazo, así como también permite absorber nuevos conocimientos a partir de viejos conocimientos adquiridos con anterioridad, entonces este tipo de aprendizaje es adecuado para ser utilizado dentro de las aulas educativas por parte de docentes competentes.

Según criterio de Baque y Portilla respecto a este tema, mencionan que:

El aprendizaje significativo tiene la ventaja de que los estudiantes se vuelven muy participativos debido a que emiten sus propios criterios para formular uno nuevo,

bien puede ser en conjunto con el docente o entre compañeros para seguidamente ser revisado. Este proceso es interactivo e integrador porque involucra al estudiante con los diferentes temas desarrollados en las clases. Además, la conceptualización de los contenidos de estudio es más fácil debido a que los estudiantes deducen de que se trata determinado tema, relacionando estos conocimientos con lo que acontece en su vida cotidiana, adquiriendo un aprendizaje que difícilmente se olvide. (Baque & Portilla, 2021, pág. 81).

Dicho de otro modo, el aprendizaje significativo permite que los alumnos que se involucran dentro de un mismo espacio de estudio, participen de forma directa en este tipo de aprendizaje, para así desarrollar sus habilidades interactivas, teniendo como efectos que los alumnos se involucren cada vez más en las actividades dirigidas, para ser resueltas mediante la utilización de diversas técnicas, por lo tanto, ejercitan su inteligencia y mejoran su rendimiento en el aula.

## **6.2. Teoría legal**

### **6.3.1. Constitución de la República del Ecuador**

La Constitución del 2008 establece cuales son los deberes primordiales que debe cumplir el Estado:

**Art. 3**, numeral 1, “Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes”. La educación, además de ser un deber primordial que se debe cumplir por parte del Estado, es un derecho fundamental que está enfocado en hacer factible ese bienestar y formar personas que puedan ser capaces de defender sus derechos y participar de forma activa dentro de la sociedad, de igual manera así lo establece el Art. 26 de la misma Constitución de la Republica determina que:

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (p. 17).

El artículo 27 de la constitución determina que la educación está centrada en el ser humano para garantizar ese desarrollo holístico dentro del marco del respeto a los Derechos Humanos, por lo que la misma será obligatoria, intercultural, incluyente, diversa, de calidad solidaria, fomentara la equidad de género, para lo cual también se tomará en consideración la parte cultural artística y se contará con las iniciativas individuales o colectivas para desarrollar las capacidades y competencias en fin la educación es indispensable porque aporta el conocimiento y construye ese país soberano.

### **6.3.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural**

El artículo 1 se establece qué dicha ley garantiza el derecho a la educación, para lo cual determina los principios de fines generales que orientan la educación dentro del marco del buen vivir, interculturalidad y plurinacionalidad, así como las

relaciones que se lleguen a crear entre sus actores en este sentido desarrolla y profundiza las obligaciones, derechos y garantías constitucionales dentro del ámbito educativo en fin esta ley se encarga de ampliar el derecho humano a la educación para garantizar ese acceso inmediato eficiente al sistema educativo.

En el artículo 2 de la LOEI Entre los varios principios que se establecen el de motivación y se determina que, “se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea (...)”. Para que se desarrolle esa motivación en los estudiantes es importante aplicar métodos y estrategias motivadoras que generen interés en los estudiantes por aprender y adquirir nuevos conocimientos, de manera que el profesorado deberá ser creativo y aplicar herramientas que mejor faciliten el aprendizaje de los alumnos.

La LOEI en el artículo 3 establece varios fines del derecho a la educación entre los principales se encuentra el desarrollo de las capacidades de análisis, por supuesto, conciencia crítica para las personas que son sujetos activos con vocación transformadora que se enfoca en hacer posible una sociedad más justa libre y equitativa, la inculcación por el respeto y práctica permanente de los derechos humanos, democracia, justicia, no discriminación, solidaridad y valores cívicos con la finalidad de que existan seres humanos que aporten a la sociedad de manera constructiva, esto se lograra cuando los mismo puedan acceder a un amplio conocimiento.

Si bien desde la Constitución del 2008 establece que el Estado tiene la obligación de garantizar el derecho a la educación, también en el artículo 5 de la LOEI se vuelve a recalcar que es obligación que es una obligación estatal garantizar la educación a todos los habitantes del territorio ecuatoriano a lo largo de su vida generando condiciones que garantizan la igualdad de oportunidades para acceder permanecer e ingresar a los servicios educativos.

El ordenamiento jurídico ecuatoriano analizado se puede evidenciar que existe una amplia base jurídica que avala la aplicación de estrategias y mecanismos para fortalecer el aprendizaje del alumnado y así puedan desarrollar sus habilidades y

capacidades, por lo que se puede fácilmente aplicar la gamificación a fin de motivar a los estudiantes en adquisición de nuevos conocimientos.

### **6.3. Teoría referencial**

Desde hace algunos años la gamificación ha sido un tema de interés por investigadores dentro de áreas relacionadas en temas educativos, debido a los múltiples aportes relacionados a la motivación del estudiante, personalización de procesos educativos, adaptación a las necesidades de los estudiantes, mejora en la interacción entre docente-estudiante, entre otros. En este sentido investigaciones como la de Pegalajar (2021) en su investigación titulada: *“Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante”* se llegó a concluir que, “el desarrollo de estrategias didácticas de gamificación debe ser transversal al proceso didáctico planteado por el profesorado, lo que requiere de un análisis inicial que examine el punto de partida de los agentes educativos implicados.”(p. 183). Antes de implementar una estrategia educativa como la gamificación es indispensable realizar un estudio previo que examine la necesidad y los beneficios que otorgará la implementación de dicha estrategia en el ambiente educativo.

Según Martha Pin (2021) en su artículo científico titulado: *“Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura”*. Afirma que todos los recursos didácticos, sean físicos o virtuales, están enfocados en mejorar el aprendizaje de los estudiantes, un gran ejemplo de esto es la gamificación, la cual está direccionada a facilitar el desarrollo de las actividades lúdicas que aportan de manera significativa al aprendizaje y el desarrollo de las habilidades por lo que resulta fundamental aplicar, ya que impulsa siempre la motivación y hace posible que el esfuerzo sea valorado por los alumnos

Al gamificar las actividades dentro del aula utilizando el juego facilita el desarrollo de las habilidades para mejorar la atención al momento de comprender algunos conceptos o materias que pueden resultar difíciles de ser analizadas, tomando en consideración que al gamificar se promueve ese trabajo en equipo genera un ambiente pacífico y dinámico que está enfocado en hacer posible el acceso a un

conocimiento más adecuado sin tener que utilizar los antiguos métodos en los que era imposible que los lograran aprender.

Según Sánchez, García y Ajila (2020) en su estudio sobre: *“Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje”* donde se planteó identificar cual es la ventaja que ofrece la gamificación tras el estudio se determinó que la gamificación es una herramienta didáctica que recompensa el esfuerzo del profesorado al momento de impartir las distintas cátedras, puesto que los alumnos, al encontrarse en un ambiente dinámico donde no existe esa enseñanza ambigua, pueden concentrarse y aprender de forma más rápida sin mayor esfuerzo sin tener que ser presionados, aunque la gamificación puede ser un tema un poco complejo no se puede olvidar los beneficios que esta ofrece para el alumnado.

La gamificación es un mecanismo absolutamente innovador que lleva implementándose durante algún tiempo, es un método que de manera efectiva facilita el aprendizaje, por lo que se puede concluir que efectivamente es una de las herramientas y teorías que hacen posible el desarrollo de las habilidades generando así un pensamiento crítico constructivo que era posible el acceso a un conocimiento objetivo sin tener que implementar técnicas obsoletas que se llegaron a utilizar en el antiguo sistema educativo en vez de educar más bien oprimía al alumnado.

Revisada la investigación de Carlos Sánchez (2019) titulada: *“Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo?”* en esta investigación se concluye que, la gamificación es un método que se ha aplicado en algunas áreas como salud, negocios e indispensablemente debe ser aplicado en todo el ámbito educativo, por lo que el aprendizaje que resulta ser compartido, puesto que a través de la mecánica del juego los estudiantes desarrollan sus actividades de aprendizaje sin ningún tipo de coacción externa que le reprima al momento de aprender, para que resulte más efectivo es necesario diseñar un plan de juego con las temáticas a tratar.

Se puede confirmar entonces que la popularidad de la gamificación ha crecido en los últimos tiempos y las expectativas en torno a facilitar el aprendizaje de la misma

manera han sido determinantes, puesto que la enseñanza aprendizaje se vuelve más atractiva e interesante para los alumnos que ven en este método una manera de comprender y asimilar el conocimiento por cuánto no existe presión alguna para incrementar la motivación al momento de desarrollar las actividades de aprendizaje, en este proceso existe es colaboración voluntaria de los estudiantes para desarrollar sus habilidades y aprender nuevos conocimientos.

Como ya se describió en líneas anteriores, el aprendizaje significativo no es nada más que aquella enseñanza que se efectúa con la implementación de experimentos o estrategias que están enfocados en hacer posible que los alumnos puedan aprender y asociar los nuevos conocimientos con los que ya posee, para lo cual se plantean métodos modernos que se enfocan en otorgar un ambiente dinámico donde el alumno pueda entender de mejor manera los conceptos que se le impartirán y esto facilitara su aprendizaje.

Un estudio importante es el de los autores (Pineda & Bejas, 2020) el cual se tituló: *“Estrategias para el aprendizaje significativo en instituciones de Educación Preescolar”*. Donde se establece que el aprendizaje significativo se consigue únicamente cuando existe por parte del docente esa preocupación de diseñar estrategias, métodos que se enfoquen en facilitar el aprendizaje del alumnado y de esta manera alentar al alumnado a desarrollar sus habilidades y sobre todo enfocarse en obtener un pensamiento crítico a fin de que le permita avanzar en los procesos educativos.

El desarrollo del aprendizaje significativo no se adquiere precisamente por esa repetición sucesiva que se llegue a desarrollar de conceptos que muchos estudiantes ya conocen, está más bien, genera desinterés en el alumnado y no podrán avanzar en sus procesos educativos es necesario planificar las clases que se llevarán a efecto desde el punto de vista más dinámico, es decir que se aplique estrategias y métodos que faciliten el aprendizaje.

Los autores Ruesta y Gejaño (2021) en su estudio sobre la: *“Importancia del material concreto en el aprendizaje”*. Señala que la construcción de ese aprendizaje significativo solo se logrará cuando todos los agentes educativos desarrolle y

apliquen estrategias innovadoras que ya fueron probadas y han demostrado que es posible el aprendizaje desde una perspectiva innovadora y dinámica, dejando atrás métodos que se utilizaban en el pasado, pues es necesario entender que todo evoluciona y la educación es una área que constantemente se encuentra innovando por lo que aplicar nuevas estrategias para que se desarrolle el aprendizaje de los alumnos es totalmente legítimo y sobre todo beneficioso.

Es evidente que los tiempos han cambiado y ante esto resulta indispensable que se aplique nuevas estrategias y métodos de enseñanza como la misma gamificación, la cual a través del juego mecánico está direccionada a facilitar el aprendizaje y evitar que los alumnos caigan en una rutina en la que no lleguen a desarrollar sus capacidades y habilidades intelectuales, para lo cual resulta fundamental aplicar a las herramientas educativas adecuadas que ayuden a fortalecer el proceso de enseñanza y las clases se tornen dinámicas interactiva.

La tecnología es una aliada importante en el ámbito educativo, puesto que a través de las plataformas digitales educativas los profesores pueden impartir clases de manera dinámica sin tener que utilizar los mismos métodos tradicionales que se han utilizado a lo largo de la historia y han sido poco funcionales al momento de facilitar el aprendizaje significativo en los estudiantes, en la actualidad existen muchas herramientas que se han catalogado de ser positivas, por cuanto ayudan a los estudiantes a concentrarse y motivarse en adquirir nuevos conocimientos.

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

### **7.1. Enfoque de la investigación**

La presente investigación se desarrolla bajo el enfoque cuantitativo, según Monje (2011) señala que, el enfoque cuantitativo está direccionado a obtener y analizar datos numéricos que permiten alcanzar la objetividad de la investigación, para lo cual se realiza un proceso tanto deductivo como inductivo en síntesis este enfoque utiliza valores numéricos para estudiar la problemática de la investigación este enfoque es útil debido a que presenta elementos de la investigación que son definidos claros y limitados otorgando información de tipo descriptiva.

La investigación se efectúa bajo el enfoque cuantitativo debido a que se recopila datos numéricos a partir la técnica de la encuesta donde se utilizó el instrumento del cuestionario logrando así obtener respuestas de los sujetos que forman parte de la investigación como fueron los estudiantes y los docentes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús de la Ciudad de Chimbo, para lo cual se aplicó relacionadas con las variables de estudio a fin de entender el problema de investigación y determinar el impacto de herramientas gamificación para el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes, al asumir este enfoque se llegó a inferencias a partir del análisis y tabulación de datos mediante el uso de tablas, frecuencia de unidades de tendencia central y los gráficos que forman parte de la estadística descriptiva.

### **7.2. Diseño o tipo de estudio**

Según el nivel de profundidad, la investigación es de tipo descriptivo-correlacional, al respecto Montaña et al (2006) señalan que, el diseño descriptivo-correlacional recoge información y a la vez se mide la misma de manera independiente y dependiente, tomando en consideración las variables planteadas por el investigador. El diseño es descriptivo porque mediante la observación se describe a los sujetos de la investigación, cómo es el caso a los estudiantes del noveno año de educación básica en la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús, correlacional porque se busca esa correlación entre la variable independiente y dependiente, en este sentido el presente estudio podrá determinar la relación entre las dos variables y establecer

estrategias que ayuden a la implementación herramientas gamificación para el desarrollo del aprendizaje significativo.

La investigación es transversal porque se observa a un grupo de personas y se recopila información durante un momento y periodo corto de tiempo, permitiendo de esta manera analizar las variables de la investigación en la población escogida, el tipo de investigación es de campo por cuánto se desarrolla en el lugar donde se origina la problemática, en este caso se dirige específicamente a la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús, donde se toma contacto con la población escogida, como son los estudiantes del noveno año de educación básica a quienes se les aplicó la encuesta para extraer datos precisos referentes a la investigación.

La investigación se desarrolla bajo el tipo bibliográfica, por cuánto se acuda información documental constante en libros, revistas, páginas web, entre otros documentos que están relacionados con el tema de la investigación, cómo son las herramientas de la gamificación y su importancia en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes.

### **7.3. Métodos**

#### **7.3.1. Método deductivo**

Este método se caracteriza por partir de lo general a lo particular, para lo cual crea suposiciones verdaderas que se van aplicando individualmente, logrando así establecer las posibles causas y factores por los que se desarrolla la problemática, este método se utiliza en la presente investigación para conocer la incidencia de las herramientas de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes del noveno año de educación básica la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús.

#### **7.3.2. Método Inductivo**

Este método se caracteriza por ser un proceso de razonamiento que se basa específicamente en la observación del fenómeno que se encuentra siendo investigado y así establecer las conclusiones a las que se llegará luego del estudio, para lo cual se comienza analizando lo específico e individual, lo que permite al

investigador comprender de mejor manera el tema que se encuentra siendo investigado, en el presente estudio se observa de cerca los beneficios de las herramientas de la gamificación en el aprendizaje significativo de los estudiantes de del noveno año de educación básica la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús y así establecer si dichas herramientas serán útiles.

### **7.3.3. Método analítico-sintético**

Lo analítico se encarga de estudiar y descomponer el tema que se encuentra siendo analizado para revisarlo por partes lo analítico, en cambio, se refiere a esa composición uniendo cada una de las partes que fueron descompuestas, entonces este método básicamente es el que consiste en desmembrar un todo en partes o elementos para observarlos de forma individual y así posteriormente relacionarlos entre sí en la investigación se descompone en partes la temática de la gamificación para conocer cuáles son sus características ventajas desventajas la forma de implementación y así posteriormente se une toda esta descomposición logrando establecer los beneficios que la misma ofrece para el desarrollo del aprendizaje significativo.

### **7.3.4. Método bibliográfico**

El método bibliográfico es un enfoque que hace referencia a un estudio y análisis de fuentes bibliográficas o documentos escritos, libros, revistas, entre otros, este método se utiliza para recopilar información además del conocimiento sobre un tema en específico que nos permiten respaldar la información presentada en este informe de investigación.

## **7.4. Técnicas e instrumentos**

### **7.4.1. Técnicas**

Se utilizó la técnica de la encuesta, según Casas et la, (2013) la técnica de la encuesta es ampliamente utilizada en estudios de tipo cuantitativo, ya que permite acceder a un procedimiento de investigación más objetivo permitiendo extraer datos cuantificables y de esta manera ayuda a medir las variables propuestas en investigación en síntesis es una de las técnicas que ayuda a la investigación al

investigador a elaborar y obtener datos de manera más rápida y los cuales al ser reales pueden ser debidamente comprobados.

En la presente investigación se utiliza la técnica de la encuesta que se aplica específicamente a los estudiantes noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús, los cuales emiten información verídica respecto a lo que implicaría implementación de las herramientas de la gamificación con el objetivo de desarrollar dentro de su ámbito educativo un aprendizaje significativo.

#### **7.4.2. Instrumentos**

Se utilizó el instrumento del cuestionario con las respectivas preguntas cerradas dirigidas a los estudiantes del noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús, previamente se estructuró el cuestionario con la finalidad de conocer la opinión de los estudiantes respecto a las herramientas de la gamificación.

#### **7.5. Universo y muestra**

El universo de la investigación está conformado por un grupo específico de personas a cuáles se les dará un estudio estadístico, para lo cual se tomó en cuenta a la Educativa Santa Mariana de Jesús que alberga alrededor de 500 estudiantes, pero específicamente se tomará en consideración a los estudiantes que pertenecen al noveno año de educación básica

Se utilizó la muestra no probabilística el cual se caracteriza por escoger específicamente a ciertos individuos de la población en general con la finalidad de acceder a información de forma más rápida sin tener que pasar por un proceso ampliamente riguroso, es así que se escoge específicamente en la presente investigación a los estudiantes del noveno año de educación básica que pertenecen a la Educativa Santa Mariana de Jesús.

Se utiliza de igual manera el muestreo por conveniencia y se escoge específicamente debido a que es una técnica de muestreo que resulta más rápida y accesible para el desarrollo de la investigación, es así que se eligen específicamente a determinados sujetos en la investigación desarrollada, se elige específicamente a

los estudiantes que pertenecen al noveno año de educación básica que pertenecen a la Educativa Santa Mariana de Jesús, los cuales lograron proporcionar información en menos tiempo.

#### **7.6. Procesamiento de información**

Los datos recopilados a través de la aplicación de la encuesta a los estudiantes del noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Mariana de Jesús se sometieron a un análisis minucioso con la finalidad de que puedan ser comprendidos a fondo y así establecer los beneficios que ofrece la gamificación en el desarrollo del aprendizaje significativo en dichos estudiantes.

Con la información analizada se procedió a realizar la respectiva tabulación de los datos obtenidos tras la aplicación de la encuesta, los datos fueron tabulados a través del programa Excel, lo que permitió de manera más rápida el análisis de interpretación de los mismos, posteriormente una vez realizada la tabulación se extrajo sus datos para pasarlos al programa de Word y presentarlos en el proyecto de investigación.

## 8. Análisis e interpretación de resultados

A continuación, se presentan los resultados de la encuesta obtenida a los estudiantes de la unidad educativa Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Chimbo.

La edad de los encuestados va desde los 13 a los 14 años

**Tabla1**

*¿Qué sexo eres?*

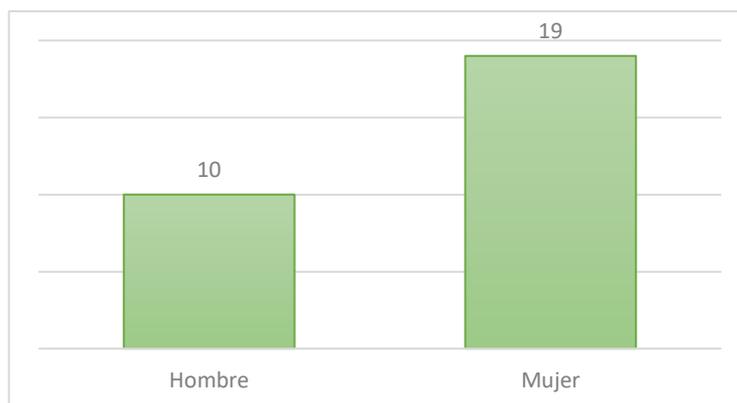
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Hombre	10	34%
Mujer	19	66%
Total	29	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico1**

*¿Qué sexo eres?*



### **Interpretación.**

Como se puede observar en los resultados la mayor parte de los estudiantes de noveno año de educación básica son mujeres y la minoría son hombres.

**Tabla2**

*¿Cuenta con acceso a internet?*

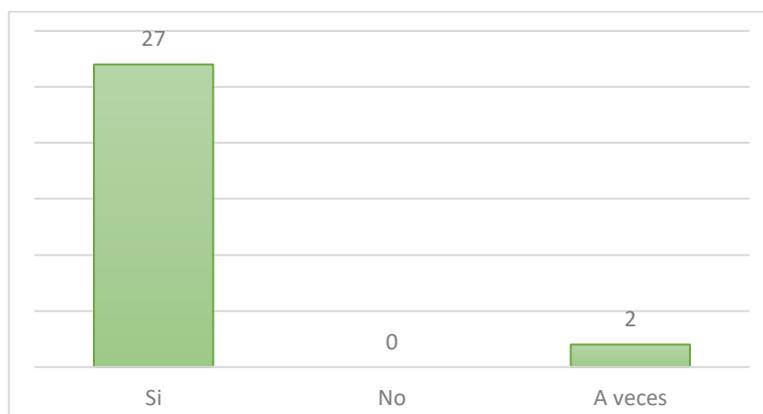
<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	27	93%
No	0	%
A veces	2	7%
Total	29	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico2**

*¿Cuenta con acceso a internet?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

Los resultados obtenidos mediante la encuesta realizada a los estudiantes sobre el acceso a internet se evidencian que en casi su totalidad cuentan con el mismo y un pequeño número de estudiantes tienen acceso casi siempre acceso a internet, estas son respuestas positivas debido a que la presente investigación requiere del uso de internet para acceder a las herramientas de gamificación que permitan que los estudiantes tengan un aprendizaje a través del juego.

**Tabla3**

¿Tiene conocimientos sobre que es la gamificación?

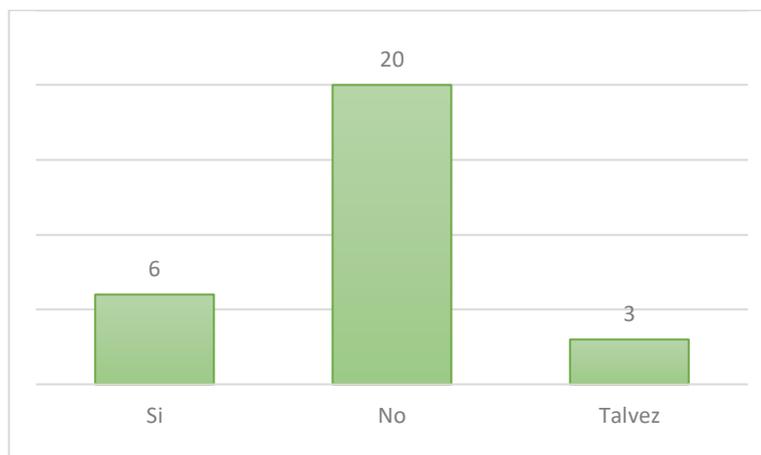
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	21%
No	20	69%
Talvez	3	10%
Total	29	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico3**

¿Tienes conocimientos sobre que es la gamificación?



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

A través de los resultados obtenidos en la encuesta existe un alto porcentaje de estudiantes que no tienen conocimientos sobre la gamificación, seguido de un porcentaje de estudiantes que talvez tengan conocimiento y un porcentaje mínimo que, si conoce, debido estos resultados es necesario aplicar una guía en la que se evidencia las ventajas de usar herramientas de gamificación.

**Tabla4**

*¿Ha utilizado herramientas de gamificación?*

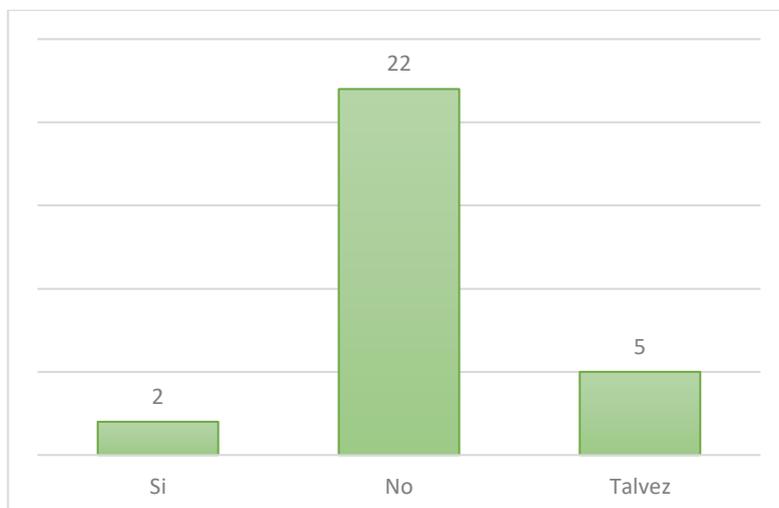
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	7%
No	22	76%
Talvez	5	17%
Total	29	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico4**

*¿Has utilizado herramientas de gamificación?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

Mediante los resultados sobre la utilización de herramientas de gamificación la mayoría de estudiantes no han utilizado, seguido de un porcentaje que tal vez ha utilizado, mientras que un porcentaje mínimo si han utilizado, se recomienda que los estudiantes usen estas plataformas para mejorar su rendimiento académico.

**Tabla5**

*¿Tus docentes utiliza herramientas de gamificación para mejorar el aprendizaje significativo en el aula?*

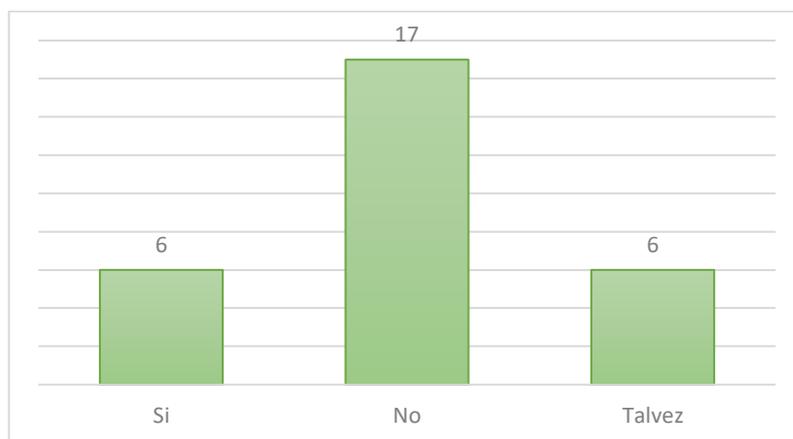
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	21%
No	17	59%
Talvez	6	21%
Total	29	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico5**

*¿Sus docentes utiliza herramientas de gamificación para mejorar el aprendizaje significativo en el aula?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

A través de los resultados los estudiantes manifestaron que sus docentes no utilizan herramientas de gamificación y un porcentaje mínimo si utilizan se recomienda que los docentes implementen herramientas de gamificación para incentivar a la creatividad mediante del aprendizaje significativo.

**Tabla6**

*¿Considera que es adecuado la implementación de herramientas de gamificación en el aula de clases?*

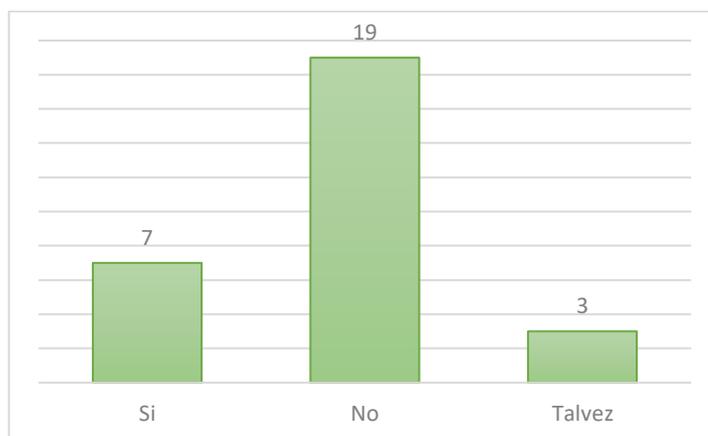
<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	19	66%
No	7	24%
Talvez	3	10%
Total	29	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico6**

*¿Considera que es adecuado la implementación de herramientas de gamificación en el aula de clases?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

A través de los resultados de la encuesta un alto porcentaje de estudiantes manifiestan que no están de acuerdo en la implantación de herramientas de gamificación para mejorar la interacción en el aula de clase y un porcentaje mínimo están de acuerdo, con el buen uso de la tecnología se puede obtener buenos resultados mediante la gamificación que permite tener nuevas experiencias.

**Tabla7**

*¿Considera usted que el juego es una técnica importante para desarrollar con éxito el aprendizaje significativo?*

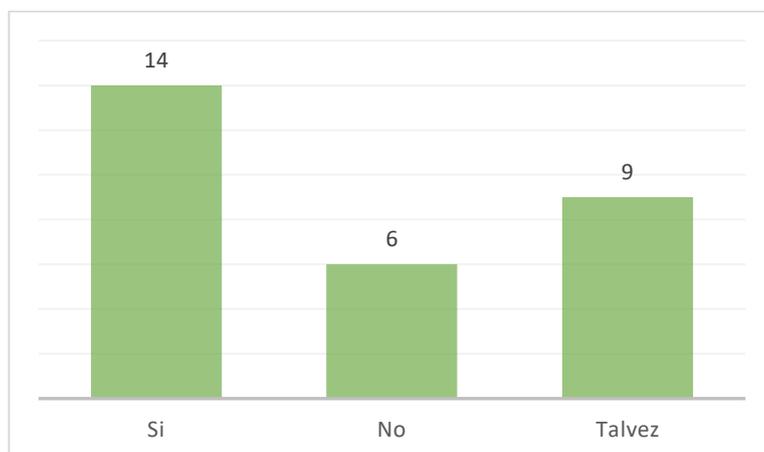
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	14	48%
No	6	21%
Talvez	9	31%
Total	29	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico7**

*¿Considera usted que el juego es una técnica importante para desarrollar con éxito el aprendizaje significativo?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

Dado los resultados un alto porcentaje de estudiantes consideran al juego como técnica para desarrollar con éxito el aprendizaje significativo seguido de un porcentaje que talvez podría mejorar y un porcentaje mínimo dice que no, a través del uso adecuado del juego se puede lograr un aprendizaje con experiencia.

**Tabla8**

*¿Considera usted que los procesos educativos deben ser contruidos de manera conjunta: entre el docente-estudiante para generar un aprendizaje significativo?*

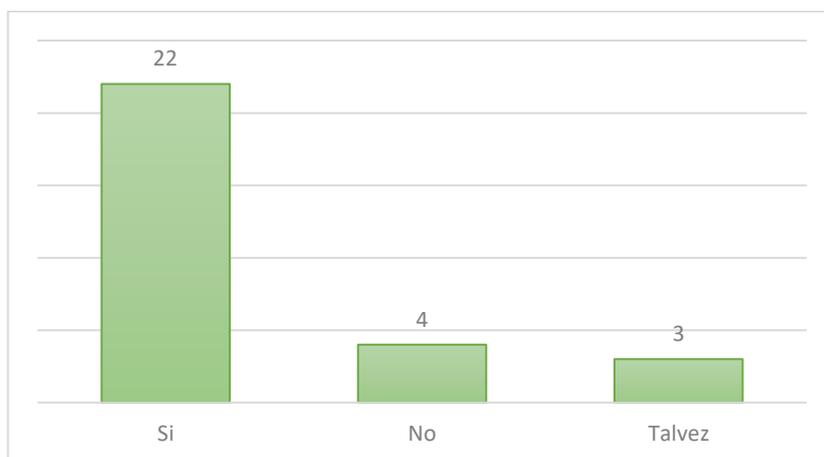
<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	22	76%
No	4	14%
Talvez	3	10%
Total	29	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico8**

*¿Considera usted que los procesos educativos deben ser contruidos de manera conjunta: entre el docente-estudiante para generar un aprendizaje significativo?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

Se presentan los resultados y los estudiantes en su mayoría consideran que el aprendizaje debe ser construido de manera conjunta docente estudiante para lograr con éxito el aprendizaje significativo generando nuevas experiencias y un porcentaje minino no está de acuerdo con esta relación.

**Tabla9**

*¿Considera usted que el aprendizaje significativo es una técnica innovadora para que sus clases sean más participativas?*

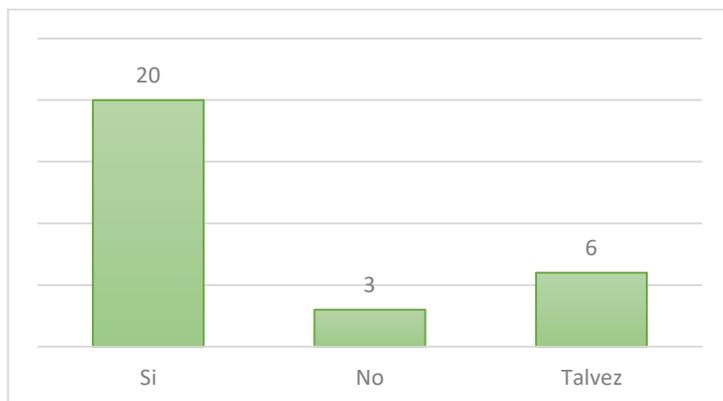
<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	20	69%
No	3	10%
Talvez	6	21%
Total	29	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico9**

*¿Considera usted que el aprendizaje significativo es una técnica innovadora para que sus clases sean más participativas?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

A través de los resultados obtenidos de las encuestas la mayor parte de los estudiantes consideran que el aprendizaje significativo es una técnica innovadora que le permiten adquirir nuevas experiencias para mejorar su rendimiento académico, mientras que un porcentaje mínimo no considera al aprendizaje significativo como una técnica innovadora.

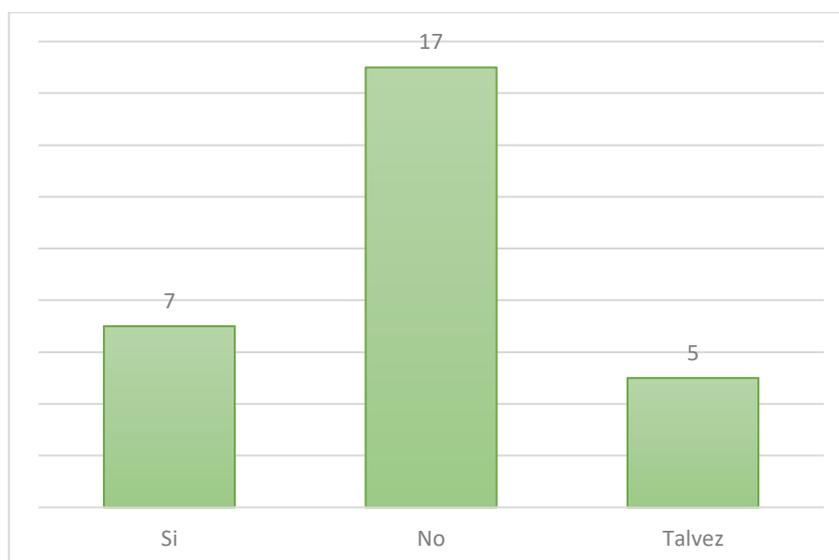
**Tabla10**

*¿La construcción cooperativa del aprendizaje significativo le permite adquirir nuevas experiencias?*

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	25	86%
No	3	10%
Talvez	1	4%
Total	29	100%

**Gráfico10**

*¿La construcción cooperativa del aprendizaje significativo le permite adquirir nuevas experiencias?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

A través de los resultados la mayor parte de los estudiantes consideran que el aprendizaje significativo no les permite adquirir nuevas experiencias mientras que un porcentaje mínimo considera que si, para lograr un aprendizaje significativo con éxito el docente juega un rol muy importante ya que puede diseñar actividades que los involucren.

**Tabla11**

*¿Cuál de las siguientes herramientas de gamificación ha utilizado para mejorar su aprendizaje?*

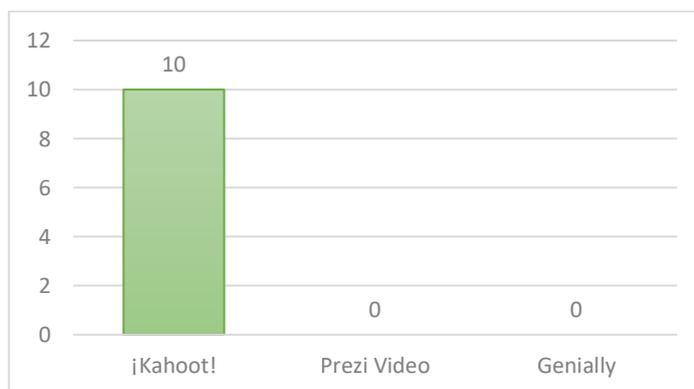
<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
¡Kahoot!	10	100%
Prezi Video	0	0%
Genially	0	0%
Total	29	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico11**

*¿Cuál de las siguientes herramientas de gamificación ha utilizado para mejorar su aprendizaje?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

A través de la encuesta realizada podemos observar que un porcentaje mínimo conoce sobre la herramienta de Kahoot y la mayor parte de estudiantes no conocen sobre las demás herramientas, estas herramientas permiten desarrollar destrezas y habilidades para los estudiantes que puedan realizar de una mejor manera sus tareas.

A continuación, se presentan los resultados de la encuesta obtenida de los docentes de noveno año de educación básica de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Chimbo.

La edad de los encuestados va desde los 41 hasta los 59 años.

**Tabla12**

*¿Qué sexo eres?*

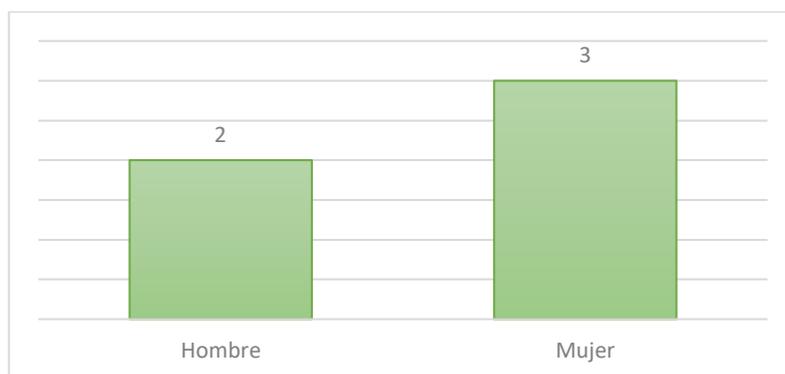
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Hombre	2	40%
Mujer	3	60%
Total	5	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico12**

*¿Qué sexo eres?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

### **Interpretación.**

Dado los resultados de las encuestas realizadas a los docentes se pudo evidenciar que la gran parte de los mismos son mujeres seguido de un porcentaje mínimo de varones.

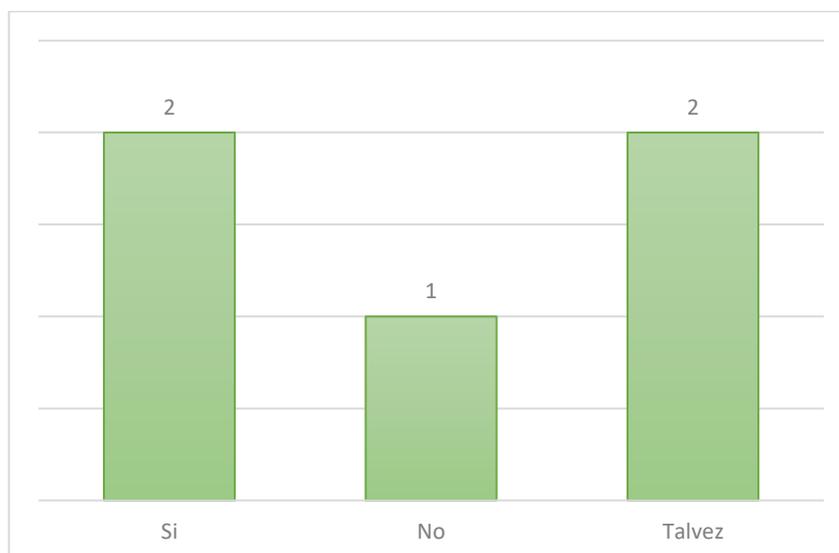
**Tabla13**

¿Considera importante implementar herramientas de gamificación momento de impartir su clase?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	40%
No	1	20%
Talvez	2	40%
Total	5	100%

**Gráfico13**

¿Considera importante implementar herramientas de gamificación momento de impartir su clase?



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

A través de los resultados de las encuestas realizadas se pudo evidenciar que un porcentaje mínimo de docentes están de acuerdo seguido de un porcentaje que no está de acuerdo, la implementación de herramientas de gamificación es de gran utilidad para desarrollar con mayor relevancia el aprendizaje de los alumnos.

**Tabla14**

*¿Cree usted que la gamificación permite que los estudiantes construyan su aprendizaje e interactúen entre sí?*

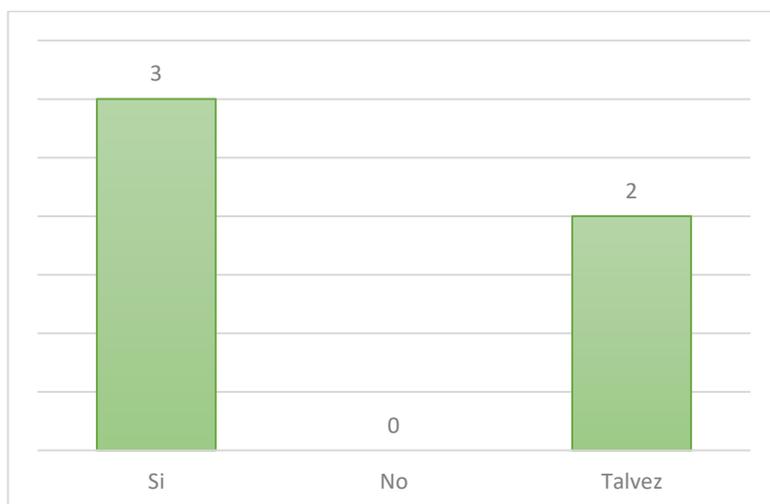
Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	60%
No	0	0%
Talvez	2	40%
Total	5	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico14**

*¿Cree usted que la gamificación permite que los estudiantes construyan su aprendizaje e interactúen entre sí?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

A través de los resultados los docentes consideran que si es pertinente que los estudiantes construyan e interactúen entre sí, ya que pueden generar nuevos aprendizajes que les puede servir para su diario vivir, además un porcentaje mínimo considera que tal vez pueden construir un aprendizaje entre sí.

**Tabla15**

*¿Considera que el trabajo basado en la gamificación enriquece el proceso educativo de sus estudiantes?*

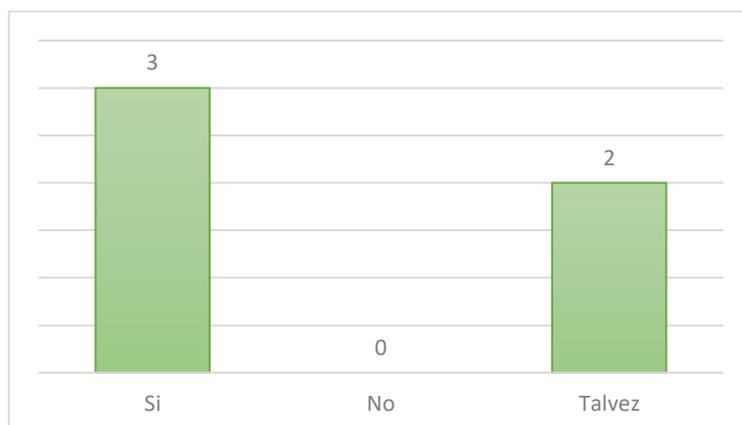
<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	3	60%
No	0	0%
Talvez	2	40%
Total	5	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico15**

*¿Considera que el trabajo basado en la gamificación enriquece el proceso educativo de sus estudiantes?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

Dado los resultados los resultados la mayor parte de los docentes encuestados están de acuerdo que el trabajo basado en la gamificación enriquece el proceso educativo generando nuevos aprendizajes acompañado del buen uso de la tecnología, un porcentaje mínimo no está de acuerdo.

**Tabla16**

*¿Considera que al aprendizaje significativo que adquieren los estudiantes es puesto en práctica en su diría vivir?*

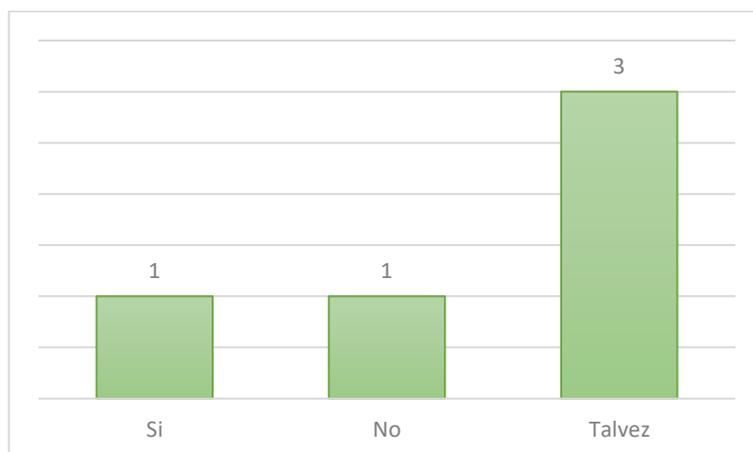
<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	1	20%
No	1	20%
Talvez	3	60%
Total	5	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico16**

*¿Considera que al aprendizaje significativo que adquieren los estudiantes es puesto en práctica en su diría vivir?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

A través de los resultados la mayor parte de los docentes encuestados consideran que el aprendizaje significativo no es puesto en práctica y un porcentaje mínimo considera que sí.

**Tabla17**

*¿Utiliza herramientas de gamificación para que sus clases sean más dinámicas?*

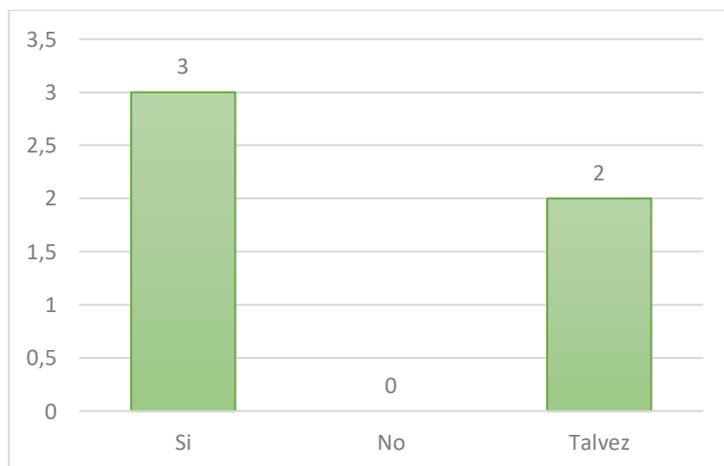
<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Si	3	60%
No	0	0%
Talvez	2	40%
Total	5	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico17**

*¿Utiliza herramientas de gamificación para que sus clases sean más dinámicas?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

A través de los resultados la mayor parte de los docentes encuestados para dinamizar sus clases utilizan herramientas de gamificación y otro porcentaje tal vez utiliza herramientas, estas herramientas son de gran ayuda para que sus clases sean más entretenidas.

**Tabla18**

*¿Cuál de las siguientes herramientas de gamificación ha utilizado para desarrollar sus clases?*

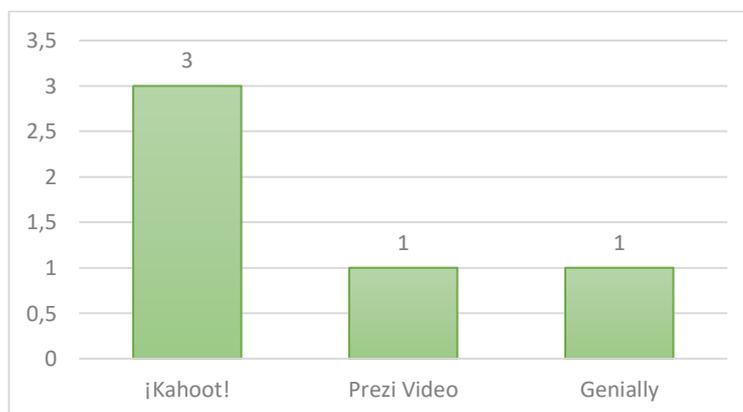
<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
¡Kahoot!	3	60%
Prezi Video	1	20%
Genially	1	20%
Total	5	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Gráfico18**

*¿Cuál de las siguientes herramientas de gamificación ha utilizado para desarrollar sus clases?*



**Fuente:** Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

**Responsable:** Dayana Sánchez y Byron Sánchez

**Interpretación.**

A través de los resultados un porcentaje de docentes utilizan la herramienta de Kahoot, seguido de un docente que utiliza Prezi Video, y un docente Genially, estas herramientas son de gran ayuda que le ayudan a los docentes a utilizar de una buena manera el internet.

## **9. Conclusiones.**

- ✓ Los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a los estudiantes como a los docentes se pudieron evidenciar que existen mucho desconocimiento sobre las herramientas de gamificación para el desarrollo del aprendizaje significativo, con estos resultados nos permitió generar nuevas habilidades basadas en gamificación mediante la tecnología.
- ✓ Se pudo identificar que existen predisposición por parte de los estudiantes y docentes para la implementación de herramientas de gamificación que consiste en un proceso mediante la incorporación de elementos motivacionales, dentro de un sistema de aprendizaje, tiene como objetivo aumentar el compromiso del usuario.
- ✓ En base a los resultados obtenidos se desarrolló una propuesta de investigación basada en herramientas que van a dar solución a la problemática presentada. generando nuevas experiencias mediante el juego.

## **10. Propuesta**

### **Título**

GUÍA DIDÁCTICA DE IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.

### **Introducción**

La presente guía tiene como propósito ofrecer a los estudiantes y docentes actividades didácticas, que involucra a la Gamificación como herramienta principal dentro del proceso de enseñanza para el desarrollo de un aprendizaje significativo. La importancia de elaborar esta guía, radica en involucrar a la Gamificación de manera apropiada y útil en el ambiente áulico, y que de esta alternativa se facilite el actuar docente como también la abstracción del alumno. En esta guía didáctica se mencionará tres principales herramientas de gamificación que son las siguientes: Kahoot, Pear Deck y Knowre.

Se propone actividades planificadas con diferentes contenidos de las cuatro áreas básicas dentro de las distintas unidades.

Para concluir es de gran importancia mencionar que se debe efectuar un seguimiento constante a las actividades que realicen los alumnos, dado que de esta forma estamos dirigiendo las mismas y aportando con su aprendizaje y que así sea aplicado adecuadamente.

### **Objetivos**

#### **Objetivo General**

- Socializar la Guía Didáctica de Implementación de Herramientas de Gamificación para el Desarrollo del Aprendizaje Significativo en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús en la ciudad de Chimbo, durante el período lectivo 2023 – 2024.

## **Objetivos Específicos**

- O.E.1: Proponer herramientas de gamificación para el desarrollo de un aprendizaje significativo.
- O.E.2: Aplicar las actividades en las herramientas de gamificación propuestas con el fin de evidenciar su aporte.
- O.E.3: Evaluar los resultados de los aprendizajes una vez aplicada la propuesta planteada.

## **Desarrollo.**

### **La Gamificación**

La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas.

Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora. (Francisco J, 2014)

#### Característica de la Gamificación

**Objetivos claros:** La gamificación establece metas y objetivos claros que los participantes deben alcanzar.

**Elementos de juego:** Incorpora elementos típicos de los juegos, como puntos, niveles, insignias, tablas de clasificación, desafíos y recompensas para hacer que las actividades sean más atractivas

**Competencia:** Fomenta la competencia sana entre los participantes, ya sea a través de tablas de clasificación, logros o desafíos, para motivarlos a mejorar y esforzarse más.

Retroalimentación inmediata: Proporciona retroalimentación inmediata sobre el rendimiento, lo que ayuda a los participantes a comprender cómo están progresando y qué pueden hacer para mejorar.

Colaboración: Aunque la competencia es común, la gamificación también puede fomentar la colaboración mediante el trabajo en equipo, la resolución de problemas conjunta o la contribución colectiva para alcanzar objetivos.

### **Ventajas de la Gamificación**

- ✓ Mayor compromiso
- ✓ Motivación
- ✓ Aprendizaje efectivo
- ✓ Desarrollo de habilidades
- ✓ Colaboración
- ✓ Retroalimentación instantánea
- ✓ Cambio de comportamiento

### **Desventajas de la Gamificación**

- ✓ Posible pérdida de interés a largo plazo.
- ✓ Efecto contrario.
- ✓ Dificultad para medir el impacto real,
- ✓ Recompensas extrínsecas.
- ✓ Desviación del objetivo principal.

### **Uso de la Gamificación en la Educación**

- La gamificación en la educación es una estrategia que utiliza elementos y principios de diseño de juegos para mejorar la participación, la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Es importante destacar que la gamificación en la educación debe implementarse de manera cuidadosa y equitativa, asegurándose de

que los elementos de juego mejoren la experiencia de aprendizaje sin distraer de los objetivos educativos fundamentales.

### Herramientas de Gamificación

- **Kahoot:** Es una herramienta que está elaborada para docentes y estudiantes con el objetivo de que puedan aprender, comprender y repasar teorías previas en esta plataforma tecnológica, los estudiantes participan de forma directa, activa y competitiva, además que está relacionada con la implementación de la gamificación donde prima un tipo de juego con la finalidad de alentar a los estudiantes a aprender.



- **Knowre:** Esta es una herramienta que facilita el aprendizaje a través de un videojuego, esta plataforma online de gamificación se encuentra disponible en un sitio web y puede ser fácilmente utilizada para generar retos de álgebra y geografía a los estudiantes, sirve como apoyo para que la explicación dada por el profesor y pueda ser comprendida de manera fácil mediante el juego.



- **Pear Deck:** Esta herramienta educativa que se caracteriza por ser muy dinámica y motivadora, principalmente por qué cuando el docente se encuentra explicando un determinado tema los estudiantes pueden recibir los contenidos en sus dispositivos electrónicos y así interactuar dentro del aula de clase, ya que el profesor envía por lo general preguntas videos o cualquier tipo de material relacionado con la clase que se encuentra emitiendo esto genera interés en los

estudiantes al momento de llevar una determinada clase y por supuesto el aprendizaje será más rápido.



### Actividades a desarrollar a través de las herramientas de gamificación

Herramienta	Tema	Actividad	Participantes	Impacto
<b>Kahot</b>	<b>Ciencias Naturales</b> - <b>Unidad 1:</b> Historia de la vida.	Resolver la actividad preparada por su docente en la plataforma Kahoot	Estudiantes del 9no Año de Educación General Básica.	Se obtuvo un impacto positivo, ya que esta herramienta estimula la concentración e invita al estudiante a obtener un aprendizaje significativo.
<b>Knowre</b>	<b>Matemáticas</b> - <b>Unidad 3:</b> Números irracionales: números reales y redondeo.	Resolución de ejercicios.	Estudiantes del 9no Año de Educación General Básica.	Su fácil acceso e interacción con el docente, la convierte en una herramienta útil como recurso didáctico.
<b>Pear Deck</b>	<b>Estudios Sociales</b> - <b>Unidad 1:</b> América y el mundo.	Crear una presentación en la herramienta Pear Deck y exponer en el aula.	Estudiantes del 9no Año de Educación General Básica.	Esta herramienta despierta la creatividad del estudiante, permitiéndole así un aprendizaje significativo
<b>Kahoot</b>	<b>Lengua y Literatura</b> - <b>Unidad 2:</b> El ritmo en el lenguaje poético.	Responder al cuestionario interactivo en la herramienta Kahoot.	Estudiantes del 9no Año de Educación General Básica.	Se obtuvo un impacto positivo, ya que esta herramienta estimula la concentración e invita al estudiante a obtener un aprendizaje significativo
<b>Knowre</b>	<b>Matemáticas</b> - <b>Unidad 6:</b>	Resolución de ejercicios	Estudiantes del 9no Año de	Su fácil acceso e interacción con el docente, la convierte en una

	Estadística y probabilidad.		Educación General Básica.	herramienta útil como recurso didáctico.
<b>Pear Deck</b>	<b>Estudios Sociales - Unidad 5:</b> Europa y la exploración del mundo.	Crear una presentación en la herramienta Pear Deck y exponer en el aula.	Estudiantes del 9no Año de Educación General Básica.	Esta herramienta despierta la creatividad del estudiante, permitiéndole así un aprendizaje significativo
<b>Kahot</b>	<b>Lengua y Literatura - Unidad 3:</b> Jugar con las palabras: las figuras literarias	Responder al cuestionario interactivo en la herramienta Kahoot.	Estudiantes del 9no Año de Educación General Básica.	Se obtuvo un impacto positivo, ya que esta herramienta estimula la concentración e invita al estudiante a obtener un aprendizaje significativo
<b>Knowre</b>	<b>Matemáticas - Unidad 1:</b> Números racionales. Operaciones	Resolución de ejercicios	Estudiantes del 9no Año de Educación General Básica.	Su fácil acceso e interacción con el docente, la convierte en una herramienta útil como recurso didáctico.
<b>Pear Deck</b>	<b>Estudios Sociales - Unidad 4:</b> Economía del Ecuador: los servicios.	Crear una presentación en la herramienta Pear Deck y exponer en el aula.	Estudiantes del 9no Año de Educación General Básica.	Esta herramienta despierta la creatividad del estudiante, permitiéndole así un aprendizaje significativo

# Actividad 1

## Tema:

**Ciencias Naturales - Unidad 1:** El impacto del ser humano sobre la vida.

## Actividad:

El estudiante deberá resolver la actividad planificada por su docente en la plataforma Kahoot.

## Desarrollo:

1. Elaborar un banco de preguntas.
2. Subir las preguntas en la plataforma Kahoot.
3. Configurar tiempos.
4. Realizar la actividad.

## Contenido (páginas 82-86):

The image shows a page from a biology textbook with the following content:

- 3.1. HISTORIA DE LA VIDA**
- Text: "La característica que mejor identifica a la Tierra es la existencia de vida. La paleontología es la ciencia que estudia los seres vivos del pasado. Estos han ido diversificándose desde su aparición, como atestiguan los fósiles. Vamos a analizar algunos aspectos de la historia de la vida."
- 3.1.1 Los primeros seres vivos**
- Text: "Los restos fósiles más antiguos son estromatolitos fabricados por microorganismos de hace 3500 Ma. Probablemente, los primeros seres vivos fueron similares a las bacterias, es decir, células procariotas. La evolución de estos microorganismos debió de ser lenta, pues las primeras redes de células eucariotas más avanzadas, datan de hace unos 2100 Ma."
- Text: "Durante la era **procariontica** la vida estuvo limitada a ambientes acuáticos, y era básicamente unicelular. Las evidencias más antiguas de seres pluricelulares datan de unos 600 Ma y consisten en moldes y señales de actividad fosilizada de animales de cuerpo blando y aplanao. Constituyen la llamada **huella de fósiles**, por el lugar de Australia donde se han hallado."
- Y TAMBIÉN...**
- Text: "Los estromatolitos son estructuras de vida simple pero complejas que se desarrollan en ambientes acuáticos. Se formaron hace unos 3500 Ma. Son rocas calcáreas que crecieron como estructuras de células eucariotas."
- Y TAMBIÉN...**
- Text: "Estos fósiles son fósiles de organismos que crecieron en un medio acuático y se preservaron en la roca como moldes y señales de actividad fosilizada."
- Y TAMBIÉN...**
- Text: "Los organismos de células eucariotas más antiguos que se conocen datan de unos 2100 Ma. Estos organismos fueron eucariotas y se preservaron en la roca como moldes y señales de actividad fosilizada."

## Actividad 2

### Tema:

**Matemáticas - Unidad 2:** Números irracionales: números reales y redondeo.

### Actividad:

El estudiante deberá resolver los diferentes ejercicios matemáticos planteados en la herramienta knowre.

### Desarrollo:

1. El docente dará su clase magistral.
2. Entrar a la herramienta knowre.
3. Dar tiempos.
4. Resolver la actividad.

### Contenido (páginas 18-21):

**Tema 3** Números irracionales: números reales y redondeo

**¿Sabías qué?**  
El sistema es un sistema de información que sirve para aceptar y organizar los datos del sistema basados en el tiempo. A lo largo de la historia, ha ido evolucionando.  
A los sistemas se les atribuyen un nivel de seguridad de acuerdo con la necesidad de la información de su desarrollo. Así, que algunos son sistemas de 10, algunos de 100, algunos de 1000 y algunos de 10000.

**Sabemos prever**  
Aplica el teorema de Pitágoras para determinar los datos desconocidos.  
  
A una pantalla de 19 pulgadas se le va a colocar un prototipo de 11 pulgadas de ancho y 13 pulgadas de alto. ¿Cuál es la medida exacta de la diagonal?  
El prototipo de pantalla tiene una forma rectangular. Los números que representan el largo, la altura y la diagonal forman un triángulo rectángulo que representa a la diagonal que buscamos. Por lo tanto, debemos aplicar el teorema de Pitágoras.  
$$D = \sqrt{11^2 + 13^2}$$
$$D = \sqrt{220 + 169}$$
$$D = \sqrt{389}$$
  
El número 425 no es un número perfecto, por lo tanto, hagamos uso de una calculadora para obtener el resultado exacto. En este caso, el resultado es:  
$$D = \sqrt{389} = 19.72308285$$
  
El número obtenido nos muestra un número decimal que no sigue un patrón, por lo tanto, no se puede convertir en fracción.  
Se conoce a este número irracional (y a todos aquellos que no se pueden convertir en fracción).

**Conexiones**  
Matemática con Música

## Actividad 3

### Tema:

**Estudios Sociales - Unidad 1:** América y el mundo.

### Actividad:

El estudiante deberá preparar una presentación en la herramienta Pear Deck y socializará el tema en clase.

### Desarrollo:

1. Investigar contenido respecto al tema.
2. Plasmar la información la presentación dentro de la herramienta Pear Derck.
3. Socializar con sus compañeros.

### Contenido (páginas 16-19):



**Los primeros americanos**

Como sabemos, la vida humana se originó en África; desde allí, los seres humanos se expandieron por el mundo. Es fácil suponer que no tardaron mucho en llegar a Asia y Europa, ya que estas son superficies continentales que están muy cerca la una de la otra, pero ¿cómo llegaron los primeros pobladores a América, un continente aislado de los demás?

**Teorías sobre el poblamiento de América**

Existen varias teorías sobre el poblamiento de América, pero los científicos no están llegados a un acuerdo. Sin embargo, gracias al desarrollo de la ciencia, en especial de la arqueología y la antropología, que basan sus estudios en los vestigios encontrados, se han propuesto posturas cada vez más apegadas a la evidencia científica, descartando así la validez de propuestas como la del argentino Florentino Ameghino, quien propuso la teoría del origen autóctono, según la cual la humanidad tuvo su origen en la pampa argentina, desde donde se expandieron por América.

Propuestas basadas en evidencia arqueológica señalan que los primeros pobladores americanos llegaron desde Asia, cruzando el océano Pacífico de diversas maneras.

Entre las teorías más reconocidas sobre el poblamiento de América están:



Mapa con las posibles rutas de poblamiento de América

## Actividad 4

### Tema:

**Lengua y Literatura - Unidad 2:** El ritmo en el lenguaje poético.

### Actividad:

El estudiante deberá resolver la actividad planificada por su docente en la plataforma Kahoot.

### Desarrollo:

4. Elaborar un banco de preguntas.
5. Subir las preguntas en la plataforma Kahoot.
6. Configurar tiempos.
7. Realizar la actividad.

### Contenido (páginas 79-81):

**EL RITMO EN EL LENGUAJE POÉTICO**

Se cree que la poesía, recitada o cantada, tiene su origen en ritos religiosos. Pero, poco a poco, este tipo de actividades encontró otros espacios y razones para emplearse. Por ejemplo, los pueblos necesitaban cantar las hazañas de sus héroes para que las generaciones más jóvenes las conocieran. Estas historias comenzaron a narrarse en verso y de manera oral.

Los primeros recitadores eran quienes transmitían las grandes obras literarias, de generación en generación, antes de la invención de la escritura. Para poder memorizar los enormes poemas que recitaban, hallaron una primera herramienta poderosa: el ritmo.

El ritmo es uno de los elementos básicos de la poesía, pues es lo que le da musicalidad al verso. El poeta juega, por decirlo de alguna manera, con el lenguaje, para volverlo sonoro, para modificar el significado de las palabras. El ritmo de un verso, o de un conjunto de versos, se produce en función de la repetición de:

- el número de sílabas de cada verso.
- la rima.
- las pausas obligatorias (los signos de puntuación, **casuras** la pausa de final de verso).
- los acentos obligatorios.

decir, con el número de sílabas que comprende un verso.

**Las sílabas métricas**

Cada verso contiene cierta cantidad de sílabas. Para establecer el número de sílabas métricas, es decir, las sílabas que componen un verso, existen algunas reglas para contarlas, que difieren de la forma como se cuentan las sílabas de una oración.

Al momento de contar las sílabas en poesía es importante recordar que si la última palabra del verso es aguda, es necesario sumar una sílaba más en la cuenta, porque las vocales tónicas al final de la palabra producen el efecto de alargamiento del sonido. Por la misma razón, cuando la última palabra sea esdrújula, es necesario restar una sílaba de la cuenta porque da la impresión de que se "apaga" una sílaba. En cambio, si el acento es grave, se cuenta el mismo número de sílabas.

**Ejemplos:**

**a** con-**tra**-lu-**ci**-**dez**-y con-**tra**-lò-**gi**-**ca**  
[2 - 1 = 11 sílabas]

con-**tra**-yo-y mi car-**za** al re-**vés**  
con-**tra**-yo-y mi-car-ta-zo-al-re-vés

## Actividad 5

### Tema:

### Matemáticas - Unidad 3: Volumen de prismas, pirámides

y cuerpos redondos

### Actividad:

El estudiante deberá resolver los diferentes ejercicios matemáticos planteados en la herramienta knowre.

### Desarrollo:

1. El docente dará su clase magistral.
2. Entrar a la herramienta knowre.
3. Dar tiempos.
4. Resolver la actividad.

### Contenido (página 114):

The screenshot shows a page from a math textbook. At the top, it says 'Tema 6' and 'Volumen de prismas, pirámides y cuerpos redondos'. There are two main sections: '¿Sabes qué?' and '¿Cómo calculamos?'. The '¿Sabes qué?' section contains text about the Chimboraço mountain and a small image of the mountain. The '¿Cómo calculamos?' section contains a question about calculating the volume of water in three containers (a cone, a pyramid, and a cylinder) and a text box explaining the method of approximation using geometric solids. Below this, there are diagrams for a cube, a prism, a pyramid, and a cylinder, each with its respective volume formula:  $V = l^3$  for the cube,  $V = A_{\text{base}} \cdot h$  for the prism,  $V = \frac{1}{3} A_{\text{base}} \cdot h$  for the pyramid, and  $V = A_{\text{base}} \cdot h$  for the cylinder.

## Actividad 6

### Tema:

**Estudios Sociales - Unidad 5:** Europa y la exploración del mundo.

### Actividad:

El estudiante deberá preparar una presentación en la herramienta Pear Deck y socializará el tema en clase.

### Desarrollo:

1. Investigar contenido respecto al tema.
2. Plasmar la información la presentación dentro de la herramienta Pear Derck.
3. Socializar con sus compañeros.

### Contenido (páginas 84-86):

The screenshot shows a digital learning interface with the following elements:

- Header:** "EUROPA Y LA EXPLORACIÓN DEL MUNDO" with a logo on the right.
- Section 1:** "¿Qué significa descubrir?"
  - El viaje que cambió la historia:** A paragraph about the 1492 voyage of Christopher Columbus, mentioning the ships *San Martín*, *Pinta*, and *Niña*, and the route to the Americas.
  - El descubrimiento:** A paragraph stating that on August 3, 1492, Columbus discovered the Americas, marking the start of the voyage to the West Indies.
- Section 2:** "La expansión europea y sus causas"
  - Para el siglo XV, el sistema feudal...** A paragraph explaining the decline of the feudal system and the rise of a more centralized monarchy, leading to the need for expansion.
- Interactive Elements:** A "Busca" (Search) box and a "Toma un momento" (Take a moment) box with a timer.

## Actividad 7

### Tema:

**Lengua y Literatura - Unidad 3:** Jugar con las palabras: las figuras literarias.

### Actividad:

El estudiante deberá resolver la actividad planificada por su docente en la plataforma Kahoot.

### Desarrollo:

1. Elaborar un banco de preguntas.
2. Subir las preguntas en la plataforma Kahoot.
3. Configurar tiempos.
4. Realizar la actividad.

### Contenido (página 141):

**JUGAR CON LAS PALABRAS: LAS FIGURAS LITERARIAS**

Leer poesía es mucho más que contar versos y encontrar rimas. Leer poesía es, ante todo, la búsqueda del placer en la belleza del lenguaje. Es, también, acercarnos a su contenido, a su sentido, a las imágenes que nos transportan a ese universo de debate estético que estamos buscando. Por eso, para leer poesía se requiere desarrollar la sensibilidad para sentir y comprender ante las imágenes y las sensaciones que transmite un texto poético.

La poesía utiliza un lenguaje, barroco, figurado o conversativo, en el que las palabras adquieren un sentido distinto a su significado literal y que transmiten de forma explícita los sentimientos y emociones que quiere expresar el autor o autora. Para lograr expresividad, elegancia y belleza en un poema se utilizan las llamadas figuras literarias o recursos literarios. Conocer sobre estos recursos nos permite comprenderlo mejor y descubrir por qué nos gusta o nos "mueve".

Las figuras literarias permiten construir imágenes mediante estrategias o recursos que diferencian al lenguaje poético del lenguaje coloquial. Estos recursos pueden ser clasificados en tres grupos o niveles.

1. **Nivel fonológico:** los sonidos o fonemas de la lengua.
2. **Nivel morfológico:** el relacionado con la forma o la función de las palabras.
3. **Nivel semántico:** el de los significados de las palabras. Este nivel es el estudiado por los análisis poéticos, y se complementa con los otros dos niveles.

**Ejemplo:**

Al que trato de amar, Aseo diamante  
y yo soy diamante el que de amor me trata.  
*San Juan de la Cruz*

La palabra *diamante*, en sentido literal, significa "piedra preciosa constituida por carbono cristalizado, que se utiliza en joyería por su brillo y transparencia y en la industria por su elevada dureza". La autora de este poema describe al ser que ama como un diamante. Obviamente, no quiere decir que cree que es una piedra, sino que le atribuye las cualidades que ella misma posee: un diamante: incalculable valor y belleza, y que, para ella, también puede el ser que ama. Es conciso, para la poeta, el ser amado es como una joya preciosa de incalculable valor y belleza.

## Actividad 8

### Tema:

**Matemáticas - Unidad 1: Números racionales. Operaciones**

### Actividad:

El estudiante deberá resolver los diferentes ejercicios matemáticos planteados en la herramienta knowre.

### Desarrollo:

1. El docente dará su clase magistral.
2. Entrar a la herramienta knowre.
3. Dar tiempos.
4. Resolver la actividad.

### Contenido (páginas 10-13):

**Tema 1 Números racionales. Operaciones**

**¿Sabías que?**  
Nuestros ancestros utilizaban el dedo índice para contar. Los dedos de la mano izquierda representaban los números del 1 al 5, y los dedos de la mano derecha representaban los números del 6 al 10.

**Tablero posicional**  
Escribe los números que corresponden a las representaciones.

La imagen muestra los trajes en que Agustín observó a las mariposas antes de salir al colegio. ¿Qué parte fraccionaria de la hora usó para cada actividad y qué parte fraccionaria de la hora usó para ir al colegio? Observemos cuántos minutos le tomó hacer cada actividad y recordemos que la hora tiene 60 minutos. El número de minutos usó para cada actividad será el numerador de cada fracción y los 60 minutos serán el denominador.

**Escribamos una fracción**  
Un número racional es todo número que puede ser representado como una fracción.

**Escribamos una fracción**  
Escribamos una fracción que represente el número decimal.

**Copia los decimales**  
Copia los decimales en la tabla.

**Con el 60, determina la fracción de hora que usó para leerse a sí mismo.**

**Simplificando fracciones**

$\frac{20}{60}$	$\frac{15}{60}$	$\frac{10}{60}$	$\frac{45}{60}$
$\frac{1}{3}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{6}$	$\frac{3}{4}$

## Actividad 9

### Tema:

**Estudios Sociales - Unidad 4:** Economía del Ecuador: los servicios.

### Actividad:

El estudiante deberá preparar una presentación en la herramienta Pear Deck y socializará el tema en clase.

### Desarrollo:

1. Investigar contenido respecto al tema.
2. Plasmar la información la presentación dentro de la herramienta Pear Derck.
3. Socializar con sus compañeros.

### Contenido (páginas 142-148):

**ECONOMÍA DEL ECUADOR: LOS SERVICIOS**

¿Es posible que en una economía solo se produzcan bienes para no ser afectados por los servicios?

**¿Qué son los servicios?**

A los servicios se los conoce también como el sector terciario de la economía.

En este caso no se producen bienes, sino que se brinda un servicio, para satisfacer una determinada necesidad del rodado su necesidad.

Está basado en la propiedad de las personas para pagar algo.

En ocasiones, el pago se realiza frecuentemente, esta modalidad puede haber sido adquirida mediante el uso de tarjetas, entonces, hablamos de servicios. El ejemplo es el transporte, que de haber sido adquirido mediante la práctica o servicios. Ejemplos: por ejemplo, el servicio doméstico, el transporte, el transporte, el transporte, etc.

La prestación de un servicio está mediada por un pago que recibe una persona que se beneficia de él.

Los servicios pueden ser financiados por el Estado o por las personas, que forman parte del sector privado.

**Servicios públicos**

Son aquellos que brinda el Estado (o su producción) para garantizar su bienestar. El pago lo hace el

## 11. Bibliografía

- Arias, S. (19 de diciembre de 2019). *EduTEKA*. Obtenido de <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/crea-ruta-tic-gamificacion.pdf>
- Baeza, V. (2022). La gamificación en el aula: breve revisión histórica. *Archivos en Medicina Familiar*, 24(3), 181-183. Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/medfam/amf-2022/amf223i.pdf>
- Baque, G., & Portilla, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 75-86. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2632/5509>
- Biel, L., & García, A. (2016). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza del español. *Dialnet*, 73-83. Obtenido de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_50/congreso\\_50\\_09.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf)
- Borrás, O. (30 de julio de 2015). *OA*. Obtenido de [https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Bowen, A., Moreira, F., Roldan, M., Cedeño, M., Párraga, M., & Barcia, M. (2022). La gamificación en el desarrollo de la creatividad en los niños de preparatoria. *Polo del Conocimiento*, 7(5), 413-426.
- Castro, M., & Morales, M. E. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista*

- Electrónica Educare*, 19(3), 1-32. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v19n3/1409-4258-ree-19-03-00132.pdf>
- Contreras, R., & Egui, J. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. In Com-UAB Publicacions. Obtenido de <https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Cuba, E., & Pérez, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*(15), 366-380. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3783/378370462022/html/>
- Dávila, S. (19 de septiembre de 2012). *Online*. Obtenido de [http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U6/lecturas/T4\\_SEM%206\\_EI%20aprendizaje%20significativo.pdf](http://online.aliat.edu.mx/adistancia/TeorContemEduc/U6/lecturas/T4_SEM%206_EI%20aprendizaje%20significativo.pdf)
- Duque, M., & Acero, E. (2021). Herramientas educativas como apoyo en la enseñanza. *Mendive Revista de Educación*, 1099-1108. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v20n4/1815-7696-men-20-04-1099.pdf>
- Espinosa, C., & Gregorio, M. (13 de agosto de 2020). *Core*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/235851799.pdf>
- Francisco J, R. M. (2014). Gamificar una propuesta docente. *Dpto. de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial Universidad de Alicante*, 1.
- Godoy, M. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista Espacios*, 40(15), 1-9. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a19v40n15/a19v40n15p25.pdf>

- Gómez, L., Muriel, L., & Londoño, D. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17(2), 118-131. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7099301>
- Guevara, C., Cordero, G., & Erazo, C. (2021). Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina. *Digital Publisher CEIT*, 7(4-2), 328-341. Obtenido de <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1426>
- Imbaquingo, J., Luzuriaga, T., & Ramírez, P. (2023). Gamificación y educación una mirada a los procesos de enseñanza aprendizaje. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, Asunción, Paraguay*, IV(2), 4063-4074. Obtenido de <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/891/1181>
- Jalca, W., & Hermann, A. (2023). Revisión sistemática: La gamificación como estrategia docente en la educación media en el contexto sudamericano. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 7(12), 239-250. Obtenido de <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/328/540>
- Latorre, M. (17 de marzo de 2016). *Marino Latorre*. Obtenido de <https://marinolatorre.umch.edu.pe/wp-content/uploads/2015/09/APRENDIZAJE-SIGNIFICATIVO-Y-FUNCIONAL.pdf>

- Llorens, F. (3 de julio de 2014). *Rua*. Obtenido de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)
- Moreira, P. (2019). Las Tics en el aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo cognitivo de los adolescentes. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(2), 1-12. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047160>
- Ocon, R. (30 de enero de 2017). *Webs*. Obtenido de <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf>
- Ortiz, A., Jordán, J., & AgredaI, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, 44(1), 1-17. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es>
- Pascuas, Y., Vargas, E., & Muñoz, J. (2017). Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura. *Innovación Educativa*, 17(75), 63-80. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179454112004.pdf>
- Pegalajar, M. d. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. doi:<https://dx.doi.org/10.6018/rie.419481>

- Pérez, E., & Gértrudix, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el período de 2015-2020. *Contextos Educativos Revista de Educación*(28), 203-22. Obtenido de <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/4741/3888>
- Pertusa, J. (2020). Metodologías activas: La necesaria actualización del sistema educativo y la práctica docente. *Supervisión 21: revista de educación e inspección*(56), 1-21. Obtenido de [https://usie.es/supervision21/wp-content/uploads/sites/2/2020/05/SP21-56-Metodologias-activas\\_la-necesaria-actualizacion-educativa-y-docente-Pertusa-Mirete.pdf](https://usie.es/supervision21/wp-content/uploads/sites/2/2020/05/SP21-56-Metodologias-activas_la-necesaria-actualizacion-educativa-y-docente-Pertusa-Mirete.pdf)
- Pin, M. (2021). Gamificación: Estrategia metodológica para el desarrollo de destreza de lecto-escritura. *Universidad San Gregorio de Portoviejo*, 1-21. Obtenido de <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2522/1/MEDU-2022-073.pdf>
- Pineda, Y., & Bejas, M. (2020). Estrategias para el aprendizaje significativo en instituciones de Educación Preescolar. *Propuestas Educativas*, 2(3), 28-42. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/511/5112287002/5112287002.pdf>
- Posada, F. (30 de octubre de 2017). *Riull*. Obtenido de [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6791/CIVE17\\_paper\\_74.pdf?seq](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6791/CIVE17_paper_74.pdf?seq)

- Rivera, J. (2004). El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes. *Revista de Investigación Educativa UNMSM*, 8(14), 47-52. Obtenido de [http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El\\_aprendizaje\\_significativo.pdf](http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf)
- Roa, J., Sánchez, A., & Sánchez, N. (2021). Evaluación de la implantación de la Gamificación como metodología activa en la Educación Secundaria española. *Reidocrea*, 10(12), 1-9. Obtenido de <https://udimundus.udima.es/bitstream/handle/20.500.12226/888/10-12.pdf?sequence=1>
- Rodríguez, L. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrònica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29-50. Obtenido de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/97912/rodriguez.pdf?sequence=1>
- Ruesta, R., & Gejaño, C. (2021). Importancia del material concreto en el aprendizaje. *Revista Franz Tamayo*, 4(9), 94 - 108.
- Sánchez, C. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 19(1), 1-9. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/5/5>
- Sánchez, C. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0*, 7(2), 96–105. Obtenido de

<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/16/31>

Sánchez, C., García, E., & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *Digital Publisher CEIT*, 5(4), 47-55. doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>

Sánchez, K. (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. *Formación Estratégica*, 4(1), 1-14. Obtenido de <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60/33>

Sarabia, D., & Bowen, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, VI(12), 20-60. Obtenido de <https://ve.scielo.org/pdf/ek/v6n12/2665-0282-ek-6-12-20.pdf>

Torres, Á., & Romero, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica Experiencias desde la comunicación y la educación*. Quito: Editorial Universitaria Abya-Yala. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17051/1/Gamificacion%20en%20iberoamerica.pdf>

Trejo, H. (2019). ). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*(13), 75-117.

Valenzuela, M. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Revista*

*Educación las Américas*, 11(1), 91-103. Obtenido de <https://revistas.udla.cl/index.php/rea/article/view/140/237>

Valenzuela, M. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Revista Educación las Américas*, 11(1), 91-103. Obtenido de <https://revistas.udla.cl/index.php/rea/article/view/140/237>

## 12. Anexos

### Anexos A. Documentos

#### A.1 Resolución Del Consejo Directivo



## DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA EDUCACIÓN,  
SOCIALES, FILOSÓFICAS  
Y HUMANÍSTICAS

### CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 29 de noviembre de 2023  
RCD-FCESFH-UEB-0469.3.17 – 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Ldo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (012), realizada el 28 de noviembre de 2023.

**EN RELACIÓN AL QUINTO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas abalizados por los señores Tutores de los estudiantes inscritos a la Unidad de Integración Curricular de las Carreras de Educación Básica, Educación Inicial, Educación Inter-cultural Bilingüe, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Matemática y la Física**  
**EL CONSEJO DIRECTIVO**

#### CONSIDERANDO:

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

**QUE**, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

**QUE**, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:  
a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.  
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.  
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

**QUE**, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020)**, literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional. El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración curricular		Unidad de Integración curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

**QUE**, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

**CONSEJO DIRECTIVO**

**Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

**Art. 19.-** Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

**QUE**, en Memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2023-086, de fecha 27 de noviembre de 2023, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que remite la matriz con los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01- 2024, de los estudiantes de la Carrera de Educación Básica, periodo académico octubre 2023 – febrero 2024 para su respectiva valoración y aprobación.

**RESUELVE:** “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA SANTA MARIANA DE JESÚS EN LA CIUDAD DE CHIMBO, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2023 – 2024.”, presentado por SÁNCHEZ JIMÉNEZ DAYANA LISBETH Y SANCHEZ MONTERO BYRON PASCUAL, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso octubre 2023 – febrero 2024 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: DR. ALEJANDRO BOSQUEZ BÁRCENES, MSc., Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,



Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO  
**DECANO**

FIMP/Marcela N.

## A.2 Certificado de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús



**UNIDAD EDUCATIVA  
SANTA MARIANA DE JESÚS MARTÍNEZ BARBA**  
San José de Chimbo - Ecuador



Yo, Hna. Zoila Quizhpi Calle, Mgs., en mi calidad de Rectora de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús Martínez Barba, a petición verbal de la parte interesada,

### CERTIFICO

Que los estudiantes **SÁNCHEZ JIMENEZ DAYANA LISBETH**, portadora de la Cédula de Identidad N°. 020248359-0 y **SÁNCHEZ MONTERO BYRON PASCUAL**, portador de la Cédula de Identidad N°. 020235813-1, pertenecientes al Octavo Ciclo paralelo A, de la carrera de Educación Básica, Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, de la Universidad Estatal de Bolívar, ejecutaron de manera responsable y puntual el Proyecto de Investigación titulado **"IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA SANTA MARIANA DE JESÚS MARTÍNEZ BARBA EN LA CIUDAD DE CHIMBO, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2023 - 2024"**, durante los meses de octubre 2023 hasta febrero 2024.

Siendo los beneficiarios los estudiantes y docentes de Noveno Año de Educación General Básica.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad, autorizando a los estudiantes presentar dicho documento en la Universidad Estatal de Bolívar.

Chimbo, 8 de febrero de 2024

Atentamente,

  
Hna. Mgs. Zoila Quizhpi Calle  
**RECTORA**



## A2.1. Oficio a la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús



UNIVERSIDAD  
ESTATAL  
DE BOLÍVAR

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

FACULTAD DE  
CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN

Oficio N° 18-C-CEB-FCESFH-2023

Hna. Zoila Quizhpi

Rectora

**UNIDAD EDUCATIVA SANTA MARIANA DE JESÚS.**

De Mi consideración.

Reciba un cordial y atento saludo, augurando éxitos en las funciones que acertadamente realiza.

Por medio del presente me permito solicitarle de la manera mas comedida se digne autorizar el ingreso a los estudiantes Sánchez Jiménez Dayana Lisbeth y Sánchez Montero Byron Pascual del octavo ciclo de la carrera de Educación Básica paralelo "A", en la unidad que usted dirige, para que pueda desarrollar las actividades pertinentes que enmarque el trabajo de integración curricular (proyecto de investigación), previo a la obtención del título de licenciados en Educación Básica.

Cabe mencionar que las actividades a realizar serán especificadas directamente por los estudiantes a la autoridad de la Unidad Educativa.

Por atención a la presente le agradezco.

Atentamente:

Lcda. Mariana Lorena Noboa, MsC.

**Coordinadora de la Carrera de Educación Básica**



16-02-2024  
*[Handwritten signature]*

### A3. Certificado de Plagio (Turnitin)

#### Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**P. DE TITUTALCION.docx**

AUTOR

**DAYA SÁNCHEZ Y Y BYRON SANCHEZ**

RECUENTO DE PALABRAS

**18558 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**106638 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**100 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**2.8MB**

FECHA DE ENTREGA

**Feb 19, 2024 5:25 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Feb 19, 2024 5:28 PM GMT-5**

#### ● 10% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 3% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref



## A5. Informe de Tutorías

No	Fecha	Tema Tratado/ Actividad Académica Realizada	Horas de Tutoría	Firma del dirigido/a	Observaciones
1	22/11/2023	Revisión y cambio de tema del proyecto de investigación	2		
2	29/11/2023	Explicación de cómo realizar los antecedentes y problemas	2		
3	06/12/2023	Justificación y Objetivos	2		
4	20/12/2023	Marco teórico: Teoría científico con sus respectivas citas	2		
5	03/01/2024	Teoría legal y referencial	2		
6	10/01/2024	Marco Metodológico	2		
7	17/01/2024	Análisis e interpretación de resultados y Conclusiones	2		
8	24/01/2024	Propuesta y Desarrollo	2		
9	31/01/2024	Revisión de la propuesta _bibliografía _anexos	2		
10	05/02/2024	Revisión del proyecto de investigación final Certificación del tutor Informe de Turnitin	4		

### ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

<b>Facultad:</b> Ciencias de la Educación Sociales, Filosófica y Humanísticas			
<b>Carrera:</b> Educación Básicas			
<b>Modalidad de Titulación:</b> Proyecto de Integración Curricular		<b>Opción:</b> Trabajo de Investigación	
<b>Título del proyecto:</b> IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA SANTA MARIANA DE JESÚS EN LA CIUDAD DE CHIMBO, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2023 – 2024			
<b>Estudiantes:</b> Dayana Lisbeth Sánchez Jiménez. Byron Pascual Sanchez Montero	<b>Cédula:</b> 0202483590 0202358131	<b>Teléfono:</b> 0991574538 0994474247	<b>E-mail:</b> daysanchez@mailes.ueb.edu.ec bysanchez@mailes.ueb.edu.ec
<b>Docente Tutor:</b> Lic. Víctor Alejandro Bósques Barcenas, PhD	<b>Cédula:</b>	<b>Teléfono:</b> 0985910074	<b>E-mail:</b> abosquez@ueb.edu.ec

### 2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN.....



Lic. Víctor Alejandro Bósques Barcenas PhD  
Docente Tutor/a

Lic. Daniela Ribadeneira, MSC  
Coordinadora de la Unidad Integración curricular

## **Anexo B. Fotografía**

### **B1 Escuela de Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús**



Fuente: Docentes de la Escuela la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

Responsable: Dayana Sánchez y Byron Sanchez

### **B2. Infraestructura de la Escuela de la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús**



Fuente: Docentes de la Escuela la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

Responsable: Dayana Sánchez y Byron Sanchez

## **Anexo C. Técnica e Instrumento de recolección de datos**

### **C1. Instrumento (Encuesta Estudiantes)**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS  
Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Encuesta dirigida a los Estudiantes de noveno año de educación básica de la  
Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Chimbo**

#### **OBJETIVO:**

La presente encuesta se realiza con el propósito de conocer cuáles son los conocimientos y criterios que tienen los estudiantes sobre las herramientas de gamificación que puede generar motivación e interés, reduciendo de hecho los problemas relacionados con los estudiantes en el proceso de enseñanza.

#### **ORIENTACIONES:**

- **Lea detenidamente la pregunta.**
- **Conteste según su conocimiento.**
- **Marque con una X la respuesta que considere correcta**

**¿Qué edad tienes?**

---

#### **1. ¿Qué sexos eres?**

Mujer

Hombre

#### **2. ¿Cuentas con acceso a Internet?**

Si

No

A veces

Nunca

3. **¿Tienes conocimientos sobre las herramientas de gamificación?**

Si

No

Talvez

4. **¿Has utilizado herramientas de gamificación?**

Si

No

Talvez

5. **¿Tus docentes utilizan herramientas de gamificación para mejorar el aprendizaje significativo en el aula?**

Si

No

Talvez

6. **¿Considera usted que el juego es una técnica importante para desarrollar con éxito el aprendizaje significativo?**

Si

No

Talvez

7. **¿Considera usted que el juego es una técnica importante para desarrollar con éxito el aprendizaje significativo?**

Si

No

Talvez

8. **¿Considera usted que los procesos educativos deben ser construidos de manera conjunta: entre el docente-estudiante para generar un aprendizaje significativo?**

Si

No

Talvez

**9. ¿Considera usted que el aprendizaje significativo es una técnica innovadora para que sus clases sean más participativas?**

Si

No

Talvez

**10. ¿La construcción cooperativa del aprendizaje significativo le permite adquirir nuevas experiencias?**

Si

No

Talvez

**11. ¿Cuál de las siguientes herramientas de gamificación ha utilizado para mejorar su aprendizaje?**

Kahoot

Prezi Video

Genially

**C1. Instrumento (Encuesta Docentes)**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSÓFICAS  
Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Encuesta dirigida a los Docentes de la Unidad Educativa Santa Mariana de  
Jesús de la ciudad de Chimbo**

**OBJETIVO:**

La presente encuesta se realiza con el propósito de conocer cuáles son los conocimientos y criterios que tienen los docentes sobre las herramientas de gamificación que puede generar motivación e interés, reduciendo de hecho los problemas relacionados con los estudiantes en el proceso de enseñanza.

**ORIENTACIONES:**

- **Lea detenidamente la pregunta.**
- **Conteste según su conocimiento.**
- **Marque con una X la respuesta que considere correcta**

**¿Qué edad tienes?**

\_\_\_\_\_

**1. ¿Qué sexos eres?**

Mujer

Hombre

**2. ¿Considera importante aplicar la técnica de la gamificación al momento de impartir su clase?**

Si

No

Talvez

**3. ¿Cree usted que la gamificación permite que los estudiantes construyan su aprendizaje e interactúen entre sí?**

Si

No

Talvez

**4. ¿Considera que el trabajo basado en la gamificación enriquece el proceso educativo de sus estudiantes?**

Si

No

Talvez

**5. ¿Considera que al aprendizaje significativo que adquieren los estudiantes es puesto en práctica en su día a día?**

Si

No

6. Talvez

**7. ¿Utiliza herramientas de gamificación para que sus clases sean más dinámicas?**

Si

No

Talvez

**8. ¿Cuál de las siguientes herramientas de gamificación ha utilizado para desarrollar sus clases?**

Kahoot

Prezi Video

Genialy

## Anexo D. Imágenes – Capturas

### D1. Encuesta realizada a los estudiantes



Fuente: Docentes de la Escuela la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

Responsable: Dayana Sánchez y Byron Sanchez



Fuente: Docentes de la Escuela la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

Responsable: Dayana Sánchez y Byron Sanchez



Fuente: Docentes de la Escuela la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

Responsable: Dayana Sánchez y Byron Sanchez

## **D2. Encuesta Realizada a las Docentes**



Fuente: Docentes de la Escuela la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

Responsable: Dayana Sánchez y Byron Sanchez

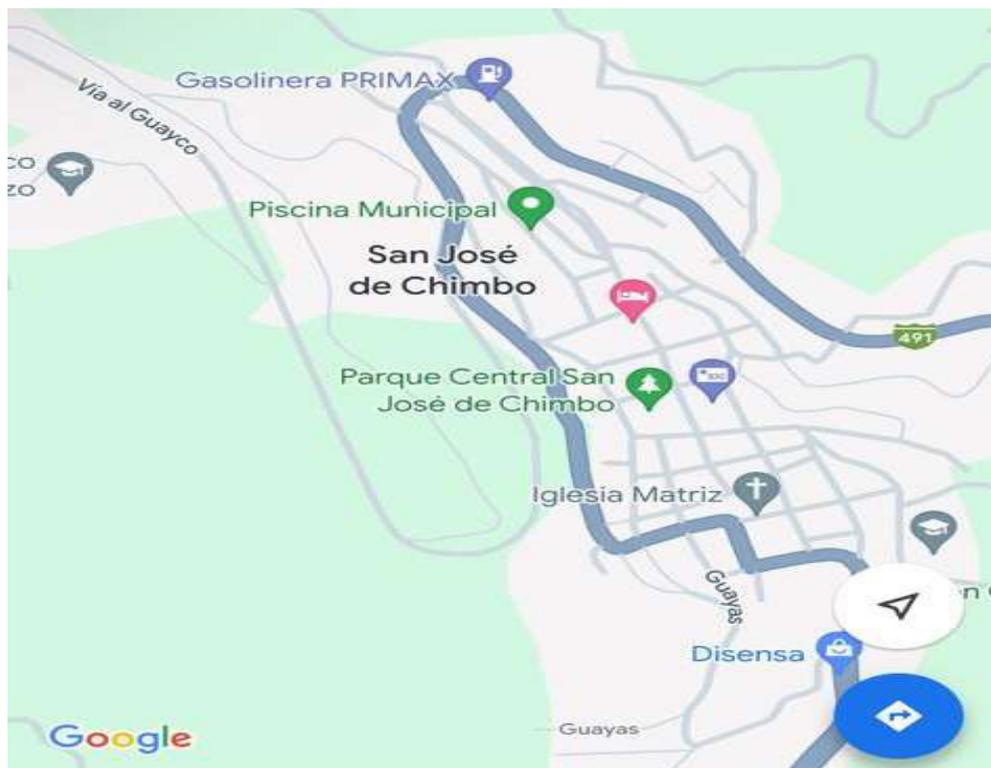


Fuente: Docentes de la Escuela la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús

Responsable: Dayana Sánchez y Byron Sanchez

## ANEXO E. Mapas y Croquis

### E.1. Mapa del Cantón Chimbo



## E2. Ubicación de la Institución en Google Maps

