

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR**



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,  
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS  
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA MODALIDAD: TRABAJO  
DE INTEGRACIÓN CURRICULAR PERFIL DE TRABAJO DEL  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**TEMA:**

APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA Y SU IMPACTO  
MOTIVACIONAL EN EL RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE 4TO,  
5TO GRADO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “23 DE ABRIL” DE  
LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA  
BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO NOVIEMBRE 2023- FEBRERO 2024

**INTEGRANTES:**

BORJA SÁNCHEZ ANDERSON CHAYANE  
GUINGLA CRIOLLO NEICER FERNANDO

**TUTOR**

Lic. OSWALDO ZARUMA PILAMUNGA Msc.

**PERIODO ACADÉMICO:**

2023-2024

**GUARANDA – ECUADOR**



## **I. DEDICATORIA**

Se lo dedico a quienes me inspiraron a llegar donde he llegado especialmente a Dios por darme valentía y fortaleza para no rendirme a la vez a mis padres y a mi familia por ser el eje primordial en mi vida ya que ellos siempre me brindaron su apoyo, sus buenos consejos que hicieron de mi un buena persona, gracias a todos por esta presente en las buenas y en las malas, durante el proceso de mi vida universitaria.

Anderson Borja

Mi trabajo de investigación va dirigido de manera especial a mis padres quienes han sido mi pilar fundamental en mi vida, para poder lograr mis objetivos y cumplir todos mis sueños, por ser eje primordial en mi vida quienes estuvieron presente en todo momento, brindándome su apoyo, sus consejos con miras a un mejor futuro lleno de buenos proyectos profesionales.

Neicer Guingla

## **II. AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la Universidad Estatal de Bolívar por proveer un ambiente propicio para el aprendizaje, además a la ayuda constante de su destacado cuerpo docente. Cada profesor ha dejado huella indeleble en mi aventura educativa, compartiendo sus conocimientos, guiándome pacientemente y fomentando mi crecimiento intelectual.

Anderson Borja

Primeramente agradezco a Dios y a mi Señor de la Salud por darme salud y vida, también quiero agradecer a la Universidad Estatal de Bolívar, cuerpo docente por haberme brindado la oportunidad de cursar mis estudios superiores, que ha iluminado mi camino hacia el conocimiento y el crecimiento personal de mi vida.

Neicer Guingla

### III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Lic. Oswaldo Zaruma Msc

#### CERTIFICA:

Que el informe final del Trabajo de modalidad de titulación integración curricular del proyecto de investigación: **APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN Y SU IMPACTO MOTIVACIONAL EN EL RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE 4TO, 5TO GRADO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "23 DE ABRIL" DE LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO NOVIEMBRE 2023-FEBRERO 2024.** realizado por Borja Sánchez Anderson Chayane, y Guingla Criollo Neicer Fernando, egresados 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 las asesorías realizadas; en tal virtud, autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

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

Guaranda, 14 febrero del 2024.



Oswaldo Zaruma Msc

**Tutor**

#### IV. AUTORIA NOTARIADA

El presente trabajo de titulación titulado: APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA Y SU IMPACTO MOTIVACIONAL EN EL RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE 4TO, 5TO GRADO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “23 DE ABRIL” DE LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO NOVIEMBRE 2023- FEBRERO 2024. Previa a la obtención de título de licenciadas en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica, en la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar; es original con ideas, criterios y propuesta de sus autores BORJA SANCHEZ ANDERSON CHAYANE con cédula de identidad 0202608386 y GUINGLA CRIOLLO NEICER FERNANDO con cédula de identidad 0202187134 quienes asumen su exclusiva responsabilidad de este trabajo de investigación.

Guaranda, 15 de mayo de 2024.



Borja Sánchez Anderson Chayane

C.I: 0202608386



Guingla Criollo Neicer Fernando

C.I: 0202187134



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

rio...

N° ESCRITURA: 20240201003P01227

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: GUINGLA CRIOLLO NEICER FERNANDO y

BORJA SANCHEZ ANDERSON CHAYANE

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000006142

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día quince de Mayo del dos mil veinticuatro, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparece GUINGLA CRIOLLO NEICER FERNANDO, soltero, de ocupación estudiante, domiciliado en la Parroquia Santiago del Cantón San Miguel Provincia Bolívar y de paso por este lugar, (0999016678), su correo electrónico [neicer525@gmail.com](mailto:neicer525@gmail.com), y, BORJA SANCHEZ ANDERSON CHAYANE, soltero, de ocupación estudiante, domiciliado en la Parroquia Santa Fe del Cantón Guaranda Provincia Bolívar, con celular número (0985351899), su correo electrónico es [chayanborja@yahoo.es](mailto:chayanborja@yahoo.es), 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 APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA Y SU IMPACTO MOTIVACIONAL EN EL RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE 4TO, 5TO GRADO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "23 DE ABRIL" DE LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO NOVIEMBRE 2023 – FEBRERO 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.

GUINGLA CRIOLLO NEICER FERNANDO

C.C. 020 218713 - 4

BORJA SANCHEZ ANDERSON CHAYANE

C.C. 0202608386

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

EL NOTA....



**DERECHOS DE AUTOR**

Nosotros Borja Sánchez Anderson Chayane y Guingla Criollo Neicer Fernando portadores de la Cédula de Identidad No 0202608386 y 0202187134 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA Y SU IMPACTO MOTIVACIONAL EN EL RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE 4TO, 5TO GRADO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "23 DE ABRIL" DE LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO NOVIEMBRE 2023- FEBRERO 2024, modalidad titulación, 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.

Borja Sánchez Anderson Chayane  
C.I: 0202608386

Guingla Criollo Neicer Fernando  
C.I: 0202187134



## IV. ÍNDICE

I. DEDICATORIA .....	3
II. AGRADECIMIENTO .....	4
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR .....	5
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	6
IV. ÍNDICE.....	7
V. RESUMEN EJECUTIVO .....	11
VI. ABSTRAC .....	12
VII. INTRODUCCIÓN.....	13
1. TEMA .....	15
2. ANTECEDENTES.....	15
3. PROBLEMA.....	20
3.1 Descripción del problema .....	20
3.2 Formulación del problema .....	23
4. JUSTIFICACIÓN .....	23
5. OBJETIVOS .....	24
5.1 Objetivo General .....	24
5.2 Objetivos Específicos.....	25
6. MARCO TEÓRICO.....	25
6.1 Teoría Científica.....	25
6.1.1 Gamificación.....	25
6.1.2 Motivación .....	34
6.2 Teoría Legal .....	39

6.2.1 Constitución de la República del Ecuador .....	39
6.2.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural .....	40
6.2.3 Reglamento de LOEI.....	41
6.2.4 Código de la Niñez y la Adolescencia .....	41
6.2.5 Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025.....	41
6.2.6 Plan Territorial Zona 5 .....	42
6.3 Teoría Referencial.....	42
6.3.1 Ubicación .....	42
6.3.2 Aspecto Económico .....	43
6.3.3 Aspecto social y cultural .....	43
6.3.4 Unidad Educativa, 23 de Abril.....	44
7. MARCO METODOLÓGICO.....	45
7.1 Enfoque de la investigación .....	45
7.2 Diseño o tipo de Estudio .....	45
7.2.1 Investigación Correlacional .....	45
7.2.2 Investigación Documental.....	46
7.2.3 Investigación de Campo .....	46
7.2.4 Investigación Descriptiva.....	46
7.3 Métodos.....	47
7.3.1 Método Analítico .....	47
7.3.2 Método Cuantitativo.....	47
7.3.3 Método Analítico .....	47
7.3.4 Método Inductivo.....	47

7.3.5 Método Deductivo.....	48
7.4 Técnicas e instrumentos .....	48
7.4.1 Técnicas.....	48
7.4.2 Instrumentos.....	49
7.5 Universo y muestra .....	49
7.6 Procesamiento de información.....	50
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	50
8.1 Análisis de la información Atlas Ti Docente .....	50
8.1.1 Análisis de la entrevista a los Docentes .....	71
8.2 Análisis de la información Atlas Ti de los Estudiantes.....	74
8.2.1 Análisis de la entrevista a los estudiantes .....	96
8.3 Análisis de la información Atlas Ti de los Padres de Familia .....	98
8.3.1 Análisis de la entrevista a los Padres de Familia .....	119
9. CONCLUSIONES .....	122
10. PROPUESTA.....	123
10.1 Título.....	123
10.2 Introducción .....	123
10.3 Desarrollo.....	124
10.3.1 Plan Operativo.....	125
10.3.2 Actividad de Inducción .....	126
11. BIBLIOGRAFÍA.....	158
12. ANEXOS.....	168

Anexos A.....	168
Resolución de Consejo Directivo.....	168
Oficio a la Institución de permiso para desarrollar el proyecto de investigación. .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Certificado de implementación del objetivo de aprendizaje en la Institución Educativa por parte del Rector.....	171
Certificado de implementación del objetivo de aprendizaje en la Institución Educativa por parte de la Docente. ....	172
Anexo B .....	173
Anexo C .....	173
Instrumentos de recolección de datos .....	174
C.1. Ficha de Observación de estudiantes y docentes.....	174
C.2. Entrevista a los Docentes.....	174
C.3. Encuesta a los Estudiantes.....	176
C.4. Entrevista para los Padres de Familia.....	178
Anexo D .....	181
Fotografías de la realización de la investigación .....	181
Anexo E.....	185
Fotografías con los materiales de la propuesta .....	185
Anexo F.....	191
Certificado de URKUND.....	191
Anexo G .....	192
Mapa de la Escuela.....	192
Croquis de la Escuela.....	192

## V. RESUMEN EJECUTIVO

En un primer acercamiento con los estudiantes de 4to, 5to grado de EGB, de la unidad educativa 23 de Abril, de la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo académico noviembre 2023- febrero 2024, se pudo observar que un grupo de estudiantes presentan problemas relacionados con la motivación, como falta de interés por las clases, no van con entusiasmo a las clases, lo que provoca problemas con el rendimiento escolar. Es por ello que se planteó, un conjunto de actividades relacionadas con la gamificación, mediante el desarrollo de estas actividades relacionadas con el juego en un ambiente virtual, se pretende mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes. Para ello, se planteó una investigación que se enmarcó bajo un enfoque mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo, con un tipo de estudio de una investigación correlacional y documental, basada en una investigación de campo e investigación descriptiva, utilizando los métodos analítico, cuantitativo, analítico, inductivo y deductivo. Además a través de la observación y la entrevista se pudo obtener información relevante para la investigación. Se concluyó, que mediante la página web JClic, se seleccionó un conjunto de actividades gamificadas. Con lo cual, se mejoró notablemente la motivación de los estudiantes. Es decir, el entusiasmo por asistir a las actividades que se planificó, donde se destacó la importancia del juego como estrategia motivadora, y la utilización de página webs, que se encuentran disponibles para involucrar al estudiante de una forma divertida en el aprendizaje y de esta forma mejorar su rendimiento escolar.

**Palabras Claves:** Aplicación, Gamificación, Impacto, Motivación, Rendimiento.

## VI. ABSTRAC

In a first approach with the 4th and 5th grade students of EGB, from the 23 de Abril, educational unit of the Santa Fe parish, Guaranda canton, Bolívar province, academic period November 2023-February 2024, it was observed that a group of students present problems related to motivation, such as lack of interest in classes, they do not go to class with enthusiasm, which causes problems with school performance. That is why a set of activities related to gamification was proposed, through the development of these activities related to the game in a virtual environment; the aim is to improve the academic performance of students. To this end, a research was proposed that was framed under a mixed approach, that is, qualitative and quantitative, with a type of study of correlational and documentary research, based on field research and descriptive research, using analytical, quantitative methods, analytical, inductive and deductive. Additionally, through observation and interview, relevant information for the research could be obtained. It was concluded that through the JClic application, a set of gamified activities was selected. With which, the motivation of the students was significantly improved, that is, the enthusiasm for attending the planned activities, where the importance of the game as a motivational strategy was highlighted, and the use of applications that are available to involve the student. In a fun way in learning and in this way improve their school performance.

**Keywords:** Application, Gamification, Impact, Performance Motivation.

## VII. INTRODUCCIÓN

La presente investigación es importante, debido a que nació de la necesidad de conocer nuevas oportunidades didácticas para crear procesos de motivación en los estudiantes a participar activamente en el aula. Utilizando herramientas novedosas que generen interés en el proceso de aprendizaje, además que ayuden a que los procesos educativos sean más atractivos e interactivos. De tal manera, que contribuyan a generar un aprendizaje más significativo que motive al estudiantado a adquirir más conocimientos y lo hagan por iniciativa propia. (Mero & Castro , 2020)

Una de las metodologías que ha sobresalido en los últimos tiempos, es la gamificación en el aula, que despierta la motivación interna de los estudiantes y el deseo interno de aprender y desarrollarse. Al determinar los objetivos claros, brindar retroalimentación inmediata y ofrecer recompensas, los estudiantes se sienten motivados para mejorar su desempeño académico utilizando herramientas interactivas en páginas web creadas para ayudar a mejorar la motivación en el aula como JClic. (Torres, 2022)

También, puede mejorar la retención y la comprensión del contenido de las diferentes materias del currículo actual, al integrar elementos del juego, como desafíos e historias, en el proceso de aprendizaje. Los juegos pueden presentar información de una manera más interesante y memorable, haciendo que conceptos complejos sean más fáciles de aprender y dominar.

En un primer acercamiento con los estudiantes de 4to y 5to GEGB (GEGB) de la Unidad Educativa (UE) 23 de Abril, ubicada en la parroquia Santa Fe, del cantón Guaranda, provincia Bolívar, en el periodo académico noviembre 2023-

febrero 2024, se ha identificado varios problemas relacionados con la falta de motivación en el aula, que es una de las principales causas del retraso y uno de los problemas de aprendizaje más importantes. Tal y como avalan varios estudios, como el de Mendoza & Viguera (2019), quienes en su estudio han demostrado la importancia de la motivación en el aprendizaje, concluyen que no hay aprendizaje sin motivación. Además, provoca falta de expectativas de éxito, estimulación para aprender, aburrimiento frecuente, los estudiantes se vuelven apáticos, a menudo se sienten desilusionados, con baja autoestima.

Es por ello que se planteó como objetivo principal demostrar la importancia de la gamificación en el aula y su impacto motivacional en el rendimiento de los estudiantes de 4to y 5to GEGB de la UE 23 de Abril. Para lo cual, la investigación se enmarcó bajo un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo. Es decir, es cualitativo debido a que permitió el estudio profundo de la realidad social compleja de los estudiantes de estos dos grados.

Además, es una investigación con enfoque cualicuantitativo, debido a que se efectuó un análisis estadístico de la información. Se utilizaron métodos como el analítico, inductivo, deductivo. Se seleccionaron las técnicas más idóneas de recolección de datos como la observación, entrevista y la encuesta.

Con base en lo señalado, se plantea como una alternativa de solución aplicar la motivación para mejorar el rendimiento de los estudiantes de 4to y 5to grado de EGB, UE 23 de Abril, por medio de la gamificación en el aula, utilizando herramientas interactivas como la página web JClic y estrategias presenciales en el aula, que utiliza competencias colaborativas con actividades lúdicas.



## **1. TEMA**

APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA Y SU IMPACTO MOTIVACIONAL EN EL RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE 4TO, 5TO GRADO DE EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “23 DE ABRIL” DE LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO NOVIEMBRE 2023- FEBRERO 2024.

## **2. ANTECEDENTES**

Para determinar los antecedentes de la presente investigación, primeramente se debe conceptualizar la gamificación, en el estudio de Liberio (2019), refiere que es una técnica aplicada al aprendizaje que utiliza juegos en el contexto educativo con la finalidad de conseguir resultados adecuados en el aprendizaje de los estudiantes. Desde su aparición está asido, una estrategia motivacional y didáctica que sirve para lograr comportamientos correctos en los estudiantes, fomentando ambientes atractivos, para que los participantes se involucren logrando resultados de aprendizaje favorables.

Según la evolución histórica de los juegos y más de la forma de jugar, han cambiado radicalmente con el origen del videojuego, esto dio origen a la gamificación, en los años 80, específicamente en el año de 1896, en S&H Green Stamps una fábrica de Estados Unidos. Involucrando, en primer lugar, al mundo del marketing en las industrias, el cual captó inmediatamente la experiencia lúdica que influenciaba en el comportamiento de los clientes con un eminente éxito. Se vinculó la gamificación con la táctica comercial de entregar regalos, cupones y puntos, etc., utilizado por innumerables compañías para distribuir sus productos. (Jara, 2019)

Pero aunque el origen de la gamificación, se ubica en el área empresarial, su proceso se amplió a otros ámbitos. Concretamente, se extendió a ámbito de la Educación, gracias al experto Malone, que realizó una investigación de la motivación de los juegos utilizando los conceptos de la gamificación en el aprendizaje. Además, Gee, quien demostró que la adaptación de los videojuegos en las aulas de clase, así mismo, Sawyer y Smith, quienes fueron los autores de la taxonomía de los juegos delineados con fines distintos al de la diversión. Los

autores señalados consiguieron introducir la gamificación en la Educación. (Malvido, 2019)

Más adelante, estudios efectuados en el 2005, como los de Ermi y Mäyrä, apoyaron la idea de cambiar actitudes a través del juego, así como la gamificación funciona en el aprendizaje a distancia o híbrido, además se puede aplicar en un entorno presencial, y de esta forma romper la estructura rígida del aula tradicional y a su vez desarrollando habilidades y comunicación dentro del aula. Actualmente, la palabra gamificación no tiene una conceptualización absoluta, pero hace referencia a la importancia del juego en la vida cotidiana que puede ser utilizado para el beneficio del aprendizaje. (Baeza, 2022)

Aplicar la gamificación en el aula, es una experiencia muy enriquecedora, que se ha aplicado en la mayoría de aulas, a nivel internacional, latinoamericana, nacional, local, por lo que es importante revisar las diferentes bibliografías y citar ejemplos acerca de su aplicación, y de sus beneficios.

A nivel internacional, es necesario revisar las investigaciones, entre ellos Parra & Segura (2019), en España, quienes plantean en su estudio que la gamificación juegos en áreas no lúdicas, proporcionando la motivación de los estudiantes. El autor concluyó que esta herramienta ha causado que el juego se traslade a las aulas con experiencias específicas y con resultados que influyen en la motivación de los estudiantes. Es evidente que el autor define claramente lo que es la gamificación, se puede apreciar que se relaciona directamente el juego con la motivación, lo que produce un aprendizaje significativo. (Parra & Segura, 2019)

Otra investigación relevante con el tema es la presentada por Chacón (2020) de la Universidad de Colombia, plantea la importancia de la utilización de la

tecnología en la gamificación, lo que la convierte en un gran instrumento de pedagogía, en la cual se pone en evidencia el fortalecimiento de la tarea colaborativa, de argumentación, inductivo y de comunicación. El autor concluye que actualmente, el avance de las tecnologías digitales ayuda a la gamificación, pero supone un desafío enorme dentro del sector educativo. Esta investigación es importante porque refleja la importancia de la preparación del docente para enfrentar los desafíos de la evolución de la educación en la introducción a las tecnologías digitales y la gamificación.

Así mismo, en México, en la investigación de Quintana & Prieto (2020), refieren que se basa en el uso de elementos de diseño de juegos en situaciones de aprendizaje que no son juegos, para promover un proceso de aprendizaje, atractivo, divertido y motivador. Esta definición se diferencia claramente del game-based learning tradicional donde se utilizan para apoyar el aprendizaje, la adquisición, la evaluación de contenidos, pero se aparta del reto de combinar dinámicas y mecánicas de los videojuegos.

A nivel nacional se revisó diferentes estudios relevantes acerca del tema, en donde se encontró la investigación de Trujillo (2023), en la que se trata la gamificación como una estrategia en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. En la que el autor planteo que el uso de estrategias de gamificación usadas por el docente en el aula perfecciona significativamente la atención y motivación de los estudiantes gracias a los temas de juego, creando contenidos dinámicos que se vuelven significativos y llamativos. El autor concluye que en la gamificación es muy importante la retroalimentación continua, ya que el estudiante puede repetir el ejercicio en cualquier momento para obtener diferentes resultados.

En esta investigación se evidenció que la inclusión de elementos de gamificación en la enseñanza, el trabajo individual y colaborativo aumenta y trae consigo algunas ventajas en el aprendizaje.

Así mismo, en la investigación de Prieto et al., (2022), titulada: Gamificación, motivación y rendimiento en educación, se seleccionaron y analizaron treinta y siete estudios intencionalmente de acuerdo con los estándares de evaluación de AERA. Concluyó que la gamificación tiene un impacto directo y positivo en las experiencias de los estudiantes en términos de motivación y desempeño en un entorno virtual. Además, el autor señala que en el ámbito educativo, la gamificación ha ganado mucha importancia como técnica o táctica para motivar al estudiante en su desarrollo de entrenamiento. Esta investigación es importante, ya que este estudio tuvo como fin motivar a los participantes y apoyar el comportamiento esperado de manera significativa. Este estudio es actual sobre el juego en el contexto de la educación y describe cómo afecta la educación y la motivación. Señala que hay más tendencia a promover el aprendizaje semipresencial. Es decir, se combinan estrategias presenciales en el aula con otras online mediante el pleno uso de los medios digitales como Ecuaplay, Mentimeter, Prezi Video, Trello, Genially, Kahoot, ClassPoint, Breakout EDU, Classcraft, EdPuzzle, Kahoot, Genially, JClic Player online.

A nivel local, se debe desatacar la investigación realizada por Aguilar & Vega (2020), quienes plantean que la gamificación está dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje como una metodología en el programa “Aprendemos juntos en casa”. El autor concluyó que la gamificación en el aula supone la utilización de mecánicas de juego en un contexto educativo que utiliza un elemento

motivacional social e interactivo donde el alumno participa activamente y es capaz de centrar todo su interés en el juego. Esta investigación es muy importante debido a que en ella se señala los beneficios de aplicar esta técnica en los procesos de enseñanza – aprendizaje, además las técnicas que en este estudio se aplican son una guía para la presente investigación.

Finalmente, en la investigación de Morejón (2022), plantea como alternativa para solucionar las dificultades de los procesos semánticos, léxicos y de conexión directa con la lectura y la escritura, ocurridos en cada estudiante de quinto AEGB, que no lograron mejorar sus habilidades cognitivas por diversas razones, donde con el tiempo se convierte en un problema complejo que interfiere en la adquisición de contenidos y el aprendizaje. Por ello, sugiere el autor fomentar la comprensión lectora utilizando literalmente una novedosa metodología de enseñanza-aprendizaje, como es la gamificación. Con esta investigación se confirma que la gamificación, es una metodología importante que favorece la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades de las diferentes en cualquier área de estudio por medio del juego en un plan escriturado. Todas las investigaciones citadas han servido de referencia para la elaboración de presente estudio.

### **3. PROBLEMA**

#### **3.1 Descripción del problema**

En un primer contacto con los estudiantes de 4to y 5to de EGB, UE 23 de Abril, de la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo académico noviembre 2023- febrero 2024, se pudo evidenciar que existen algunos problemas en el rendimiento escolar derivados de la falta de motivación en el aula. Entre ellos se debe mencionar que los estudiantes no parecen interesados en lo que

el docente les explica acerca de las materias, tomando en consideración que la atención es la base del aprendizaje.

Los estudiantes que no están motivados en el aula, no solicitan ayuda en situaciones en las que no comprenden un tema determinado, el refuerzo académico, es muy importante, porque llega a complementar los conocimientos adquiridos en clase. Además, algunos de ellos causan interrupciones en el desarrollo de la clase, distrayendo a sus compañeros con conversaciones alejadas al tema de la clase.

Además, la falta de motivación del estudiante en el aula provoca que el estudiante posea pocas expectativas de lograr su propio éxito escolar, debido a que no existe en el estudiante una creencia en sí mismo, para que así poder pasar los obstáculos que se presentan durante el transcurso de su vida escolar. (Merejildo & Salinas , 2023)

Debido a la poca motivación en el aula, los estudiantes durante la clase se comportan dispersos o distraídos. Es decir, es la ausencia de la orientación selectiva del conocimiento hacia un estímulo concreto que incide directamente en el aprendizaje, porque los estudiantes no son capaces de desarrollar el aprendizaje significativo.

De la misma manera, las conductas disruptivas que presentan los estudiantes, tratan de obstaculizar la disciplina en el aula, y por ende el orden, afectando el bienestar educativo de los estudiantes, esto también implica desobedecer las reglas asignadas en el aula. Esto también implica que estos estudiantes tengan conductas como llegar tarde a clase, interrumpirle al ingresar al aula. (Macias & Alarcón, 2021)

Teniendo en cuenta lo que se ha mencionado, se puede concluir que la falta de motivación en el aula causa enormes dificultades de aprendizaje, lo que genera grandes lagunas de conocimiento, lo que afecta directamente al rendimiento escolar, ya que estos estudiantes no reciben la estimulación suficiente para que se desarrollen los procesos de aprendizaje con normalidad.

Los problemas descritos causan una evidente preocupación, entre los padres de familia, docentes y autoridades de la institución educativa, porque la motivación es el motor que impulsa a los estudiantes a cumplir con las actividades escolares y ser receptivos con lo que les enseñan en el aula. Por lo que la ausencia de motivación de parte de docente a cargo de los estudiantes puede tener consecuencias negativas en su rendimiento escolar. (Espinosa & Benito, 2022)

Miranda & Velasteguí (2023), consideran que la motivación interna es la parte de toda persona que se considera como una luz que da energía y permite realiza todas las actividades. Refiere también que la motivación externa, son aquellas razones, acciones en forma de castigos o recompensas externos que impulsan a actuar de una determinada forma. En el área de educación los factores externos provienen del ambiente, tienen un enorme impacto en los estudiantes, como las técnicas y metodologías utilizadas por los docentes.

Por otro lado, la gamificación, es una de las técnicas que pueden ser utilizados por el docente para contribuir en mejorar el aprendizaje, que utiliza los juegos con entornos diferentes, como el digital, con la finalidad de obtener mejores resultados en el rendimiento escolar, por medio de incentivos para motivarlos a aprender. Pero lamentablemente esta técnica no es utilizada en el aula de 4to y 5to GEGB, de la UE 23 de Abril, es por ello que se propone aplicar un conjunto de



Actividades lúdicas, utilizando la gamificación en el aula para determinar el impacto motivacional en su rendimiento escolar.

### **3.2 Formulación del problema**

¿Limitado uso de la gamificación desmotiva en el rendimiento de los estudiantes de 4to y 5to GEGB?

## **4. JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación es importante porque aborda la problemática de la falta de motivación en el aula de los estudiantes de 4to y 5to GEGB, de la UE 23 de Abril, en el periodo académico noviembre 2023- febrero 2024, debido a que se han presentado dificultades con la falta de atención de los estudiantes en el aula, lo que provoca el poco interés hacia la materia que imparte el docente por lo que se ve afectado su rendimiento escolar.

La propuesta pretende resolver la problemática identificada con estos estudiantes, en relación con la falta de motivación en el aula, lo que les provoca aburrimiento frecuente, quienes no se sienten estimulados para estudiar, lo que frecuentemente les causa decepción. La investigación es relevante, ya que se plantea actividades basadas en el juego. Es decir, la gamificación del aula, estas estrategias dota al docente y estudiantes de una herramienta que ayuda a mejorar la motivación y promover un mejor rendimiento escolar.

Esta investigación es novedosa, debido a que la gamificación es una técnica que recientemente se está aplicando en el área de educación, por lo que muy pocos docentes la conocen y la aplican en su aula de clases. Esta técnica se basa en experiencias enriquecedoras basadas en el uso de elementos de juego por medio

algún soporte digital con el fin de promover el aprendizaje significativo y consecuentemente mejorar el rendimiento escolar de los estudiantes. (Rodríguez et al., 2022)

Los beneficiarios directos en la presente investigación son los estudiantes de 4to y 5to GEGB, de la UE 23 de Abril, en el periodo académico noviembre 2023 - febrero 2024, quienes serán favorecidos con actividades lúdicas en el entorno digital para aumentar su motivación en el aula. Así mismo los docentes de estos grados, porque conocerán técnicas de gamificación que les puede servir para aplicar en otro grado. Los beneficiarios indirectos, los padres de familia de los estudiantes de estos grados, porque ayudará a sus hijos a tener un mejor desempeño en el aula de clases. Además, son beneficiarios indirectos son las autoridades de la institución educativa debido a que la propuesta quedara en los archivos de la institución y podrá ser aplicada a todos los grados de EGB.

La propuesta es viable teóricamente, por lo que se tiene como base metodológica, un conjunto de investigaciones teóricas que han sido revisadas a lo largo de la investigación con el fin de respaldar lo que se ha planteado, es importante mencionar que por la naturaleza de la investigación puede servir de base para otras investigaciones.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1 Objetivo General**

Demostrar la importancia de la aplicación de la gamificación en el aula y su impacto motivacional en el rendimiento de los estudiantes de 4to y 5to GEGB, de

la UE 23 de Abril de la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo académico noviembre 2023 - febrero 2024.

## **5.2 Objetivos Específicos**

1. Analizar el estado actual de motivación de los estudiantes en el rendimiento escolar de 4to y 5to GEGB.
2. Aplicar la guía de entrevistas y analizar la información en atlas ti de los estudiantes de 4to y 5to GEGB.
3. Aplicar la gamificación en el aula con la finalidad de mejorar la motivación en el rendimiento de los estudiantes de 4to y 5to GEGB.

## **6. MARCO TEÓRICO**

### **6.1 Teoría Científica**

#### **6.1.1 Gamificación**

##### **6.1.1.1 Definición**

En la investigación de Aranda & Caldera (2018), describe que Piaget refiere que los juegos se establecieron según la realidad de cada etapa del niño. Además, se tomaron varios aspectos desde las habilidades simbólicas, sensoriales y de razonamiento, a través de estas condiciones nace el juego y con él el desarrollo. Al mismo tiempo, refiere que Vygostsky, indica que el juego era un instrumento más importante en el proceso de enseñanza y el aprendizaje de los niños, porque promovía la expresión, motivación, comunicación y la participación.

Así mismo, para Caraballo (2023), la gamificación es un método, técnica y estrategia al mismo tiempo. Comienza con el conocimiento de los elementos que configuran los juegos para que sean más atractivos e identifica aspectos de una

tarea, actividad o mensaje específico en un entorno no lúdico que puede transformarse en un juego o una dinámica.

Para Contreras (2018), la gamificación, es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, cierta destreza, premiar acciones concretas, entre otros.

Es importante mencionar, según lo que se ha citado, que la gamificación es una técnica de aprendizaje en la que las mecánicas del juego se llevan al aula. Además el profesor quiere que el jugador profundice en estas actividades. Con ayuda de las herramientas, la docente también logró obtener el esquema del trabajo a realizar.

#### **6.1.1.2 Origen**

Para determinar el origen de la gamificación se cita el trabajo investigativo de Chávez (2023), el cual hace referencia a que en la antigüedad los juegos se originaron hace 3000 millones de años antes de Cristo. Indica que aparecieron juegos que estaban diseñados para divertirse y socializar en un grupo de dos o más, pero pasarían muchos años hasta que estos juegos se adaptaran al aprendizaje.

En este sentido, el profesor Froebel fue la primera persona en el siglo XX en introducir la teoría del desarrollo del juego, y su relevancia en el aprendizaje de los niños. Se basó en la necesidad del niño de relacionarse con la escuela como un lugar que les ayude a explorar, a desarrollar su creatividad y habilidades motoras a través de la manipulación de objetos de juego y expresiones. (Chávez , 2023)

La gamificación vista como metodología de aprendizaje, se originó en el espacio digital en 2008, con el único objetivo de que los participantes fueran más

dinámicos y tuvieran una práctica diferente a la habitual, estos elementos del juego hicieron que la lección fuera más divertida. En 2010 nació su concepto, que se convirtió en una novedad en el campo de estudio, lo que despertó innovación, motivación e interés en los estudiantes, entre los docentes y autoridades educativas se integraban esta en algunos planes de estudio. (Fernández, Ordóñez, Vergara, & Gómez, 2023)

Es por ello que hoy en día se puede evidenciar que la gamificación ha cobrado relevancia en la educación con la ayuda de herramientas digitales al servicio del aprendizaje. El uso de la tecnología en la enseñanza ha permitido poner en juego, mecánicas y tácticas en el entorno escolar, motivando, desarrollando habilidades, manteniendo activos a los estudiantes en clase, mejorando y retroalimentando los procesos académicos.

También hay que mencionar que si bien estos juegos puede parecer fáciles de implementar, lo cual no lo es, primero el docente debe dominar el tema y planificar la herramienta a usarse, ya sea para la presentación, realización de la actividad o para la evaluación.

### **6.1.1.3 Características**

Según la investigación de Mero & Castro (2020), la gamificación se presenta eficazmente como una tecnología que cuenta con características propias del juego que atrae a los usuarios y potencialmente aumenta su voluntad e intención de usar las tecnologías y sus sentimientos de compromiso con ella. Incluye elementos que sirven para premiar el conocimiento a través de juegos educativos que posibilitan la motivación en el proceso de aprendizaje.

Una de las principales características de la gamificación es que el juego en sí es sinónimo de aprendizaje, desafía a aprender y ayuda a desarrollar otras habilidades para superar diversos obstáculos, hace que el entrenamiento se convierta a diversión. Es por ello que los juegos puede transformarse en una buena herramienta que se utiliza para resolver diversos problemas, así los docentes, aplicaran de forma efectiva la motivación en el aula. (Valenzuela, 2021)

Con base a lo mencionado, a continuación, se describe otras características fundamentales de la gamificación:

- Dispone de un sistema externo de recompensa instantánea.
- Ayuda a establecer objetivos.
- Establece las reglas del juego.
- Permite señalar los niveles de juego que se pueden ganar.
- Puede permitir comentarios tantas veces como sea necesario. (Aranda &

Caldera, 2018)

Tomando en consideración lo que se ha citado, se puede indicar que esta estrategia que es muy útil en el proceso de aprendizaje ha sido controvertida en educación por su carácter lúdico, que permite el aprendizaje a través de juegos desafiantes. Se puede agregar que cuando el estudiante termina o alcanza la meta, recibe una recompensa, insignias, trofeos.

#### **6.1.1.4 Elementos de la Gamificación**

Por otro lado, Fernández et al., (2023), menciona que existe tres elementos esenciales en la gamificación: componentes, mecánicas, dinámicas. La interacción de estos elementos es lo que origina la ramificación. La dinámica es cómo se ponen en movimiento los demás elementos. Diseñar mecánicas sin dinamismo incitaría a

los usuarios a caer en actividades rutinarias y básicas. Esta dinámica determina el comportamiento de los estudiantes y se relaciona con la motivación del usuario.

En la dinámica se encuentran aspectos globales a los que debe aspirar la gamificación, pero nunca deben incorporarse directamente. La dinámica incluye los siguientes aspectos:

**Limitaciones.** Estas deben tenerse en cuenta porque el juego genera interés al resolver problemas y elecciones significativas.

**Emociones.** Puede generar emociones, por lo que estas deben tenerse en cuenta a la hora de diseñar experiencias, actividades de gamificación.

**Narrativa.** Es la estructura que conecta todos los fragmentos de la experiencia de manera coherente.

**Progreso.** El objetivo es crear una sensación de progreso y posibilidad de desarrollo en el usuario.

**Relaciones.** Las personas tienen la necesidad de comunicarse.

En relación con la mecánica, los componentes centrales hacen que la gamificación se desarrolle y funcione. La mecánica incluye elementos como:

**Desafíos.** Una serie de acciones que deben completarse en un tiempo determinado para alcanzar una meta.

**Competencia.** Es la comparación de los resultados obtenidos por el usuario con otros resultados.

**Cooperación.** Entrega de bienes, sin necesidad de alguna compensación.

**Feedback.** Ayuda a los usuarios a conocer el grado en el que se ha cumplido el avance del juego, con la finalidad mejorar con base en esta información.

**Recompensas.** Es algo de valor que se consigue tras realizar una actividad o alcanzar una meta.

Estos elementos citados son comunes de la gamificación incluyendo puntuaciones, marcadores, barras de progreso, premios o incentivos, los cuales están presentes en la implementación del juego, entre otros. Es importante indicar que el diseño de la gamificación debe básicamente incluir desafíos, objetivos, personalización, retroalimentación visible y compromiso social, libertad de elección, fracaso, lo cual le hace atractiva para los estuantes

#### **6.1.1.5 Ejemplos de la gamificación**

**Duolingo.** Este es uno de los ejemplos más efectivos de gamificación, debido a la dificultad de aprender un idioma extranjero, los creadores combinaron cursos de idiomas con actividades similares a juegos para ayudar a los usuarios a recordar conceptos de manera más efectiva. (Zambrano et al.,2022)

A través de la aplicación, los usuarios pueden experimentar motivación a medida que aprenden mediante la provisión de puntos, insignias y kits de aprendizaje, funciones sociales o recompensas.

**Starbucks Rewards.** Los conocimientos de los datos de los clientes se utilizan en la gamificación moderna, lo que lleva a la creación de experiencias en múltiples etapas que mejoran la lealtad a la marca y los resultados comerciales positivos. Starbucks tomó el concepto y construyó todo su programa de fidelización en torno a él, utilizando poderosas herramientas para atraer a los clientes y crear emociones como entusiasmo, intriga y felicidad para influir en determinadas acciones. (Zambrano et al.,2022)



**Ebay.** Usa la gamificación para involucrar emocionalmente a los compradores y ganar los productos que desean. Tanto los compradores como los vendedores obtienen recompensas y reconocimiento por el pago rápido, la entrega puntual y los comentarios positivos, trata de riesgo, compromiso y recompensa. (Zambrano et al.,2022)

Todos los ejemplos que se ha citado son las relevantes dentro de la gamificación, se debe indicar que existe un sin número de ejemplos. Estas aplicaciones se destacan porque permiten al profesor organizar un sistema de juegos que permite cumplir con el objetivo de la gamificación.

#### **6.1.1.6 ¿Cómo funciona la gamificación?**

Según López (2019), la gamificación funciona mejora la mecánica y la dinámica del juego para facilitar que las audiencias en línea reciban orientación proactiva y retroalimentación hacia los objetivos comerciales.

Un encuentro de juego atractivo estimula las emociones de los participantes y muestra sin esfuerzo sus mejores movimientos que impactan los objetivos compartidos. Cuando los participantes interactúan con el programa de gamificación, reciben retroalimentación inmediata sobre el desempeño y guían los siguientes pasos hacia nuevos logros.

Este enfoque del autor, enfatiza el juego, como la competencia entre pares, el trabajo en grupo o los cuadros de mando, se conoce como gamificación educativa, que implica agregar juegos para aumentar la participación y ayudar a los estudiantes a absorber nueva información.

Al ser la gamificación, un instrumento que puede cambiar el aprendizaje en una actividad en el que los participantes pueden tener varias sensaciones, se puede

decir, que esto les introduce en un ámbito de diversión para poder absorber con entusiasmo los conocimientos.

#### **6.1.1.7 Ventajas de la gamificación**

Para Ordóñez (2022), las principales ventajas de la Gamificación son:

- En primer lugar provee beneficios en el aprendizaje.
- La motivación interna y externa desarrollada por el juego y la competición entre los alumnos desarrolla el desempeño de cada desafío.
- El estudiante participa en el estudio viendo videos y procesos de aprendizaje y resolviendo ejercicios de preparación para el juego, y en algunos casos se comunica con su maestro o compañeros para resolver dudas sobre las habilidades de la materia, lo que generó una comunicación bidireccional entre el estudiante y un docente.

#### **6.1.1.8 ¿Cuál es el objetivo de la gamificación?**

Se puede decir que busca aumentar la motivación de los participantes a priori en entornos que no son lúdicos y así alcanzar mejores resultados. Es decir, aplicar técnicas de juego en entornos que no son lúdicos. Los objetivos pueden ser varios, obtener el conocimiento, incentivar a los alumnos, ayudar en el aprendizaje, optimar una habilidad, entre otros. (Mallitasig & Freire , 2020)

La gamificación es una estrategia para influir y motivar el comportamiento de las personas, que también incluye a los empleados. La gamificación se puede aplicar en una amplia variedad de situaciones en las que las personas necesitan estar motivadas para realizar determinadas acciones. La gamificación en el lugar de trabajo puede aumentar el compromiso de los empleados para mejorar el desempeño de la empresa.

Haciendo referencia a lo que se ha citado, se puede mencionar que la gamificación tiene un objetivo primordial, que es transformar al aprendizaje más atractivo e interesante. Es por ello, que es importante que los docentes implementen de forma correcta esta técnica acorde a los objetivos de aprendizaje.

#### **6.1.1.9 Consejos para aplicar la gamificación**

En la investigación de Araujo (2022), se realiza los siguientes consejos:

**1. Explora herramientas de gamificación.** Se encuentra disponible una variedad de plataformas y tecnologías de capacitación basadas en juegos, diseñadas para adecuar cualquier curso a una experiencia más interactiva.

**2. Crear un sistema de juego, niveles, recompensas.** Así como los profesores deben planificar sus cursos antes de reunirse con los alumnos, la gamificación requiere que los elementos del juego estén presentes desde el principio y que todos los participantes estén familiarizados con ellos.

**3. Incluir variedad de juegos.** No todos los estudiantes aprenden al mismo ritmo, por lo que una variedad de actividades es esencial para todo tipo de estudiantes.

**4. Los estudiantes pueden ser co-diseñadores.** Es importante darles a los estudiantes la oportunidad de participar en el diseño de la lección, alentarlos a expresar su creatividad, experiencias pasadas y tener cierto control sobre la dirección de la lección.

**5. Permitir equivocarse y volverlo a hacer.** Si un desafío falla en un videojuego, los usuarios pueden aprender de sus errores y volver a intentarlo. El mismo concepto se puede aplicar en las aulas. (Araujo, 2022)

Todos los consejos que se han citado, se han seleccionado debido a que ayudan a que la experiencia de la gamificación sea útil, lo básico es utilizar varias herramientas para ver con cuál los estudiantes se sienten más cómodos.

#### **6.1.1.10 Herramientas de gamificación**

**Genially.** Es una herramienta que consiente crear contenidos digitales interactivos sin necesidad de programar ni diseñar. Es decir, se puede diseñar infografías, mapas, presentaciones con una interfaz típica de arrastrar y soltar. (Escandón, 2022)

**Genially.** Se diferencia de Piktochart y Canvas, es la participación, pero este programa está diseñado para realizar contenidos de formato digital para sitios web, no para imprimir en papel.

**JClic Player online.** Es una herramienta que realiza las acciones en un navegador predeterminado de su computadora. Por lo tanto, el componente JClic que los estudiantes usan para trabajar con ellos. También posee bibliotecas donde están categorizados los proyectos instalados en tu computadora o en línea. (Palacios, 2019)

Estos modelos de juegos verdaderamente funcionan, debido a que cada una de ellas motiva a los estudiantes, aumentar el compromiso y fomentar un espíritu de superación personal. Estas técnicas utilizan algunas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

### **6.1.2 Motivación**

#### **6.1.2.1 Definición**

Esta palabra, según la investigación de Lituma (2023), se origina del latín etimológico motus (movido), que se refiere a lo que se mueve, o tiene poder o virtud

de movimiento; también se denomina a esa fuerza impulsora detrás del comportamiento humano. El interés en la acción "activa" una necesidad, que es una vía que inspira a una persona a actuar, logrando así metas u objetivos deseados.

Entonces, se puede sintetizar que motivación es un conjunto de incentivos que hacen que las personas efectúen determinadas acciones, adopten determinadas actitudes y las mantengan, lo que es beneficioso en la educación. Genera entusiasmo en los estudiantes por aprender cosas nuevas.

### **6.1.2.2 Motivación en la educación**

Para Espinosa & Benito (2022), es un concepto esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje, debido a que puede afectar significativamente el éxito académico y el interés de los estudiantes en el contenido presentado. Desde el punto de vista del aprendizaje a largo plazo y del desarrollo de habilidades y conocimientos permanentes, la motivación intrínseca. Es decir, lo que proviene del propio individuo puede ser particularmente importante. Por otro parte, la motivación extrínseca es resultante del entorno o de factores externos, también puede afectar el aprendizaje.

Actualmente, se cree que el proceso motivacional en un grupo de estudiantes en un determinado proceso; que el papel del líder o motivador es ayudar a cada individuo a alinear sus metas con las metas comunes del grupo. Es decir, la motivación no se trata de imponer una voluntad a otro, sino de persuadir la voluntad de todos para lograr una meta. (Miranda & Velasteguí, 2023)

Para González & Zhondo (2023), la motivación es una parte esencial del aprendizaje porque motiva al estudiante a completar la actividad de manera satisfactoria. No obstante, la falta de motivación constituye un problema dentro del

grupo. Porque el estudiante no muestra interés en su actividad escolar y tiene miedo de hacer ejercicios de maniquí en el laboratorio y practicar con los mismos compañeros.

Según lo que se ha citado, como reflexión se debe decir que el docente tiene un papel importante, porque gestiona el proceso de enseñanza-aprendizaje, coordina y toma las decisiones que promueven la educación de los estudiantes. Por lo que es imperativo que implemente algunas estrategias didácticas para la motivación de los estudiantes. Entonces, con una buena estrategia en el aula y prácticas de laboratorio, se puede motivar a los estudiantes y con ello lograr mejores resultados desde el punto de vista académico

### **6.1.2.3 Teoría de la motivación humana de Maslow**

Esta teoría fue pronunciada por Maslow en 1943 y se centra en las diferentes necesidades de las personas que hacen que se interesen por realizar diferentes actividades en la vida diaria. Esta teoría explica la jerarquía de necesidades en la que Maslow diseñó una pirámide donde se ubican las necesidades humanas, con diferentes categorías de necesidades que van desde las básicas hasta las trascendentes o más complejas. (Inlago, 2023)

Por su enfoque introspectivo, es un modelo útil del comportamiento humano. Este enfoque refiere que las necesidades no conducen a algún comportamiento, solo a las necesidades que están insatisfechas influyendo en el comportamiento, lo que conduce a alcanzar las de metas personales.

### **6.1.2.4 Teoría conductista**

Esta teoría se centra en el comportamiento humano y tiene en cuenta las respuestas a los estímulos que conforman el entorno. En este sentido, la motivación

como recompensa, porque el individuo actúa para conseguir algo. Es decir, recompensa o ganancia o recompensa. Estas pueden ser recompensas negativas positivas, porque fomentan el comportamiento y de ello depende el éxito o el fracaso. (Inlago, 2023)

Según lo citado, específicamente, se debe mencionar que el paradigma de la educación conductual, se centra en el aprendizaje que incorpora recompensas. Para estimular respuestas positivas de los estudiantes, lo que implica que siempre mantiene un marco de aprendizaje inmutable que puede evaluarse cuantitativamente.

#### **6.1.2.5 Impacto motivacional en el rendimiento escolar**

En el aula, como en todos los demás ámbitos, se necesita motivación o voluntad para efectuar diversas actividades de la vida diaria. La motivación escolar proviene del docente hacia los alumnos, donde su tarea es hacer que el alumno se sienta cómodo en el aula. Pues si el docente quiere que sus alumnos se desempeñen en clase, es necesario motivar al estudiante haciéndolo adaptarse, ser optimista y despertar la curiosidad por descubrir y aprender otras cosas nuevas. (Inlago, 2023)

El docente, como ya se ha mencionado, tiene un papel importante, la motivación es fundamental, ya que depende de que lo que enseña se quede con los estudiantes. Porque si hay falta de interés es difícil llegar a los estudiantes pase lo que pase, si no hay estimulación, es difícil cumplir cualquier actividad.

Es así que el rendimiento académico, para Gonzáles & Zhondo (2023), son los valores, habilidades y actitudes que un estudiante, tiene y puede desarrollar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El éxito académico se entiende como una

medida de respuesta o habilidades indicativas que expresan de forma evaluada lo que una persona ha entendido como resultado de una orientación o capacitación.

Si se realiza una comparación de la motivación y el éxito académico, para que un estudiante sea bueno en su campo académico debe estar motivado. Básicamente y también por otros factores, el rendimiento escolar es neutral, porque tienen efectos positivos y negativos en los estudiantes, todo depende del rendimiento académico. Por ejemplo, cuando un alumno ha conseguido un resultado positivo, consecuentemente surge motivación y la confianza en sí mismo.

Es por ello, que las actividades que desarrolle el profesor en la lección deben ser dinámicas y atractivas para despertar la curiosidad y permitir la interacción con el grupo. Un docente puede motivar a los alumnos incluso con pequeñas cosas, no tiene que hacer grandes esfuerzos para motivar a sus alumnos. La motivación de los docentes puede venir desde pequeñas palabras positivas o alentadoras hasta actividades lúdicas que admite que se mueva el cuerpo, inclusive transmitir momentos de calidad entre sus compañeros.

En este sentido, se puede deducir que lograr un buen desempeño es algo que motiva al estudiante a continuar con su preparación. Ya que, quiere mantenerse en esa posición, de lo contrario, el estudiante puede hundirse en la depresión y abrazar el pesimismo. Por eso es fundamental que para lograrlo es necesario un buen desempeño académico. El éxito requiere motivación, ya sea de los profesores, de la familia y sobre todo de la motivación interna, el buen rendimiento académico genera motivación y esto es como un ciclo.



### **6.1.2.6 Aplicación de la gamificación en el aula**

Para Zambrano et al. (2022), la gamificación en el área de educación es una herramienta novedosa, permite el desarrollo del aprendizaje autorregulado, tiene como objetivo evaluar el progreso de la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes de forma personal y en tiempo real. Así mismo, se sostiene que el término gamificación, también conocido como estrategias lúdicas, se originan del inglés game, que significa juego. Es decir, es el uso de mecánicas de juego con el único fin de fomentar la motivación.

Es así que el autor refiere que la aplicación de la gamificación produce un aprendizaje autorregulado es un proceso auto dirigido que crea en el estudiante un sentido de autonomía, pro actividad y responsabilidad, con el único fin de convertirse en protagonista de su propio aprendizaje. Lo que está relacionado con la interrelación de los procesos meta cognitivos y motivacionales. Por tanto, cambia la competencia y que crean aprendizajes significativos.

## **6.2 Teoría Legal**

### **6.2.1 Constitución de la República del Ecuador**

El artículo 27 de la Constitución (2008), es la base jurídica de la materia en educación, debido a que muestra en su parte principal que la educación se centra en la persona. Además de velar por su desarrollo integral en el marco del respeto a los derechos, al medio ambiente sostenible y la democracia. Donde sea inclusivo, fomente la igualdad, vinculante, transcultural, diverso, de calidad, la solidaridad, la justicia. Despertando el espíritu crítico, la cultura, la iniciativa artística y física.

El artículo referido contribuye al Estado ecuatoriano asegurando una educación de alta calidad, la misma que tiene como fin que cada individuo apoye el proceso de aprendizaje para que de esta forma se realice un cambio social.

En el artículo 343 de la máxima normativa ecuatoriana determina que el sistema educativo nacional tiene como objetivo el desarrollo de las potencialidades, capacidades individuales y colectivas que permitan el aprendizaje. Así como la producción y utilización de técnicas, artes, conocimientos, saberes, cultura. En el sistema se encuentra en el centro el sujeto, este funciona de manera flexible, dinámica, inclusiva, efectiva y eficiente. (Asamblea Constituyente, 2008)

En este artículo la Constitución Ecuatoriana Garantiza una formación eficaz, eficiente, dinámicas, que constituyen la definición de calidad, que debe entenderse desde la perspectiva del desarrollo y la innovación.

### **6.2.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural**

En su artículo 6 literales m, x establecen claramente que entre los deberes del Estado están:

Promueve la investigación e innovación tecnológica, científica, deporte, creatividad artística, conservación y protección del patrimonio natural, cultural, ambiental y la pluralidad lingüística y cultural. Garantiza que los programas, planes de educación básica, primaria y secundaria, pronunciados en el currículo promuevan el desarrollo de habilidades y capacidades necesarias para la creación de conocimientos e impulsen a los ciudadanos a adaptarse a la vida laboral. (Asamblea Nacional, 2017, p. 20)

La LOEI muestra claramente la necesidad de integrar innovación y tecnología en los procesos de educación en todos los niveles. También trata acerca

de crear competencias en los estudiantes acordes a la realidad del mundo actual. Es decir, el objetivo es capacitarlos para que sean competitivos en su lugar de trabajo.

### **6.2.3 Reglamento de LOEI**

En la sección de disposiciones generales en el literal octavo se estipula Para promover la motivación y la inversión en el aprendizaje, la Junta de Educación podrá ofrecer incentivos y apoyo financiero o material a estudiantes que destaquen por sus méritos, logros y contribuciones académicas, intelectuales, deportivas o sociales significativas. Además el artículo 222, determina que la educación motivacional y es realizada por el docente de clase o supervisor. (Correa , 2017)

### **6.2.4 Código de la Niñez y la Adolescencia**

El artículo 37, constituye la base jurídica de la materia de educación en el Ecuador caso, ya que su parte esencial que asegura que los niños y jóvenes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho requiere un sistema educativo, les provea de maestros, laboratorios, materiales didácticos, instalaciones, tecnología y recursos apropiados para niños y jóvenes en un ambiente adecuado para el aprendizaje. (Congreso Nacional, 2014)

Los temas presentados en el artículo anterior ayudan a las investigaciones diseñadas para ser efectuadas por medio de políticas públicas para complementar la educación en una comunidad educativa de alta calidad y cálida de estudiantes y docentes. Donde participan en la transferencia de conocimientos, aportes e investigaciones en la solución de problemas ambientales específicos y problemas por el bien de todos.

### **6.2.5 Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025**

La defensa nacional, la defensa interna y el orden público son responsabilidad exclusiva del Estado para garantizar la convivencia segura y pacífica de todos los ciudadanos ecuatorianos. El propósito de lo anterior es prevenir formas de violencia y discriminación, el propósito de la seguridad integral es garantizar la protección de los derechos humanos a través de políticas y actividades integrales. (Secretaría Nacional de Planificación, 2021)

Así mismo, el Estado es responsable de promover la convivencia armoniosa y la vida saludable a través de ambientes de aprendizaje seguros, inclusivos, prácticos, creativos, inclusivos, abiertos, flexibles, donde todos tengan los mismos derechos y oportunidades.

#### **6.2.6 Plan Territorial Zona 5**

Define como la hoja de ruta de desarrollo del país para los próximos cuatro años, el instrumento exige una habilidad que permite monitorear sus metas, indicadores, metas y su correcta observancia en todo el país. Para ello, pertenece a las direcciones regionales de la Secretaría Nacional de Planificación dentro de los procesos de descentralización y descentralización existente difundirlo. A través de la gobernanza interinstitucional, realizar el seguimiento adecuado para asegurar su implementación. (Secretario Nacional de Planificación y Desarrollo, 2013)

### **6.3 Teoría Referencial**

#### **6.3.1 Ubicación**

La parroquia de Santa Fe, se encuentra situada en el Sur - oeste del cantón Guaranda, está limitada al por Julio Moreno, Sur el Cantón Chimbo, Este el cantón Guaranda, al Oeste del cantón Chimbo. (GAD Municipal de Guaranda, 2023)

El origen del nombre de la parroquia, hace referencia al Sr. Napoleón Zapata, quien fue uno de los primeros habitantes oriundo de Santa Fe de Bogotá. (Colombia), en el año 1880 llegó a este lugar. Este personaje trabajó arduamente por la promoción y éxito de esta parroquia, como prueba de ello efectuó gestiones para importar de España 16 instrumentos musicales, entre ellos guitarras, melodios de España; con lo cual conformó la primera banda de músicos. Luego fueron entregados a la Municipalidad del cantón Guaranda; de esta forma se creó la primera Banda Municipal en la Provincia de Bolívar, llamada “Banda Zapata”. (AME, 2022)

### **6.3.2 Aspecto Económico**

La principal ocupación de los habitantes de la parroquia Santa Fe es la ganadería y la agricultura, estos productos son comercializados en Guaranda. En la agricultura se produce: Papa, melloco, chochos, oca, garbanzos, maíz, jícama, zanahoria blanca, calabaza, garbanzos, mashua, trigo, quinua, cebada, lentejas, arveja. Legumbres como: tomate de árbol, lechuga, rábano, coliflor, nabo, babaco, cebolla, cilantro, repollo, suquina. (Blog GAD Parroquial Santa Fe, 2023)

La cría de animales continúa siendo la columna vertebral de la economía de la población, tales como: ganado vacuno, ovino, porcino, equino y otras especies pequeñas, las cuales son comercializadas y en parte para el abastecimiento de alimentos.

### **6.3.3 Aspecto social y cultural**

En la parroquia predominan las religiones, católica y protestante. En el catolicismo se observan actos de veneración a diversas imágenes a lo largo del año en las siguientes comunidades: Conventillo Virgen de Guadalupe durante la

Semana Santa; Niño Manuelito de Jesús en diciembre. Jesús del Gran Poder, junio, se hace las fiestas 2 veces al año. (Blog GAD Parroquial Santa Fe, 2023)

La cultura Se caracteriza por muchas tradiciones folclóricas, se destacan como fiestas coloridas y musicales como los carnavales, que si bien es cierto que es una manifestación especial de la región, que ha llegado a ser un símbolo cultural.

#### 6.3.4 Unidad Educativa, 23 de Abril

La Unidad Educativa, 23 de Abril, se encuentra ubicada en la parroquia Santa Fe, perteneciente a la Zona 5, por su asiento geográfico es considerado un centro educativo rural, su jornada es matutina, presencial, su tipo de educación es fiscal, régimen escolar Sierra, con los siguientes niveles educativos: inicial, educación básica, bachillerato, cuenta con 14 profesores y 205 estudiantes. (Secretaria UE 23 de Abril, 2024)



Fuente: (Mapas Google, 2023)

#### Misión

Formar y educar de manera integral con el objetivo de que los estudiantes alcancen su realización humana y profesional. Por medio de un proyecto educativo innovador para que se desarrollen sus competencias, pensamiento analítico y crítico, habilidades, talentos y destrezas. (Secretaria UE 23 de Abril, 2024)

## **Visión**

Fortalecernos como una institución educativa de calidad, cuyos estudiantes demuestren dominio de los valores éticos y espirituales, y una alta formación tecnológica y académica que les permita ingresar el éxito educación superior y profesional. (Secretaria UE 23 de Abril, 2024)

## **Valores institucionales**

Según los ejes del Currículo Nacional, la educación en valores tiene como finalidad fortalecer y difundir los valores sociales, personales, éticos, espirituales, cívicos, culturales y ecológicos. Con lo que pretende unir las bases para el desarrollo de pensamientos, actitudes y comportamientos encaminados a la convivencia armoniosa en el marco de la diversidad sociocultural y los derechos humanos. (Secretaria UE 23 de Abril, 2024)

## **7. MARCO METODOLÓGICO**

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

La investigación se enmarcó bajo un enfoque mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo. Fue cualitativo, debido a que permitió el estudio profundo de la realidad social y compleja de los estudiantes de cuarto y quinto en relación con la falta de motivación que afecta al rendimiento escolar, mediante un análisis bibliográfico. Además, fue una investigación con enfoque cuantitativo, debido a que se efectuó un análisis estadístico de la información que se obtuvo mediante una encuesta y una entrevista.

### **7.2 Diseño o tipo de Estudio**

#### **7.2.1 Investigación Correlacional**

Fue un tipo de estudio correlacional, porque se analizó, evaluó y determinó la relación e incidencia entre las dos variables planteadas en la investigación (motivación y gamificación). Con este tipo de investigación se pudo determinar realmente la incidencia de la falta de motivación de los estudiantes en el aula de clases y como esta afecta al rendimiento académico.

### **7.2.2 Investigación Documental**

También se tomó en consideración una investigación documental, ya que se considera el fundamento de un enfoque cualitativo. Mediante esta investigación se efectuó una revisión sistemática de varios documentos, que fueron seleccionados en relación con el tema de investigación. Es decir, se abordaron el contenido de motivación y gamificación

La finalidad de este tipo de investigación es ayudar a seleccionar, organizar, interpretar la información sobre el tema de investigación. Tomando como fuentes de consulta: documentales, libros físicos y en línea, artículos científicos de revisión y publicados, documentos de archivo, periódicos, etc., publicados en los últimos cinco años, debido a que la educación está en constante cambio, lo que permite tener información actualizada.

### **7.2.3 Investigación de Campo**

Una investigación de campo, permitió conseguir información directamente en el lugar en que se produce el problema. Es decir, se estudió la realidad tal como se presenta, sin manipular o alterar la información. Mediante una entrevista y una encuesta se extrajo datos primarios para la investigación, es la base de un enfoque cuantitativo.

### **7.2.4 Investigación Descriptiva.**



La investigación fue de tipo descriptivo, debido a que permitió la descripción de la realidad en todos sus componentes básicos. Con la ayuda de esta investigación, se pudo caracterizar los elementos del objeto de investigación.

### **7.3 Métodos**

#### **7.3.1 Método Analítico**

Se tomó en consideración este método, porque la motivación y la gamificación son procesos analíticos, con base en la descomposición de todos sus elementos, con la finalidad de establecer su causa y el efecto. En así que este método se usó con el fin de determinar la problemática en relación con la falta de motivación de los estudiantes de cuarto y quinto GEGB.

#### **7.3.2 Método Cuantitativo**

Se desarrolló basándose en el método cuantitativo, debido a que se utilizó el programa Atlas Ti para analizar la entrevista, para conseguir aproximaciones más reales, con base en las respuestas y las representaciones gráficas, pasteles, tablas, etc., de los resultados

#### **7.3.3 Método Analítico**

Es un método de investigación que radica en descomponer el todo, dividirlo en partes para observar causas, naturaleza y efectos. En este sentido, en la presente tesis se utilizó para poder realizar el análisis de la problemática en los estudiantes de la motivación y la gamificación.

#### **7.3.4 Método Inductivo**

Este método induce al estudiante, a utilizar el juego como método de enseñanza, además, a comprender la gamificación con la finalidad de poder fomentar la motivación en los estudiantes, siguiendo las leyes y principios.

### **7.3.5 Método Deductivo**

El método deductivo se basa en determinar conclusiones de una o varias proposiciones que se las consideran como verdaderas. Es decir que pueda razonar este tema sin la ayuda del docente, en la presente investigación se usó para determinar las conclusiones acerca de la aplicación de la gamificación en el aula.

## **7.4 Técnicas e instrumentos**

### **7.4.1 Técnicas**

#### **7.4.1.1 Observación**

En primer lugar, se utilizó la observación, puesto que es una técnica que permite recoger datos de los sucesos tal como se dan, con la ayuda de la observación se pudo identificar el estado actual de motivación de los estudiantes en el rendimiento escolar de 4to y 5to GEGB, de la UE 23 de Abril en el periodo académico noviembre 2023 - febrero 2024.

#### **7.4.1.2 Entrevista**

Se usó la entrevista, para obtener información directamente con la persona que genera la información, consiste en identificar un conjunto de cuestiones, con el objetivo de obtener información de una fuente primaria, usando una conversación informal. Se aplicó tres entrevistas, una entrevista a los docentes (Anexo C.2) de cuarto y quinto GEGB, con la finalidad conocer acerca de la de la gamificación.

También se aplicó una entrevista a los estudiantes de cuarto y quinto GEGB (Anexo C.3), con la finalidad de conocer acerca de a falta de motivación de los

estudiantes en el aula de clase. Además, se realizó una entrevista a los padres de familia de los estudiantes de cuarto y quinto GEGB (Anexo C.4), con la finalidad de obtener su opinión información acerca de la gamificación y la motivación en el aula.

#### **7.4.2 Instrumentos**

Se utilizó primeramente una ficha de observación de estudiantes y docentes de cuarto y quinto GEGB de UE 23 de Abril, con la finalidad de anotar y analizar la situación actual de motivación en el aula.

Se utilizó el cuestionario para realizar las tres entrevistas, con 12 preguntas cada una, se aplicaron a los estudiantes, padres de familia y docentes de cuarto y quinto GEGB de UE 23 de Abril.

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

El universo está conformado por todos los elementos que son parte de un estudio investigativo. Por lo cual está conformada por los estudiantes, padres de familia y docentes de la UE 23 de Abril, en el año 2023. La población total de es de 205 estudiantes, con 14 docentes y 200 padres de familia.

Por otro lado, la muestra es una porción representativa del universo, por lo que en la presente investigación se seleccionó los elementos en estudio, según el criterio de los investigadores y con base en ciertas características relevantes para la investigación. Como la edad de los estudiantes (entre 10 y 11 años), debido a que puede responder con criterio las preguntas planteadas, además, deben tener conocimientos básicos del manejo de un computador y disponibilidad para colaborar con la investigación.

Es por ello que se seleccionó: 7 estudiantes de cuarto grado, 8 estudiantes de quinto, 15 padres de familia de los dos grados, 1 docente de 4to grado y 1 docente de quinto grado de la UE 23 de Abril, en total la población se conformó por 32 elementos.

## **7.6 Procesamiento de información**

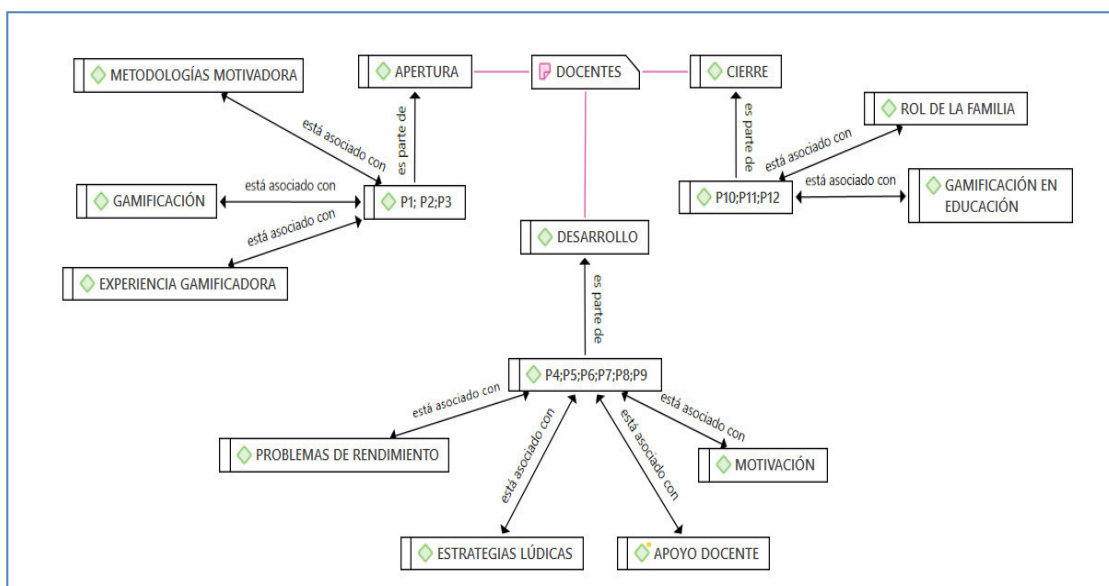
La presente investigación se centró en básicamente en dos bases: la documental y de campo. Es por ello que se realizó el análisis de documentos en libros, tesis, artículos científicos, revistas, publicaciones verificadas de internet, elegidos sobre el tema tratado (gamificación, motivación). Se utilizó la observación con la finalidad de evidenciar los problemas que generan la falta de motivación, especialmente en el rendimiento escolar de los estudiantes.

La información fue procesada en la aplicación del programa ATLAS TI, la cual es una herramienta tecnológica que apoya el análisis interpretativo en la investigación cuantitativa, se basa en el análisis con gráficos y tablas estadísticas de las respuestas de las entrevistas, con la finalidad de obtener una mejor interpretación de las respuestas.

## **8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

### **8.1 Análisis de la información Atlas Ti Docente**

Categorías del núcleo de estudio aplicación de la gamificación en el aula y su impacto motivacional en el rendimiento de los estudiantes de 4to, 5to grado de EGB, de la unidad educativa 23 de Abril, de la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo académico noviembre 2023- febrero 2024.



Elaborado por: Anderson Borja y Neicer Guingla

**Cuadro 1.** Categorías del núcleo de estudio aplicación de la gamificación en el aula y su impacto motivacional en el rendimiento de los estudiantes de 4to, 5to grado de EGB, de la unidad educativa 23 de Abril de la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo académico noviembre 2023- febrero 2024.

Preguntas	Nivel	Categoría	Subcategoría
<p>¿Ha utilizado alguna metodóloga para promover la motivación de los estudiantes?</p> <p>¿Qué es para usted la gamificación en el aprendizaje?</p>	Apertura	Metodologías motivadoras-gamificación	<p>Ayuda a alcanzar los aprendizajes significativos.</p> <p>Técnicas de aprendizaje con los juegos, mejor asimilación, motiva.</p>

<p><b>¿Tiene alguna experiencia con el uso de gamificación en el aprendizaje?</b></p>		<p>Experiencia gamificadora</p>	<p>Juegos presenciales, no con tecnologías, estructura con particularidades, el currículo no establece.</p>
<p><b>¿Cuáles son los problemas que se han presentado en el aula relacionado con el rendimiento escolar de sus estudiantes?</b></p> <p><b>¿Cuáles son las dificultades más comunes que ha tenido que enfrentar al momento de motivar a sus estudiantes?</b></p>	<p>Desarrollo</p>	<p>Problemas de rendimiento</p>	<p>Desinterés estudiantil, falta de colaboración, ansiedad, rendimiento, déficit de atención, falta de material didáctico, problemas familiares.</p>
<p><b>¿Cómo mantienen el interés de sus estudiantes durante la hora de clase?</b></p>		<p>Estrategias lúdicas</p>	<p>Dinámicas para que los estudiantes no se aburran en clases</p>
		<p>Apoyo docente</p>	<p>Refuerzo académico, focalización</p>
<p><b>¿Cómo ayuda a sus estudiantes cuando no</b></p>			

<p><b>entienden un tema determinado?</b></p>			
<p><b>¿Premia de alguna manera a sus estudiantes por su participación en la clase?</b></p>		<p>Motivación</p>	<p>Estimulación</p>
<p><b>¿Cómo cree usted que influye el entorno familiar en el desarrollo de la conciencia en el rendimiento escolar?</b></p> <p><b>¿Mejoraría el rendimiento escolar de sus estudiantes utilizando a la gamificación en el aprendizaje?</b></p>	<p><b>Cierre</b></p>	<p>Rol de la familia</p>	<p>Obligación en el cumplimiento de las tareas, complementan el estudio.</p>

<p>¿Aplicaría metodologías relacionadas con el juego para motivar a los estudiantes?</p> <p>¿Estaría dispuesto a aplicar la gamificación en el aula?</p>		<p>Gamificación en educación</p>	<p>Juego es innato de los niños, más interés en aprender, útiles para motivar a los estudiantes, captar la atención de los estudiantes</p>
--	--	----------------------------------	--

Elaborado por: Anderson Borja y Neicer Guingla

**Pregunta 1. ¿Ha utilizado alguna metodología para promover la motivación de los estudiantes?**

**Tabla 1.**

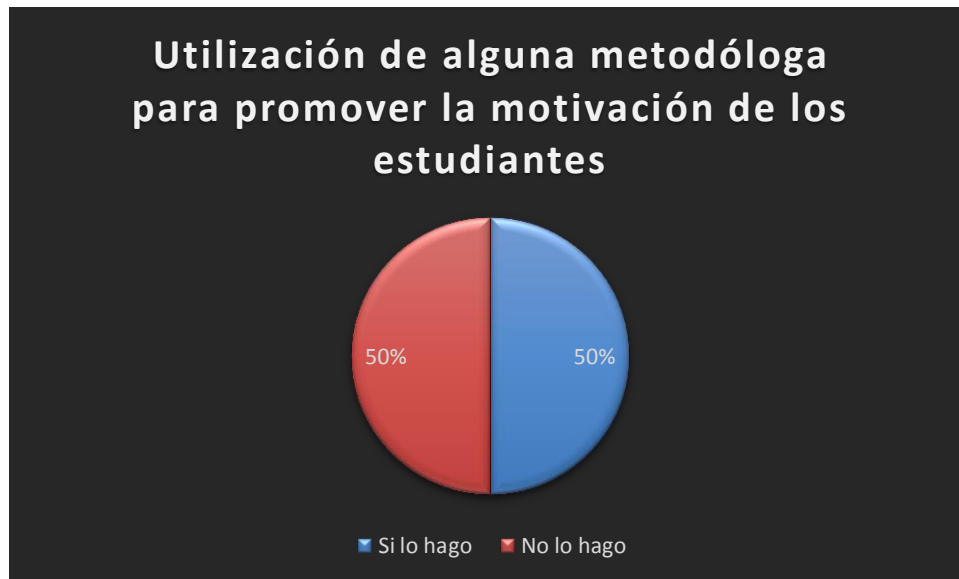
<b>Utilización de alguna metodología para promover la motivación de los estudiantes</b>		
<b>Aplicación</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si lo hago	1	50%
No lo hago	1	50%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Entrevista a los Docentes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 1.**





**Fuente:** Tabla N°1

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 1.** El 50% de los docentes entrevistados manifiestan que sí hacen uso de metodologías, ya que la motivación es muy importante en el aprendizaje. Por otro lado, menciona que hay alumnos que no creen en sí mismo y con base en la aplicación de diversas metodologías les ayuda a alcanzar los aprendizajes significativos. El otro 50% menciona que no han utilizado ninguna metodología para promover la motivación de los estudiantes.

Es evidente la preocupación al evidenciar que el 50% no hace uso de metodologías como parte de la motivación en los estudiantes, porque para los niños la parte motivacional es muy importante para la asimilación de nuevos conocimientos. Cabe recalcar que si un niño mantiene problemas a nivel de familia lleva consigo déficit de atención hacia sus clases diarias, es ahí, donde se debe promover la motivación por medio de la metodología para promover su aprendizaje o practica paulatina.

**Pregunta 2. ¿Qué es para usted la gamificación en el aprendizaje?**

**Tabla 2.**

<b>Gamificación en el aprendizaje</b>		
<b>Significado de gamificación en los Docentes</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
una técnica de aprendizaje	1	50%
es una metodología	1	50%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Entrevista a los Docentes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 2.**



**Fuente:** Tabla N°2

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 2.** Al aplicar esta pregunta se obtuvo el resultado al 100% de los docentes, ya que el 50% mencionó que la gamificación se trata de una técnica de aprendizaje que está relacionada con los juegos al ámbito educativo, en ocasiones es utilizada en las clases para conseguir mejores resultados en el aprendizaje, también añade que ha leído que tiene buenos resultados como una mejor asimilación de información, mejorar habilidades, mediante premios a determinadas acciones, entre otros objetivos. El otro 50% manifiesta que la gamificación se relaciona directamente con el juego, es una metodología que ayuda

para motivar a los estudiantes a que se interesen más por las clases, también, porque las tecnologías han ido evolucionando y la concepción del juego es una gran herramienta para ayudar en el aprendizaje.

Con base en ello, se muestra interés por parte de los docentes en hacer uso de estas metodologías de aprendizaje y ayudar a los estuantes a conseguir un aprendizaje significativo; dando a conocer en el centro educativo que el uso de metodologías dentro de la enseñanza-aprendizaje es muy importante para el desarrollo de planificaciones, mediante ellas antes de empezar una nueva clase el aprendiz optara por dar más atención a como se desarrolla el tema que va a tratar el docente, he ahí es donde el maestro lograra implantar la atención y por ende un mejor aprendizaje.

**Pregunta 3 ¿Tiene alguna experiencia con el uso de gamificación en el aprendizaje?**

**Tabla 1.**

<b>Experiencia con el uso de gamificación en el aprendizaje</b>		
<b>Experiencia con el uso</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
No tengo	2	100%
Sí tengo	0	0%
<b>TOTAL</b>	2	100

**Fuente:** Entrevista a los Docentes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 3.**



**Fuente:** Tabla N°3

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 3.** El 100% de entrevistados mencionan que no; han aplicado algunos juegos para motivar a los estudiantes, pero no con la utilización del computador, no han usado aplicación online para ello, ni tampoco han aplicado el juego a ese nivel de planificación, porque la gamificación es toda una estructura que tiene algunas particularidades. Por otro lado, recalca que no, debido a que dentro del currículo no se establece ese tipo de metodologías de apoyo para el aprendizaje del estudiante y no existe tiempo para poder aplicarla.

Debido a este análisis cabe decir que es necesario que desde lo macro que es el Ministerio de educación hacia lo micro que es el distrito se debe realizar cambios en beneficio de los estudiantes y así hacia los docentes para que puedan realizar sus planificaciones y así incrementen. Este tipo de metodologías que es de gran importancia, ya que ayuda a los estudiantes a tener una mejor atención y generar un mejor aprendizaje.

**Pregunta 4. ¿Cuáles son los problemas que se han presentado en el aula relacionados con el rendimiento escolar de sus estudiantes?**

**Tabla 4.**

<b>Problemas que se han presentado en el aula relacionados con el rendimiento</b>		
<b>Problemas de rendimiento</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si tengo	1	50%
No tengo	1	50%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Entrevista a los Docentes de 4to y 5to AEGB  
**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Grafico 4.**



**Fuente:** Tabla N°4  
**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 4.** Los docentes entrevistados manifiestan al 100% que, sí se presentan varios problemas, pero entre los principales es la falta de interés de los estudiantes en las clases dictadas, la falta de colaboración en los trabajos que se realizan en clases, aislamiento y problemas como la ansiedad. Por ello no alcanzan

el aprendizaje y se les presenta algunas en su conocimiento, porque no ponen atención en lo que se les explica. Además, algunos de los estudiantes por el problema de rendimiento escolar tienen malas calificaciones que a su vez le trae problemas con sus padres y por ende en la clase son los estudiantes más inquietos que distraen a los demás, interrumpen y no se concentran en la clase, no comprenden los temas y es necesario volverles a explicar.

**Pregunta 5. ¿Cómo mantienen el interés de sus estudiantes durante la hora de clase?**

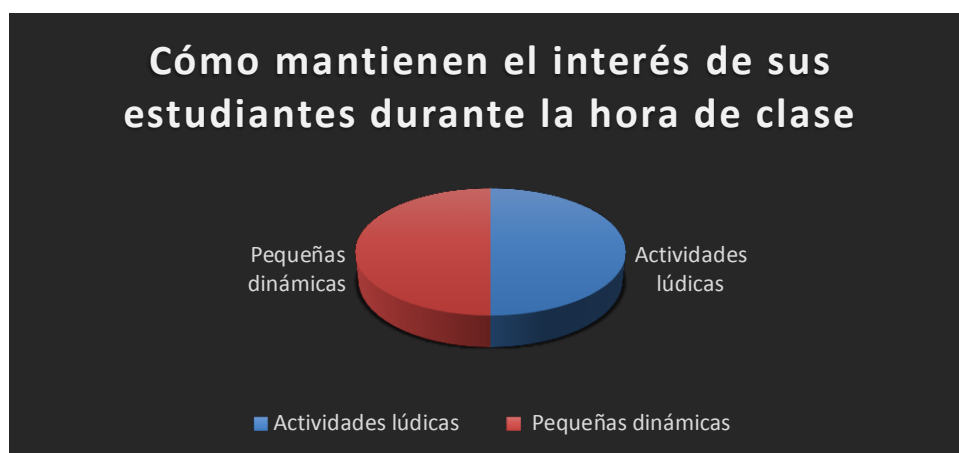
**Tabla 5.**

<b>Cómo mantienen el interés de sus estudiantes durante la hora de clase</b>		
<b>Interés durante la hora de clase</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Actividades lúdicas	1	50%
Pequeñas dinámicas	1	50%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Entrevista a los Docentes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 5.**



**Fuente:** Tabla N°5

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 5.** Los entrevistados manifiestan que durante las horas de clases dedican un pequeño espacio a actividades lúdicas para que se distraigan los estudiantes, en sí deben de cumplir las actividades programadas que tienen a diario en sus planificaciones, por ello eso no lo puedo hacer todos los días manifiesto el 50%. El otro 50% menciona que le gusta hacer pequeñas dinámicas para que los estudiantes no se aburran en clase y por ello generar un aprendizaje significativo y no dejar caer en el aburrimiento a los estudiantes.

Implementar el interés en los estudiantes es la clave fundamental para que den sentido a los aprendizajes. Es decir, con ello vinculan su vida diaria y el aprendizaje escolar y sobre todo a proyectarse a una vida personal y profesional, con base en ellos, cada uno va creando en sí la bondad, responsabilidad de aprender y crear una sociedad diferente.

**Pregunta 6. ¿Cuáles son las dificultades más comunes que ha tenido que enfrentar al momento de motivar a sus estudiantes?**

**Tabla 6.**

<b>Cuáles son las dificultades más comunes que ha tenido que enfrentar al momento de motivar a sus estudiantes</b>		
<b>Dificultades</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Falta de interés	1	50%
Falta de material didáctico	1	50%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Entrevista a los Docentes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Grafico 6.**



**Fuente:** Tabla N°6

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 6.** Con base en esta pregunta manifiesta el 50% que la falta de interés es un problema que actualmente se está presentando entre los estudiantes debido a lo acelerado de la tecnología, no les gustan las clases tradicionales. El otro 50% menciona que una de las dificultades es la falta de material didáctico innovador que capte el interés de los estudiantes y los motive.

Avizorando estos dos problemas más comunes dentro de aula cabe mencionar que este problema es a nivel por parte de la familia, ya que no sienten ese apoyo al momento de realizar tareas es ahí donde siente desmotivación y va recayendo en este tipo de problemas y con ello no mantienen un buen aprendizaje. Además, el uso de la tecnología que no hace un buen uso, más bien hace uso para entretenerse y dedicarse a otras actividades.



**Pregunta 7. ¿Cómo ayuda a sus estudiantes cuando no entienden un tema determinado?**

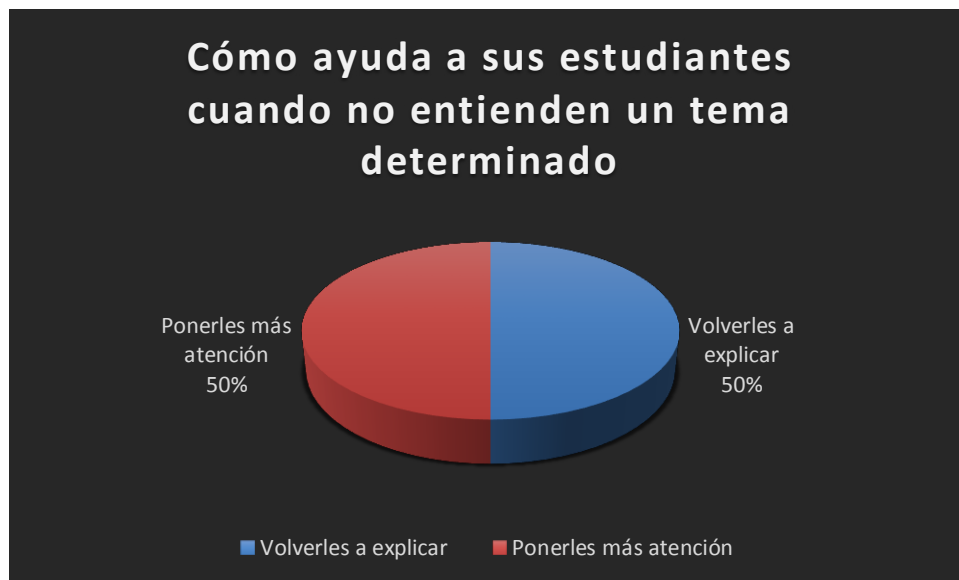
**Tabla 7.**

<b>Cómo ayuda a sus estudiantes cuando no entienden un tema determinado</b>		
<b>Apoyo</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Volverles a explicar	1	50%
Ponerles más atención	1	50%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Entrevista a los Docentes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 7.**



**Fuente:** Tabla N°7

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 7.** Los entrevistados manifiestan demostrar ayuda pedagógica a sus estudiantes al momento de observar dificultades en el aprendizaje, busca la manera de volverles a explicar, pero a veces el tiempo designado para clase no me permite realizarlo siempre, pero les ayudo al finalizar la hora de clases, menciona el 50%. Por otro lado, el 50% deduce que ya los va identificando a los alumnos que

presentan este tipo de problemas y trata de ponerles más atención a ellos y hacerles repetir lo aprendido.

Con base en ello, se dice que el docente debe ir realizando la retroalimentación con los estudiantes que muestran dificultad de aprendizaje, porque es deber de los docentes ir llevando un aprendizaje a nivel de aula, por lo tanto, se debe apoyar realizando fichas pedagógicas con temas más explícitos donde el estudiante puedan lograr asimilar el aprendizaje, con ello también va de la mano las evaluaciones y verificar si el aprendiz logro comprender dicho tema.

**Pregunta 8 ¿Premia de alguna manera a sus estudiantes por su participación en la clase?**

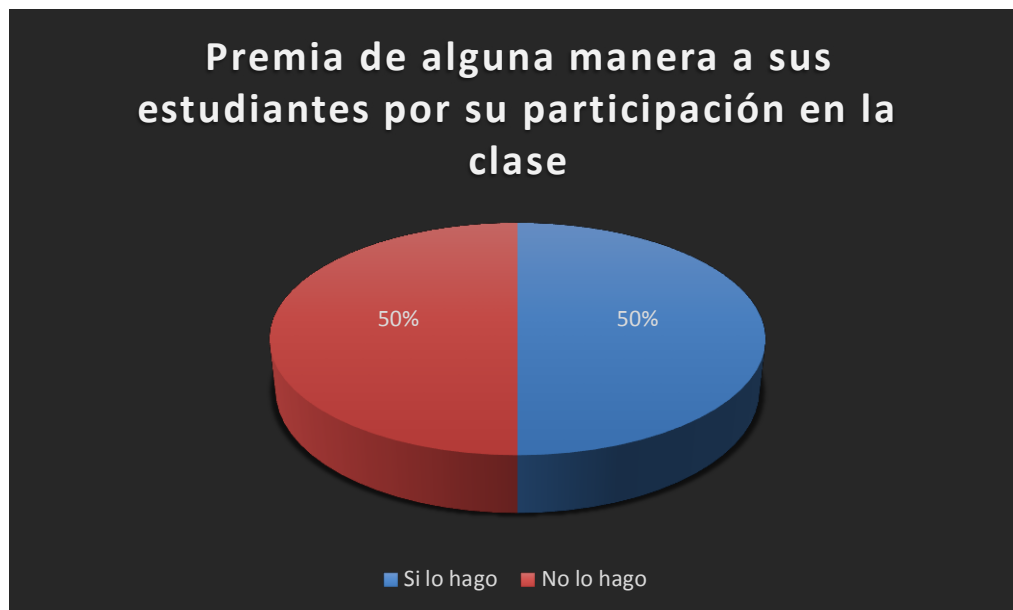
**Tabla 8.**

<b>Premia de alguna manera a sus estudiantes por su participación en la clase</b>		
<b>Incentivo</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si lo hago	1	50%
No lo hago	1	50%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Entrevista a los Docentes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Grafico 8.**



**Fuente:** Tabla N°8

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 8.** Al realizar esta pregunta se pudo avizorar que el 50% de entrevistados menciona que premiar al estudiante es necesario, ya que en ocasiones este tipo de acciones estimula para que cumplan satisfactoriamente con sus tareas. El otro 50% manifiesta que estas acciones no se deben realizar porque es su deber cumplir con las tareas que se les encomienda en la escuela.

Con base a ello se menciona que los docentes no deben ver al premio como un reforzador de participación positiva dentro de clases, porque con ello también va a tener que incorporar el castigo y esto contempla a la privación de un beneficio. Es decir, a un refuerzo negativo “teoría conductista”, por medio de este tipo de acciones puede ocasionar el desinterés hacia el aprendizaje en niños y adolescentes, porque cada vez que se realice estas acciones acaban creyendo que lo hacen bien cuando el docente se lo pide que lo haga bien. Es decir, cada estudiante realizará el esfuerzo por obligación en lugar de aprender por sí mismos.

**Pregunta 9. ¿Cómo cree usted que influye el entorno familiar en el desarrollo de la conciencia en el rendimiento escolar?**

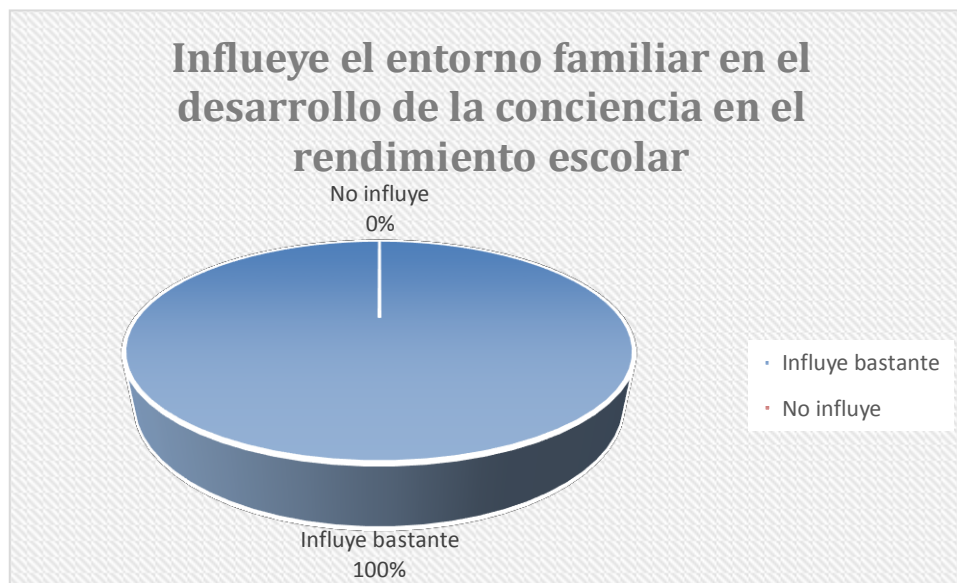
**Tabla 9.**

<b>Influencia el entorno familiar en el desarrollo de la conciencia en el rendimiento escolar</b>		
<b>Influencia familiar</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Influye bastante	2	100%
No influye	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Entrevista a los Docentes de 4to y 5t AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Grafico 9.**



**Fuente:** Tabla N°9

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 9.** El 100% de los entrevistados manifiestan que es muy importante la familia en el aprendizaje, ya que los padres de familia son quienes tienen la obligación de hacerles cumplir con las tareas que se envía a la casa. La

familia también forma parte del centro educativo, porque es un lugar donde se enseña en amor y solidaridad y la transmisión de valores culturales, éticos, espirituales y sociales en el desarrollo de cada uno de ellos, influye bastante, porque los padres de familia ayudan a complementar el estudio, son los encargados de exigir que los estudiantes cumplan en la escuela.

**Pregunta 10. ¿Mejoraría el rendimiento escolar de sus estudiantes utilizando a la gamificación en el aprendizaje?**

**Tabla 10.**

<b>Mejoramiento de rendimiento escolar utilizando a la gamificación en el aprendizaje</b>		
<b>Mejoramiento</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si	2	100%
No	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Entrevista a los Docentes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 10.**



**Fuente:** Tabla N°10

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 10.** Los entrevistados manifiestan al 100% que si mejoraría, porque el juego es innato de los niños, de esa forma los estudiantes ponen más interés en aprender. Con base a ello, se puede evidenciar que los docentes muestran satisfacción e interés de aplicar la gamificación en sus estudiantes una vez entendido de como ayuda esta metodología en el proceso de enseñanza, sabiendo que la gamificación es una técnica de aprendizaje que se basa en el traslado de la mecánica al ámbito educativo con el afán de conseguir mejores resultados en la adquisición de conocimientos y mejorar las habilidades de niños y niñas.

Además, una de las ventajas que los docentes obtuvieran es que la gamificación permite generar un aprendizaje significativo en sus estudiantes. Ayudando a la interiorización de conocimientos y por ende aumentando su motivación y participación a través de los juegos donde su predisposición de aprender va aumentando y a la vez no genera el rechazo por el aprendizaje como se lo viene atravesando en ciertas ocasiones.

**Pregunta 11. ¿Aplicaría metodologías relacionadas con el juego para motivar a los estudiantes?**

**Tabla 11.**

<b>Metodologías relacionadas con el juego para motivar a los estudiantes</b>		
<b>Aplicación</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si lo aplicaría	2	100%
No lo aplicaría	0	0%
<b>TOTAL</b>	2	100

**Fuente:** Entrevista a los Docentes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 11.**



**Fuente:** Tabla N°11

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 11.** Los docentes entrevistados mencionan que sí al 100%, porque las metodologías relacionadas con el juego son muy útiles para motivar a los estudiantes, y para captar la atención de los estudiantes. Con ello se dice que es necesario aplicar el juego en la edad infantil, porque es el camino más importante para el desarrollo-motivación de los estudiantes. Es decir, a través del juego cada individuo asimila, sostiene y relaciona lo que capta con sus experiencias previas y lo va adaptando a cada necesidad presentada.

Además, el juego en su desarrollo es una metodología didáctica, donde permite que los aprendices vayan construyendo sus propios conocimientos por medio de la experimentación, indagación, exploración, irán logrando un aprendizaje que sea realmente significativo. Es necesario incorporar diferentes juegos como medio para el desarrollo social y emocional, a través de ellos aprenden a contribuir a la capacidad de autoafirmación.

Durante esta etapa dentro de la pedagogía, el juego se implementa como una herramienta para fomentar empatía, creatividad y con ello ayuda a la resolución de

pequeños problemas que se les presenta en su vida diaria. Haciendo referencia a la teoría de Montessori se dice que el juego no solo es diversión, más bien es una parte fundamental del proceso de aprendizaje. Donde debemos ser conscientes que el juego es una actividad que ayuda al niño a construir nuevos aprendizajes y con la ayuda de la interacción padre-estudiante-docente, siendo la motivación la principal herramienta para ir tejiendo nuevos conocimientos.

**Pregunta 12. ¿Estaría dispuesto a aplicar la gamificación en el aula?**

**Tabla 12.**

<b>Estaría dispuesto a aplicar la gamificación en el aula</b>		
<b>Aplicación gamificación</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si lo aplicaría	2	100%
No lo aplicaría	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Entrevista a los Docentes

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Grafico 12.**



**Fuente:** Tabla N°12

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla



**Interpretación 12.** El 100% de los entrevistados menciona que sí, creen que sería una nueva experiencia para los estudiantes, debido a que solo se han acercado al computador para realizar tareas. Ya que la gamificación tiene muchos beneficios dentro de la enseñanza y los estudiantes tendrán nuevas experiencias con el uso de página web de juego que les ayude a aumentar su interés en el aprendizaje.

Como docente debe incorporar esta metodología en las planificaciones, ya que la gamificación es convertir lo rutinario a algo divertido, a través de técnicas mecánicas, donde se evidencia que es una técnica muy eficaz para enseñar y aprender, usar elementos típicos de varios juegos y así aumentar la participación dentro del aula.

### **8.1.1 Análisis de la entrevista a los Docentes**

Con base en la entrevista realizada a los Docentes, se puede concluir que existen problemas en la motivación de los estudiantes de 4to y 5to AEGB. La motivación, son emociones, mantienen una correspondencia implícita de los seres humanos, ya que aprendemos a expresarnos conforme crecemos y las emociones las se manifiestan según el nivel emocional. Así que la motivación, son emociones que se producen a partir de estímulos mayormente externos (en los estudiantes provocados por los docentes), por ende, hay que aprender a validarlas para aceptar los pensamientos propios y los pensamientos o acciones de los demás.

Por lo cual, es importante mencionar que sería bueno que den cursos para actualizarse en el conocimiento de cómo ir avanzando en el desarrollo de impartir clases con mayor motivación y no mantenerse en lo tradicional, ya que las docentes no han tenido experiencia en el uso de la gamificación lo que complica que se pueda motivar de forma adecuada a los estudiantes de 4to y 5to y esto puede influir en su

rendimiento escolar. También es fundamental poner énfasis en tener un autoaprendizaje y ver que hoy en día existen muchas metodologías que se puede aplicar y por ende obtener mejores resultados en los estudiantes para mantenerles motivados en el aula.

Se evidenció que los docentes deben enfrentar varios problemas relacionados con la falta de motivación de sus estudiantes lo que dificulta que se pueda concluir el proceso de enseñanza aprendizaje. Ante estos problemas los docentes deben buscar la manera de cómo llegar hacia el estudiante, para que sientan la necesidad de que la educación es parte esencial de la vida diaria de las personas. En otro punto también llegar hacia los padres y hacerles conocer que también son parte primordial la convivencia y motivación de sus hijos y de cómo van a las escuelas para poder asimilar los conocimientos compartidos por los docentes.

Es por ello que dentro de la realidad del campo educativo se debe llevar una convivencia cíclica entre padres, docentes y la comunidad educativa, ya que cada individuo aporta con cada uno de sus componentes para obtener un mejor aprendizaje.

A pesar de que los docentes utilizan actividades lúdicas y pequeñas actividades para motivar a sus estudiantes, no es suficiente. Es trabajo requiere utilizar estrategias, actividades novedades para cultivar el interés por aprender en los estudiantes y así hacerles entender que tienen capacidad de superación. Así el interés es la atención y el compromiso de muchos componentes de un contenido o actividad que el docente prepara para su clase y sea más dinámico.

Por otro lado, se recomienda a los docentes que sean creadores de materiales didácticos para trabajar con los estudiantes, tomando en cuenta que algunas familias son de bajos recursos y no tienen para adquirir este tipo de materiales que se les envía a comprar al inicio del año escolar. El docente debe ser creador de materiales didácticos con los recursos que el medio ambiente ofrece y a poder ayudar a desarrollar un buen aprendizaje en los aprendices y por ende tener un buen rendimiento escolar.

El apoyo adicional a los estudiantes es importante, ya que este tipo de retroalimentación ayuda, tanto al estudiante como para el docente, porque que si el estudiante muestra un rendimiento efectivo es porque el docente sabe llegar a los estudiantes con su contenido y por ende va a obtener el objetivo planteado al inicio escolar.

El docente, al reconocer el buen rendimiento del estudiante en lugar de realizar recompensas materiales, debe fomentar la autoestima, la autonomía y la satisfacción intrínseca de los aprendices como una forma de participación y motivación duradera. El rol del docente es valorar el esfuerzo y logros de los estudiantes sin hacer una comparación entre sí y con ello se lograría obtener un buen aprendizaje según el esfuerzo de cada uno de ellos.

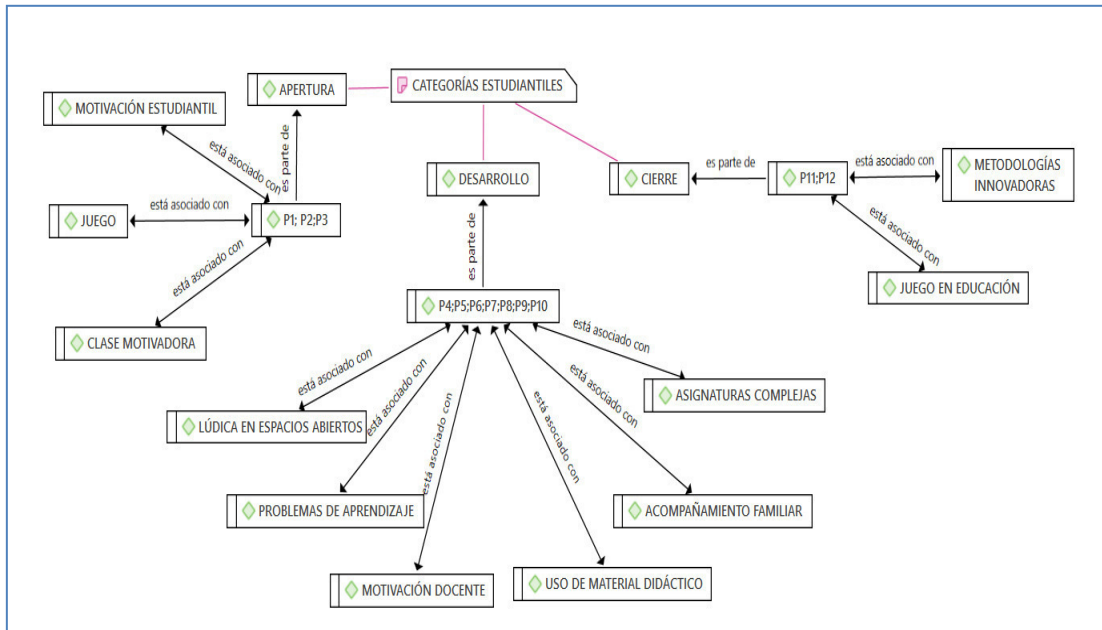
Además, se evidenció que los docentes reconocen que la familia es la base fundamental donde reciben la primera enseñanza que acompañan durante el crecimiento y proceso de enseñanza aprendizaje. Cabe recalcar que el rol del padre en la educación no es reemplazar a los profesores, sino guiar, acompañar y supervisar el avance de los hijos ahora en su educación.

También, se debe mencionar unas de las ventajas de aplicar la gamificación dentro del aula, ayuda a fomentar la motivación por aprender, sus contenidos se vuelven atractivos, sus conocimientos se descubren con autonomía, el ambiente de aprendizaje se vuelve más seguro, los trabajos dentro del aula son en equipo y cooperación; cabe recalcar que esta técnica es apta para todas las edades, llevando consigo el seguimiento a través de la evaluación.

Con la entrevista a los docentes se concluyó que el uso de la gamificación ayudara a los estudiantes a generar un aprendizaje significativo, facilitando la asimilación de contenidos y por ende aumentando su motivación y participación dentro del aula, cabe recalcar que todos los docentes deben saber cómo es el uso de esta metodología hay que tener claro que se debe definir un objetivo claro, los contenidos transformarlos a juego, establecer normas del juego y con ello poner en marcha la aplicación de la planificación.

## **8.2 Análisis de la información Atlas Ti de los Estudiantes**

**Cuadro 1.** Categorías del núcleo de estudio, aplicación de la gamificación en el aula y su impacto motivacional en el rendimiento de los estudiantes de 4to, 5to grado de EGB, de la unidad educativa “23 de abril” de la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo académico noviembre 2023- febrero 2024.



Elaborado por: Anderson Borja y Neicer Guingla

Preguntas	Nivel	Categoría	Subcategoría
¿Te sientes motivado al asistir a la escuela?	Apertura	Motivación estudiantil	Aprendizajes nuevos, socialización
¿Te gusta jugar? ¿Por qué? ¿Tu docente para enseñar algún tema te saca del aula para jugar? ¿Por qué?		Juego	Diversión Distracción Descubrimiento

<p><b>¿Es interesante la clase de que imparte su docente? ¿Por qué?</b></p>		<p>Clase motivadora</p>	<p>Docente no empático Acoso escolar (burlas) Ambientes</p>
<p><b>¿Tu docente los lleva a jugar al patio?</b></p>		<p>Lúdica en espacios abiertos</p>	<p>Desinterés docente No existen experiencias positivas Educación física y el huerto escolar.</p>
<p><b>¿Tienes problemas de aprendizaje? ¿Por qué?</b></p>		<p>Problemas de aprendizaje</p>	<p>Dificultades escritoras, falta de atención, vergüenza</p>

<p><b>¿Cómo te motiva tu docente a participar en la clase?</b></p>	<p>Desarrollo</p>	<p>Motivación docente</p>	<p>Participación, no tiene paciencia, no hay retroalimentación, no hay apoyo docente</p>
<p><b>¿Te gustan los materiales que utiliza en el aula tu docente para enseñar?</b></p>		<p>Uso de material didáctico</p>	<p>Enseñanza-aprendizaje mecánico (solo textos) forma de enseñar</p>
<p><b>¿Cuál es la materia más difícil para aprender?</b></p>		<p>Asignaturas complejas</p>	<p>Matemáticas, lengua y literatura y ciencias naturales</p>
<p><b>¿En la casa quien te ayuda con tus tareas?</b></p>		<p>Acompañamiento familiar</p>	<p>Individual (solo) supervisión, apoyo de hermanos, no existe</p>
<p><b>¿El juego te ayudaría a que te</b></p>			<p>Motivación, socialización, no se juega en el aula</p>

<b>sientas motivado en los aprendizajes?</b>	<b>Cierre</b>	Juego en educación	
<b>¿Cómo quisieras que tu docente te enseñe?</b>		Metodologías innovadoras	Usar computadoras Dinámicas juegos Gamificación

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla, 2024

**Pregunta 1. ¿Te sientes motivado al asistir a la escuela?**

**Tabla 1.**

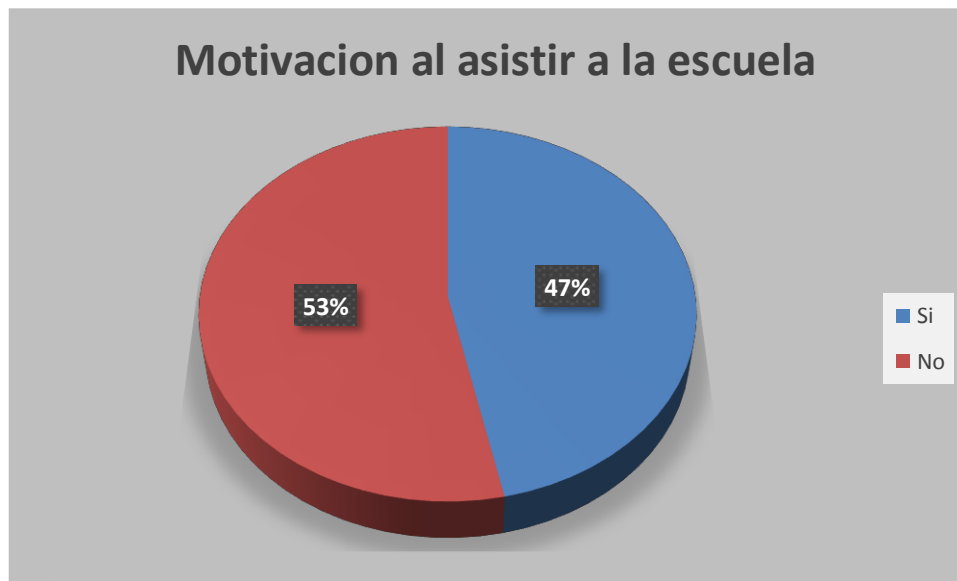
<b>Motivación al asistir a la escuela</b>		
<b>Motivación</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si	7	47%
No	8	53%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Entrevista a los Estudiantes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla



**Gráfico 1.**



**Fuente:** Tabla N°1

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 1.** El 47% de entrevistados mencionaron que, si se siente motivados al ir a la escuela ya que pueden aprender diferentes temas, jugar con sus amigos en la hora de receso. Además, recalcan que es bonito ir a la escuela y compartir con su docente y compañeros.

El 53% de entrevistados manifiestan que, no porque no les gusta aprender, algunos niños les molestan, no les gusta realizar las tareas porque les envía muchos, por otro lado, mencionan que no reciben motivación por parte de los padres.

Con base en ello, se dice que los padres de familia son la base fundamenta en brindar motivación a sus hijos y/o los docentes también deben sembrar esa motivación hacia los estudiantes para que puedan asistir a clases con ánimos de aprender. En si hay que encaminar a los estudiantes y hacer que tomen conciencia de que la educación es muy importante para la vida; porque sin educación no hay futuro.

**Pregunta 2. ¿Te gusta jugar? ¿Por qué?**

**Tabla 2.**

Le gusta jugar		
Juegos	Cantidad	%
Si	14	93%
No	1	7%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Entrevista a los Estudiantes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 2.**



**Fuente:** Tabla N°2

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 2.** El 93% de entrevistados manifiestan que si les gusta jugar, porque por medio del juego se distraen y las clases no se vuelven aburridas, exploran y experimentan nuevas cosas. Dejando como restante al 7% donde

manifiesta que no le gusta jugar, porque se siente excluido de los demás compañeros.

Luego del análisis realizado se puede evidenciar que a los niños si le gusta jugar, cabe decir que el juego es muy importante incorporar en el día a día de los niños y niñas, porque ayuda a que se distraigan un poco, en si a liberar el estrés y no caer en la enseñanza tradicional y por ende se genera un mejor aprendizaje porque van a acudir a sus aulas de clases con más energía, atención y motivación por aprender.

**Pregunta 3. ¿Es interesante la clase de que imparte su docente? ¿Por qué?**

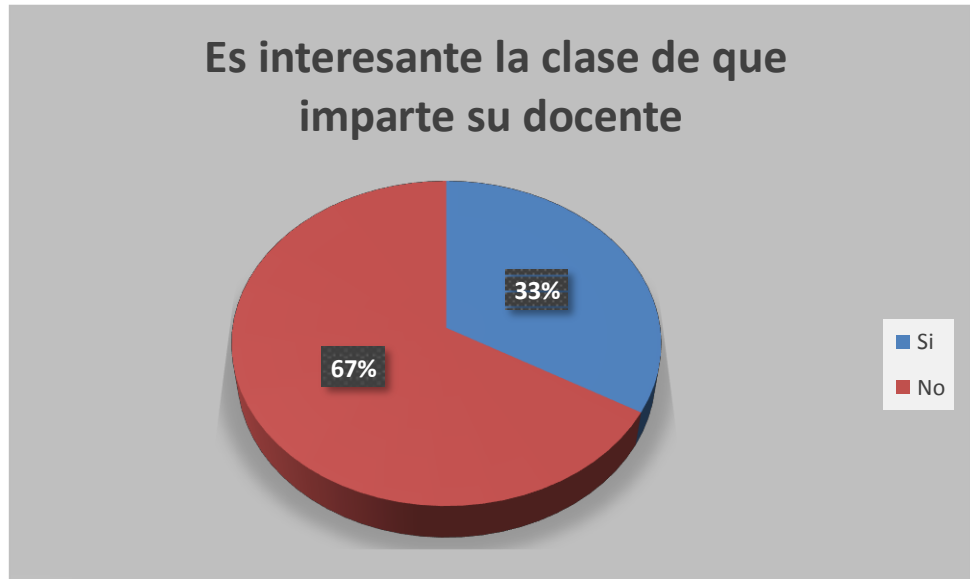
**Tabla 3.**

<b>Es interesante la clase de que imparte su docente</b>		
<b>Interesante</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si	5	33%
No	10	67%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Entrevista a los Estudiantes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 3.**



**Fuente:** Tabla N°3

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 3.** El 67% de entrevistados manifiestan que no les gusta las clases de la docente, porque no le entienden porque muchos de sus compañeros hacen bulla y no logran entender lo que está diciendo la maestra. Los demás entrevistados en su 33% mencionan que si les gusta como el docente da su tema de clase y así aprenden más sobre los nuevos temas.

Al llegar al análisis se evidencia que la docente imparte sus temas de manera exitosa con el objetivo de que sus estudiantes capten el tema a tratar y por ende generar un buen aprendizaje.

**Pregunta 4. ¿Tu docente los lleva a jugar al patio?**

**Tabla 4.**

<b>Tu docente los lleva a jugar al patio</b>		
<b>Juegos</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si	6	40%
No	9	60%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Entrevista a los Estudiantes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Grafico 4.**



**Fuente:** Tabla N°4

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 4.** El 40% de entrevistados manifiestan que el docente si los lleva a jugar en el patio cuando disponen de tiempo libre, y es donde los niños se distraen un poco y se concentran para la siguiente hora.

El 60% de entrevistados mencionan que, no, porque solo salen a jugar en la hora de Educación Física, en la hora del visitar el huerto escolar y al momento del recreo.

El docente debe incorporar el juego como medio de motivación para los estudiantes, mas no como una oportunidad de diversión; ya que el juego enriquece la mente, cuerpo y vida de los niños y niñas de una forma muy importante. Es decir, el juego ayuda en el desarrollo y para un sano crecimiento intelectual, además mejora la capacidad para relacionarse, regular sus emociones, planificar y explorar nuevas realidades.

**Pregunta 5. ¿Tienes problemas de aprendizaje? ¿Por qué?**

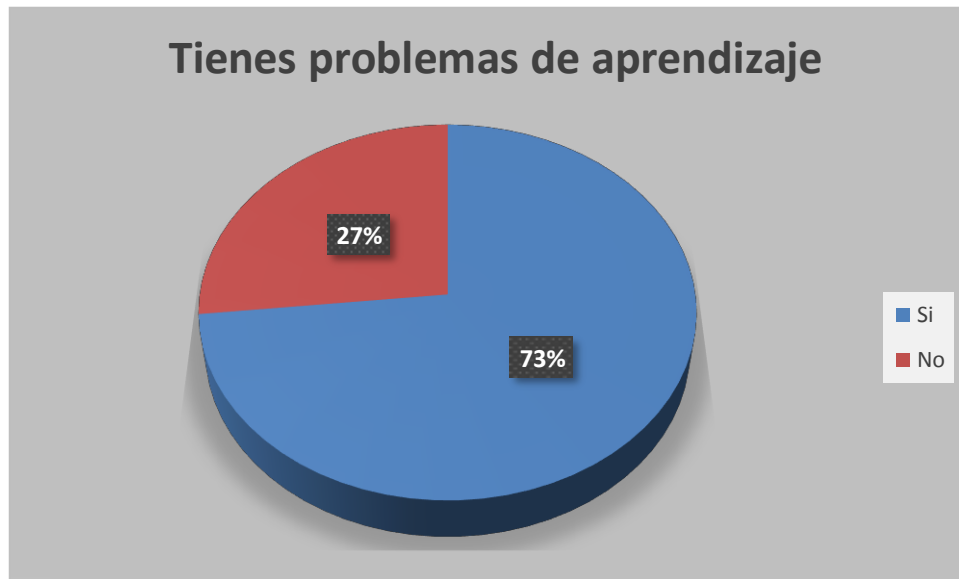
**Tabla 5.**

<b>Tienes problemas de aprendizaje</b>		
<b>Problemas de aprendizaje</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si	11	73%
No	4	27%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Entrevista a los Estudiantes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 5.**



**Fuente:** Tabla N°5

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 5.** Haciendo un análisis acerca de esta pregunta se pudo evidenciar que 73% de los entrevistados manifiestan que, si mantienen problemas en los aprendizajes debido a que muchos de los niños y niñas no prestan atención a la clase que el profesor está dando, otros mantienen problemas a nivel de escritura, también manifiestan que les da vergüenza preguntar al profesor cuando no entienden y por ello no pueden realizar bien sus deberes, Por otro lado, ciertos niños mencionan que tienen problemas en su aprendizaje, porque no se sienten motivados para aprender y tampoco tiene la ayuda suficiente para resolver sus tareas.

El 27% de entrevistados manifiestan que no mantienen problemas en sus aprendizajes, ya que si ponen de parte por aprender a pesar de que algunos niños realizan bulla en el aula. Debido a ello reciben apoyo por parte de sus padres para cumplir con sus obligaciones y por ende mantienen un buen rendimiento.

**Pregunta 6. ¿Cómo te motiva tu docente a participar en la clase?**

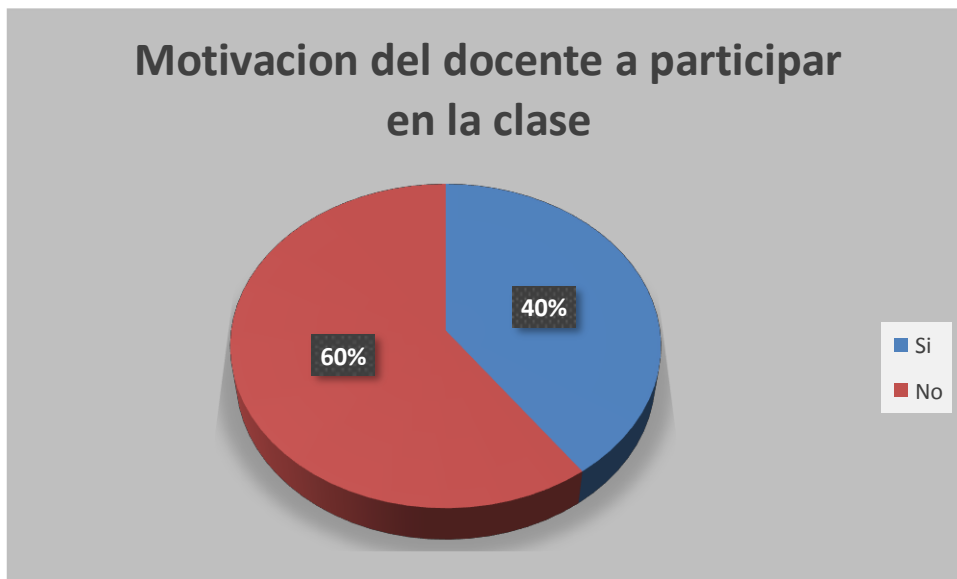
**Tabla 6.**

Motivación del docente a participar en la clase		
Motivación en el aprendizaje	Cantidad	%
Si	6	40%
No	9	60%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Entrevista a los Estudiantes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 6.**



**Fuente:** Tabla N°6

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 6.** El 60% de entrevistados manifiestan que no reciben ningún tipo de motivación por parte de su profesor para que interactúen en la hora clase, también mencionan que no entienden un cierto tema y el docente no les vuelve a explicar es ahí donde los estudiantes sienten el temor de que les hable, porque mencionan que docente se molesta cuando le piden que vuelva a repetir cierto tema;



arraigado a este tipo de inconvenientes hace que muchos de los niños se sientan desmotivados y pierdan el interés por aprender.

El 40% de estudiantes mencionan que su profesor que les motiva de una u otra forma a que mantengan su atención a los temas que se está dictando, con base en ello, muchos de los estudiantes mantienen un rendimiento bueno.

El rol del docente a más de transmitir conocimientos, mantener el rendimiento escolar, también ayuda a amparar la motivación en sus estudiantes para que aumente su sentido de pertenencia y respeto a través de diferentes actividades escolares.

**Pregunta 7. ¿Te gustan los materiales que utiliza en el aula tu docente para enseñar?**

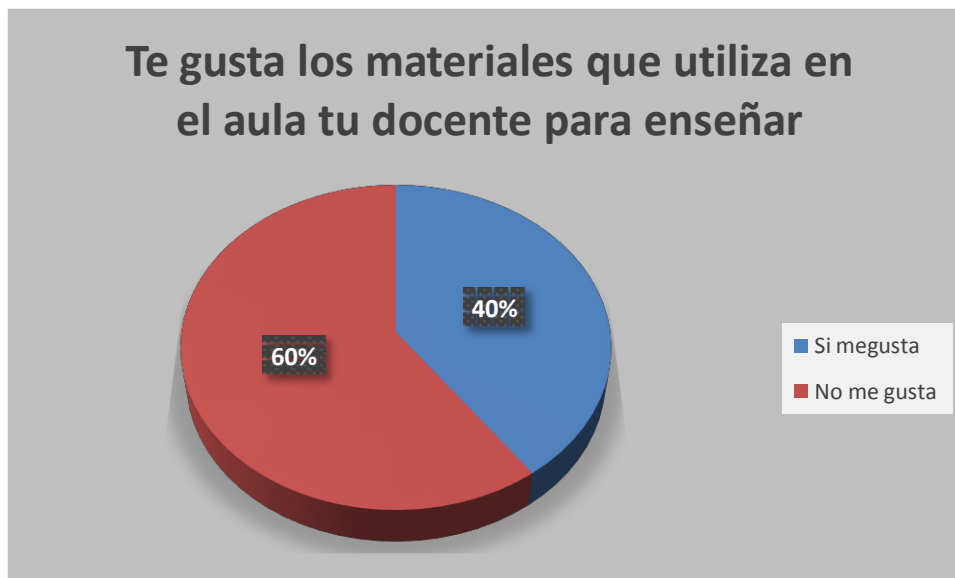
**Tabla 7.**

<b>Te gusta los materiales que utiliza en el aula tu docente para enseñar</b>		
<b>Materiales</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si me gusta	6	40%
No me gusta	9	60%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Entrevista a los Estudiantes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 8.**



**Fuente:** Tabla N°7

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 7.** El 40% de estudiantes manifiestan que, si les gustan los materiales que utiliza el profesor, porque llama la atención los materiales de enseñanza, es una buena forma de enseñar porque así aprenden más. El 60% menciona que no les gustan los materiales que utiliza el docente porque todos los días hace uso de los mismos que implemento al inicio del año es así que dicen que si debe existir otro tipo de materiales y que la enseñanza sea más activa.

Los materiales didácticos facilitan el aprendizaje y se consolida el conocimiento con más eficacia, porque estimula el sentido y el desarrollo de capacidades, además permite al docente apoyarse en el manejo de la fase de enseñanza-aprendizaje, de tal manera que pueda generar aprendizajes significativos y claros de sus materias a cargo. Además, favorece la concentración y desarrollo de habilidades y de destrezas de manera más fácil.

**Pregunta 8. ¿Tu docente para enseñar algún tema te saca del aula para jugar? ¿Por qué?**

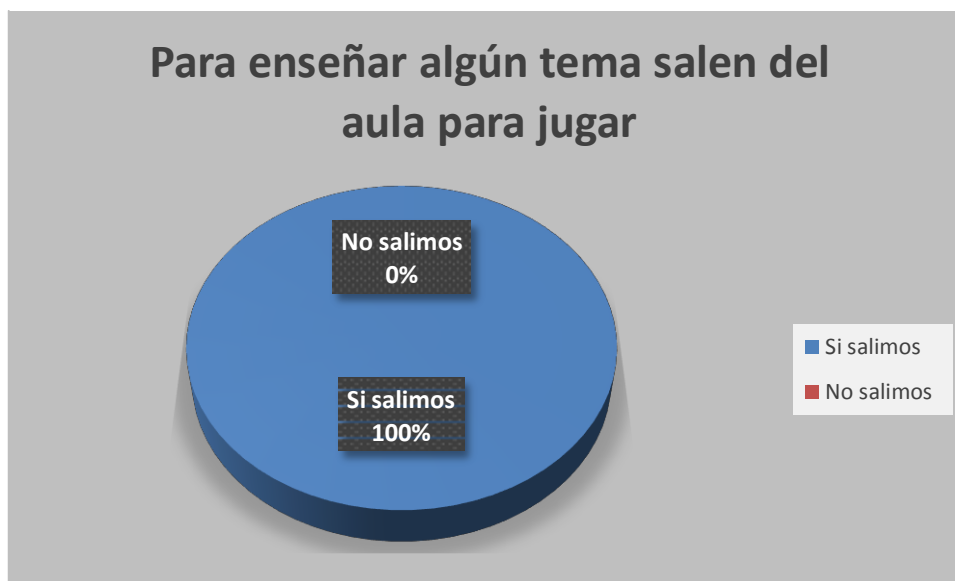
**Tabla 8.**

<b>Para enseñar algún tema salen del aula para jugar</b>		
<b>Salir para aprender</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si salimos	15	100%
No salimos	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Entrevista a los Estudiantes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 8.**



**Fuente:** Tabla N°8

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 8.** El 100% de entrevistados manifiestan que, si salen del aula para recibir la materia de Educación Física y a la hora de visitar el huerto, cabe recalcar que no salen a las áreas verdes para recibir una clase por parte del docente de aula.

Con base en ello, se dice que impartir y aprender fuera del aula de clases implica muchos beneficios como desarrollar las habilidades de comunicación, mejorar el rendimiento y la toma de decisiones. El docente debe saber que es muy importante trabajar en distintos tipos de ambientes de aprendizaje, porque es ahí donde los niños y niñas se integran tanto docente-estudiantes-comunidad educativa, dando paso al desarrollo emocional, motriz, cognitivo y social.

**Pregunta 9. ¿Cuál es la materia más difícil para aprender?**

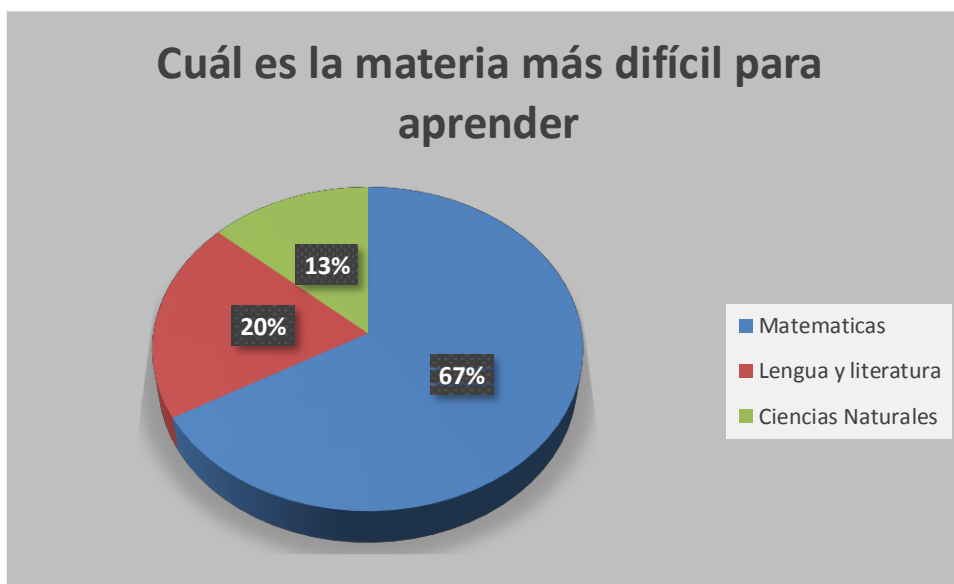
**Tabla 9.**

<b>Cuál es la materia más difícil para aprender</b>		
<b>Materias</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Matemáticas	10	67%
Lengua y literatura	3	20%
Ciencias Naturales	2	13%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Entrevista a los Estudiantes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Grafico 9.**



**Fuente:** Tabla N°9

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 9.** El 67% de entrevistados mencionan que la materia más difícil de aprender es Matemáticas, el 20% mencionan que Lengua y literatura es la materia más difícil de aprender, quedando el 13% donde mencionan que Ciencias naturales es la materia más difícil de aprender.

Con relación a lo analizado se dice que el docente debe buscar estrategias para que sus estudiantes tengan interés por cada una de las materias a las cuales sienten ese temor de no poder aprender. En sí debe fomentar un aprendizaje significativo donde el profesor mantenga consigo la intención y la habilidad de enseñar y por otra parte, el estudiante tenga el interés por aprender y garantizar un buen aprendizaje, ya que a través de él son más creativos y se van involucrando con más facilidad en las tareas y mejora el aprendizaje.

Además, la motivación intrínseca es una de las más importantes porque por medio de ella refleja lo natural para aprender y asimilar los conocimientos, haciendo

que cada uno de los estudiantes encuentre la manera más fácil de aprender aquellas materias que ven difícil.

**Pregunta 10. ¿En la casa quien te ayuda con tus tareas?**

**Tabla 10.**

<b>Te ayudan con tus tareas</b>		
<b>Ayuda en las tareas</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si me ayudan	6	40%
No me ayudan	9	60%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Entrevista a los Estudiantes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 10.**



**Fuente:** Tabla N°10

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 10.** El 60% de los estudiantes manifiestan que no reciben ayuda al momento de realizar las tareas, porque se presenta el siguiente obstáculo, como la mayoría de padres salen a trabajar y llegan en la noche, esto hace que cada

niño/niña realicé sus tareas de la manera que ellos entiendan. El 40% de estudiantes mencionan que si reciben ayuda de los padres o lo realizan con sus hermanos e incluso los dejan que realicen solo, pero lo supervisan para que lo realicen de una manera correcta.

Es apoyo de los padres al momento de que los estudiantes estén realizando las tareas es de gran importancia, porque cumple el papel de guía donde debe ayudar a interpretar las instrucciones y dejarlos que lo resuelvan luego de ello supervisarlos, más no darle la facilidad de que los padres les den realizando las tareas.

**Pregunta 11. ¿El juego te ayudaría a que te sientas motivado en los aprendizajes?**

**Tabla 11.**

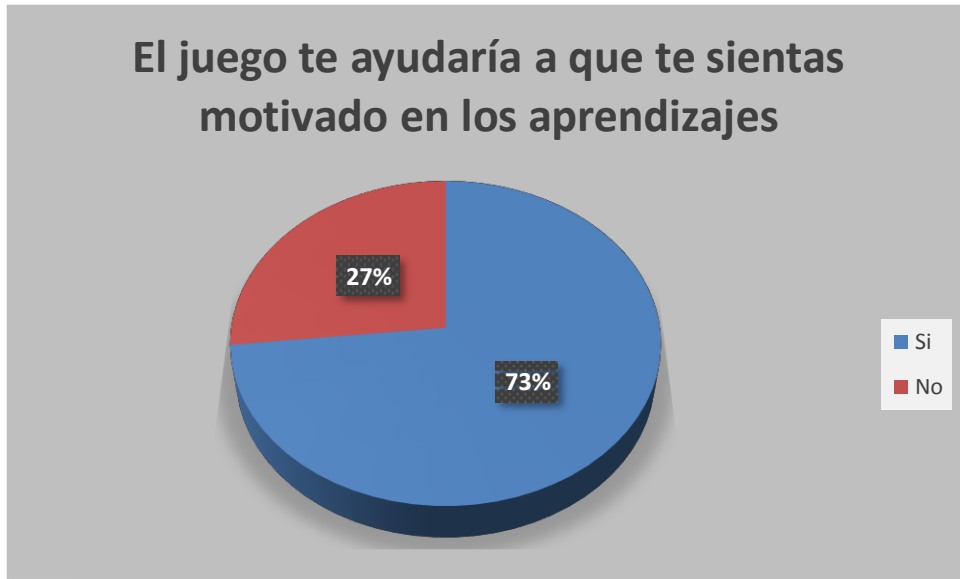
<b>El juego te ayudaría a que te sientas motivado en los aprendizajes</b>		
<b>Juegos motivación para el aprendizaje</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si	11	73%
No	4	27%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Entrevista a los Estudiantes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Grafico 11.**

## El juego te ayudaría a que te sientas motivado en los aprendizajes



**Fuente:** Tabla N°11

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 11.** El 73% de los entrevistados manifiestan que sí les ayudaría el juego a sentirse motivados después de la hora de clase y regresar con más ánimos. El 27% menciona que no porque en aula no se juega y el profesor se molesta y les habla.

El docente debe estar consiente que durante esta etapa el juego se implementa como una herramienta para fomentar la motivación, creatividad y con ello ayuda a que presten atención a la hora de clase que sigue. Se dice que el juego no solo es diversión, más bien es una parte fundamental del proceso de aprendizaje. Donde debemos ser conscientes que el juego es una actividad que ayuda al niño a construir nuevos aprendizajes.

Además, el juego permite que los aprendices vayan construyendo sus propios conocimientos por medio de la experimentación y exploración irán logrando un aprendizaje que sea realmente significativo. Es necesario incorporar diferentes juegos como medio para el desarrollo social y emocional.



**Pregunta 12. ¿Cómo quisieras que tu docente te enseñe?**

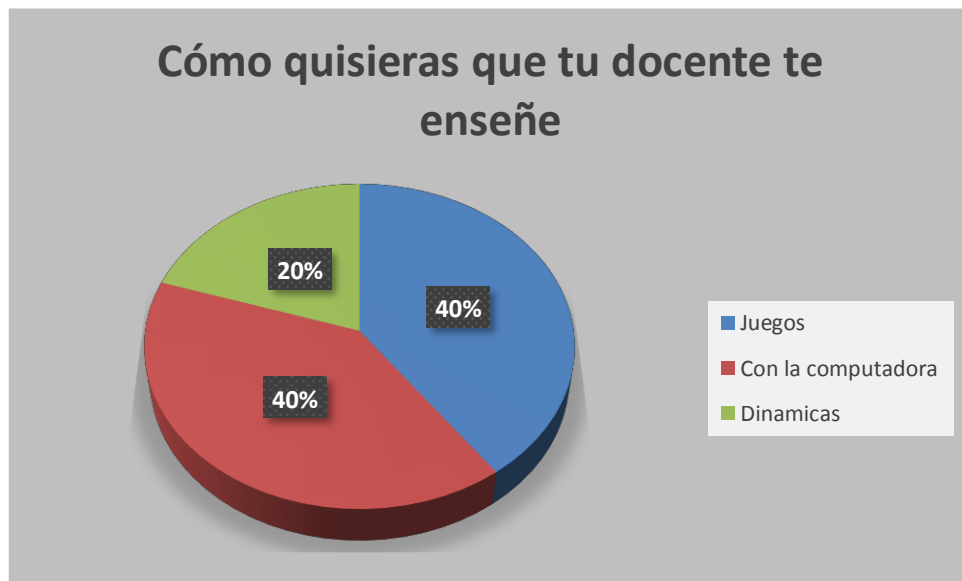
**Tabla 12.**

Cómo quisieras que tu docente te enseñe		
Metodologías	Cantidad	%
Juegos	6	40%
Con la computadora	6	40%
Dinámicas	3	20%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Entrevista a los Estudiantes de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 12.**



**Fuente:** Tabla N°12

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 12.** Al analizar esta pregunta se pudo evidenciar que 40% manifiesta que les gustaría que su docente les enseñe por medio de juegos para que no se aburran y tener más concentración al siguiente tema. El otro 40% menciona que les gustaría aprender por medio del uso de la computadora, he experimentado

nuevas formas de aprender. Quedando un 20% donde manifiestan que antes de iniciar la clase, el docente debe realizar dinámicas para sentirse motivados y con energía para aprender.

Es ahí donde toma lugar esta estrategia de la gamificación porque llega a concordar con la forma de que los estudiantes buscan aprender. Es decir, es una técnica muy eficaz para enseñar, aprender y aumentar la participación dentro del aula; ayudará a los estudiantes a generar un aprendizaje significativo, facilitando la asimilación de contenidos.

Cabe recalcar que es metodología didáctica capaz de ayudar a dar respuesta a los problemas del aula y a distintas necesidades a nivel educativo, por ello es recomendable hacia los docentes, ya que en ella se plantea una metodología flexible y abierta a la innovación con un margen adaptable y llevando a cabo el éxito del aprendizaje.

### **8.2.1 Análisis de la entrevista a los estudiantes**

Con base en la entrevista a los Estudiantes se puede concluir que existen problemas en la motivación, porque la mayoría de ellos no sienten motivación al asistir a la escuela, desde mencionar que la educación es una actividad que se concluye con la ayuda de todos los actores de la educación, los estuantes, los docentes y los padres de familia. Por lo cual, es importante que cada uno de ellos desempeñen su labor.

Es significativo, mencionar que se evidenció que los estuantes presentan interés por el juego como medio de enseñanza, porque el juego es intrínseco en los niños. Por otro lado, cabe mencionar que la docente debe inculcar valores de empatía y hacer entender que todos los niños tienen igualdad y derecho a jugar y a

sentirse incluido más no excluido con sus compañeros de clase y así mantener un lugar armonioso en el juego o en cualquier contexto que se vaya a presentar.

Caso contrario, se presentarán los problemas en el desarrollo de las clases como la falta de disciplina. Cabe mencionar que los docentes debe buscar estrategias para manejar la disciplina en el aula, con el objetivo de que todos los estudiantes se encuentren concentrados al tema de clase y no permitir que mediante esas horas se promueva la indisciplina, porque por medio de ello algunos estudiantes no se concentran y no logran entender el tema que está tratando la docente por medio de ello no va a lograr realizar bien sus tareas encomendadas.

Otro de los problemas que se ha evidenciado, están relacionados con el aprendizaje que la mayoría de los estudiantes presentan, que es parte de la falta de motivación en el aula. Ya que no cumplen con sus obligaciones dentro del aula, además que los padres de familia no colaboran supervisando las tareas en la clase. Así mismo, es importante la motivación con la que el docente llega a campo educativo, ya que el docente es el espejo hacia sus estudiantes. Porque es un generador de dinámicas y emociones donde aumenta las posibilidades de un aula feliz y por ende generar motivación a los estudiantes por aprender

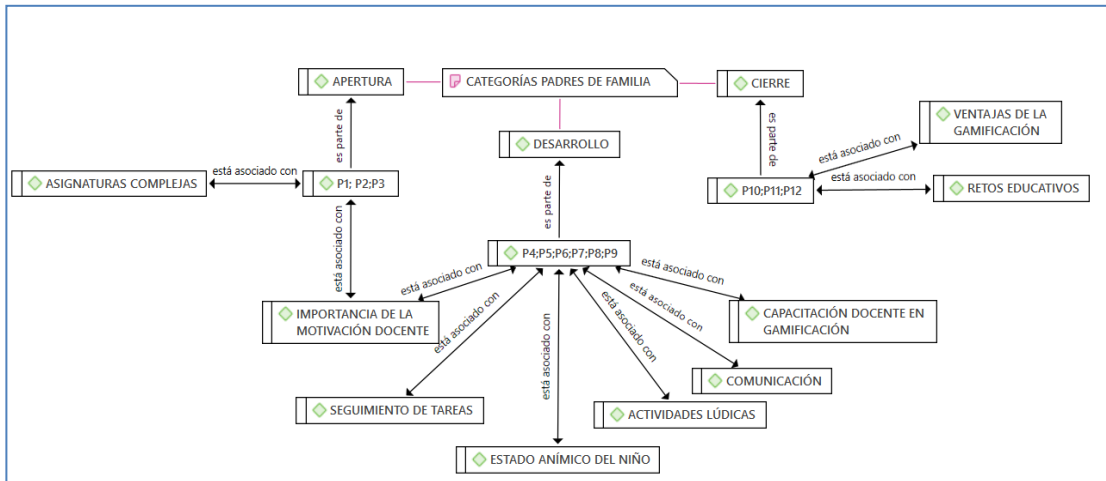
El docente debe ser consciente de que debe innovar sus materiales didácticos, porque es la clave que garantiza el valor hacia el aprendizaje, en sí por medio de ello fomenta nuevos conocimientos, teniendo como objetivo estimular la fase de aprendizaje, sabiendo que es la guía básica en desarrollo de cada materia facilitando a la siguiente fase de evaluación.

Por otro lado, es importante que los ambientes creados por el docente para la enseñanza, proporcionen confianza y seguridad para un buen aprendizaje en los diferentes momentos del día a lo largo del tiempo establecido.

También es responsabilidad de los padres ayudar a sus hijos en la educación, porque para que se dé un buen aprendizaje siempre debe ir de la mano tanto docente-padres de familia y la comunidad educativa. Es deber de ellos enviarlos motivados a la escuela y puedan poner todo el entusiasmo al momento de asimilar los conocimientos que el docente está impartiendo. El docente al incorporar el juego como medio de motivación para los estudiantes, les brinda una oportunidad de diversión; que enriquece la mente, cuerpo y vida de los niños y niñas de una forma muy importante.

### **8.3 Análisis de la información Atlas Ti de los Padres de Familia**

**Cuadro 1.** Categorías del núcleo de estudio aplicación de la gamificación en el aula y su impacto motivacional en el rendimiento de los estudiantes de 4to, 5to grado de EGB, de la unidad educativa 23 de Abril, de la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia bolívar, periodo académico noviembre 2023- febrero 2024.



Elaborado por: Anderson Borja y Neicer Guingla

Preguntas	Nivel	Categoría	Subcategoría
<p>¿Conoce su hijo posee problemas de rendimiento? ¿Explique en qué área?</p>	Apertura	Asignaturas complejas	Matemáticas, ciencias naturales lengua y literatura
<p>¿Cree que es importante que el docente motive a sus estudiantes en el aula? ¿Por qué?</p> <p>¿Cree que la metodología utilizada por el docente es</p>		Importancia de la motivación docente	Aprende mejor, aumenta el interés, mejora el estado anímico

<p><b>adecuada para motivar a sus estudiantes?</b></p>			
<p><b>¿Considera que los estudiantes que están bien motivados alcanzarán un buen rendimiento? ¿Por qué?</b></p> <p><b>¿Usted ayuda a su hijo con las tareas?</b></p>	<p>Desarrollo</p>	<p>Importancia de la motivación docente</p> <p>Seguimiento de tareas</p>	<p>Alcance de metas, mejor rendimiento</p> <p>Orientación, individual, supervisión y revisión</p>
<p><b>¿Cree que su hijo va con entusiasmo a las clases?</b></p>		<p>Estado de animo</p>	<p>Desanimado, entusiasmado, obligado, aburrido</p>

<p><b>¿Cree que las actividades lúdicas son importantes para la motivación en el aula?</b></p>		<p>Actividades lúdicas</p>	<p>Juego es innato en los niños, alternativas de motivación, mejora la concentración, relajación, desarrollo de habilidades, superar límites, despertar la imaginación, desarrollar su potencial</p>
<p><b>¿Tiene buena comunicación con el docente? ¿Por qué?</b></p>		<p>Comunicación</p>	<p>Buena, deficiente, whatsapp, Messenger</p>
<p><b>¿Conoce si los docentes son capacitados en estrategias de gamificación?</b></p>		<p>Capacitación docente en gamificación</p>	<p>Desconozco, estrategias de gamificación</p>

<p><b>¿Cuál cree que son las ventajas de la gamificación aplicada en el aula (usar la técnica del juego para enseñar en el aula)?</b></p> <p><b>¿Está de acuerdo que su hijo participe en actividades de gamificación en el aula, para mejorar su motivación en clase? ¿Por qué?</b></p>	<p>Cierre</p>	<p>Ventajas de la gamificación</p>	<p>Motivación, estimulación, trabajo en equipo</p>
--	---------------	------------------------------------	--



¿Cree que los retos incentivan a aprender mejor a su hijo? ¿Por qué?		Retos educativos	Establecimientos de objetivos, manejo de emociones, interrelación
--	--	------------------	---

Elaborado por: Anderson Borja y Neicer Guingla, 2024

**Pregunta 1. ¿Conoce si su hijo posee problemas de rendimiento?**

**¿Explique en qué área?**

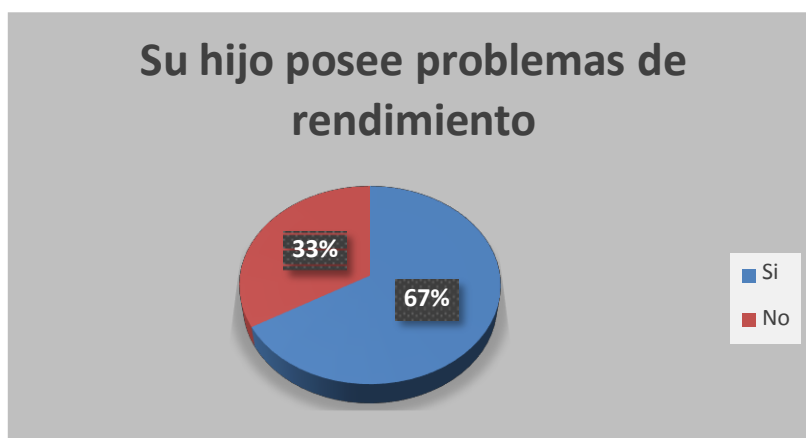
**Tabla 1.**

hijo posee problemas de rendimiento		
Problemas de rendimiento escolar	Cantidad	%
Si	10	67%
No	5	33%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Fuente: Entrevista a los Padres de Familia de 4to y 5to AEGB

Elaborado por: Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 1.**



Fuente: Tabla N°1

Elaborado por: Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 1.** El 67% de entrevistados manifiestan que sus hijos si mantiene problemas de rendimiento en el área de matemáticas. El 33% mencionan que el problema es en el área de Lengua y literatura y Ciencias naturales.

Con base en ello, se dice que estos problemas vienen arraigados desde los hogares y el desinterés que dan los padres y los estudiantes a ciertas áreas. Es decir, para que el niño mantenga un buen rendimiento también es deber de la familia ayudar a que sus hijos demuestren interés por aprender.

Por otra parte, el docente no puede asumir toda la responsabilidad, porque el como base fundamental dentro del contexto educativo demuestra todo por impartir sus conocimientos, pero también se debe complementar con la ayuda de los padres de familia y es ahí donde se logrará mantener un buen aprendizaje.

**Pregunta 2.** ¿Cree que es importante que el docente motive a sus estudiantes en el aula? ¿Por qué?

**Tabla 2.**

<b>Es importante que el docente motive a sus estudiantes en el aula</b>		
<b>Motivación escolar</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si	12	80%
No	3	20%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Entrevista a los Padres de Familia de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 2.**



**Fuente:** Tabla N°2

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 2.** Los entrevistados en el 80% manifiestan que el docente si debe motivar a los estudiantes antes de iniciar sus clases, ya que la motivación es el motor que mueve a las personas para realizar con ánimo una actividad y parece importante que el docente realice esto con sus alumnos. Dejando el 20% con el resultado de no porque es deber de los hijos asistir a la escuela y mostrar interés por aprender.

Cabe recalcar que es de mucha importancia la motivación en el rol del docente, porque juega un papel muy fundamental en la conducta ante el proceso de aprendizaje, además ayuda a desarrollar la capacidad. Un estudiante motivado mostrara interés por realizar las tareas encomendadas y mantener ese impulso para generar nuevos conocimientos.

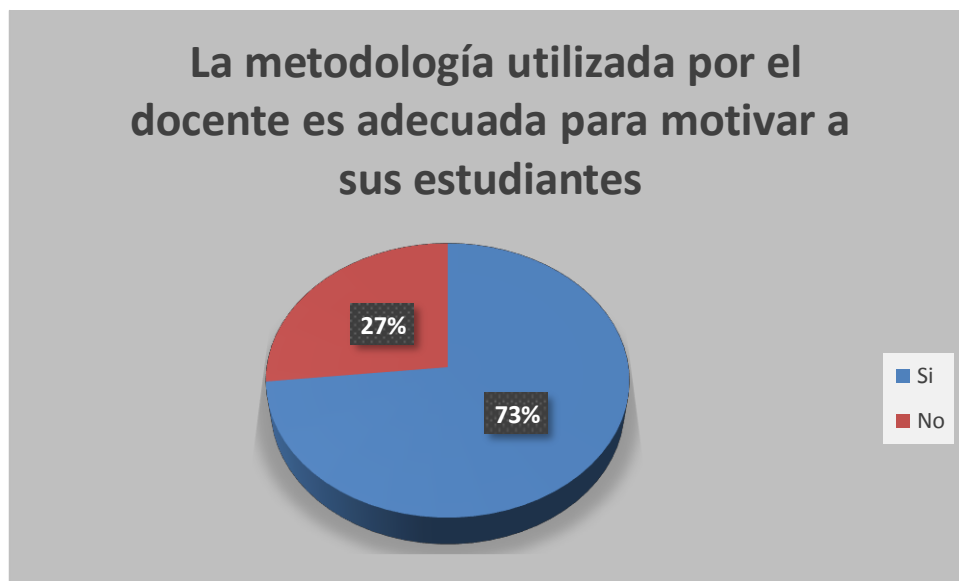
**Pregunta 3. ¿Cree que la metodología utilizada por el docente es adecuada para motivar a sus estudiantes?**

**Tabla 3.**

<b>La metodología utilizada por el docente es adecuada para motivar a sus estudiantes</b>		
<b>Metodología</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si	11	73%
No	4	27%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Entrevista a los Padres de Familia de 4to y 5to AEGB  
**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 3.**



**Fuente:** Tabla N°3  
**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 3.** Los entrevistados manifiestan en el 73% que si es adecuada la metodología que el docente utiliza para trabajar con sus hijos. El 27% manifiesta que no es adecuada la metodología que el docente utiliza para impartir sus clases.

Se puede evidenciar que los padres de familia confían en la metodología de los docentes, esto es el reflejo de la labor del docente quien se debe preocupar también los padres de sus estudiantes.

**Pregunta 4. ¿Considera que los estudiantes que están bien motivados alcanzarán un buen rendimiento? ¿Por qué?**

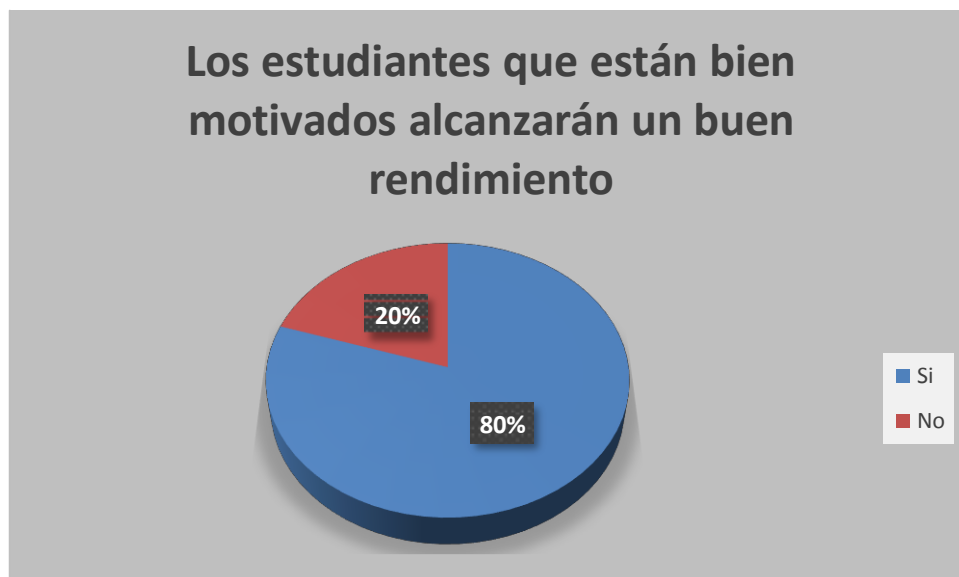
**Tabla 4.**

<b>Los estudiantes que están bien motivados alcanzarán un buen rendimiento</b>		
<b>Motivación-rendimiento</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si	12	80%
No	3	20%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Entrevista a los Padres de Familia de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 4.**



**Fuente:** Tabla N°4

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 4.** El 80% de los entrevistados manifiestan que sí, ya que un estudiante motivado tendrá la concentración suficiente para aprender y alcanzarán un buen rendimiento y cumplirán con sus objetivos. El 20% menciona que no, porque es deber de cada estudiante en mantener un buen rendimiento es colar.

Con base en ello, se dice que si es importante la motivación de una u otra manera antes de iniciar una clase. En sí hay ser empáticos y saber que cada uno lleva consigo diversos problemas donde causa la desconcentración u desinterés por aprender. Entonces es tarea del docente en incorporar esa motivación, porque el estudiante encontrara la concentración o los ánimos por aprender y lograr un aprendizaje significativo.

**Pregunta 5. ¿Usted, acompaña a su hijo en las tareas?**

**Tabla 5.**

<b>Acompaña a su hijo en las tareas</b>		
<b>Acompañamiento- tareas</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si	5	33%
No	10	67%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Entrevista a los Padres de Familia de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 5.**



**Fuente:** Tabla N°5

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 5.** El 67% de los padres de familia manifiestan que no ayudan al momento de realizar las tareas a sus hijos, porque se presentan obstáculos como: la mayoría de padres salen a trabajar y llegan en la noche, esto hace que cada niño/niña realice sus tareas de la manera que ellos comprendan. El 33% de padres de familia mencionan que, si ayudan en las tareas de sus hijos o reciben ayuda de sus hermanos, en ocasiones los dejan que realicen solo, pero bajo supervisión para que hagan de una manera efectiva.

Es muy importante que los estudiantes reciban el apoyo de los padres al momento que estén realizando las tareas, porque ayuda a interpretar las instrucciones y dejarlos que realicen por sí mismo luego de ello supervisarlos. Es decir, el padre de familia actúa como guía en las tareas encomendadas y tener buenos resultados.

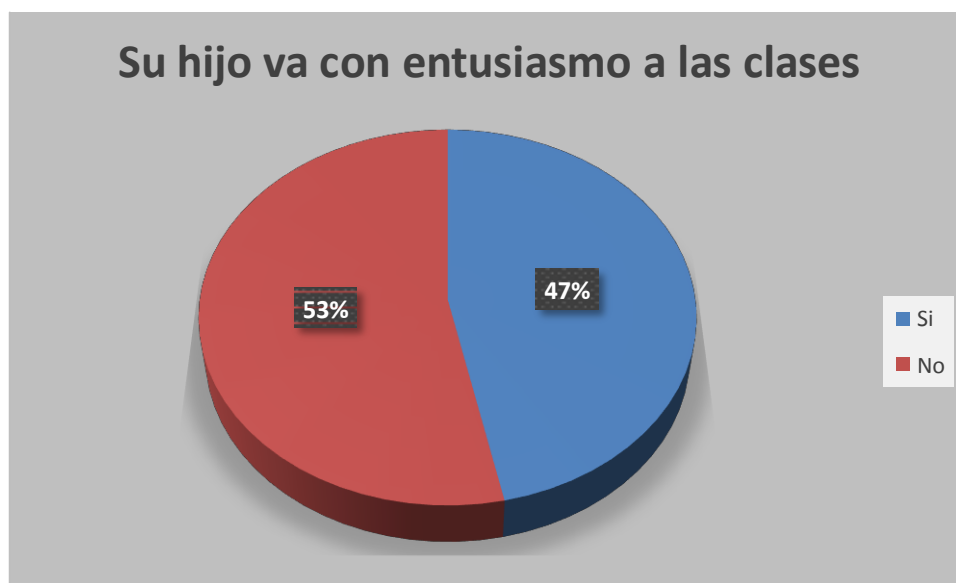
**Pregunta 6. ¿Cree que su hijo va con entusiasmo a las clases?**

**Tabla 6.**

Su hijo va con entusiasmo a las clases		
Entusiasmo-clases	Cantidad	%
Si	7	47%
No	8	53%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Entrevista a los Padres de Familia de 4to y 5to AEGB  
**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 6.**



**Fuente:** Tabla N°6  
**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 6.** El 53% de entrevistados manifiestan que no sienten a sus hijos ir entusiasmados a la escuela, porque muchos de ellos sienten pereza en levantarse por las mañanas, porque cree que las clases son repetitivas y sienten que van por obligación. Mientras que 47% de padres mencionan que sus hijos si acuden



entusiasmados al centro educativo porque muestran ganas por aprender nuevas cosas.

Es muy importante que los estudiantes acudan al centro educativo con mucho entusiasmo, ya que está conectado directamente con habilidad hacia el interés en el aprendizaje. Sin el interés por parte del estudiante el trabajo del docente no servirá de mucho, por lo tanto, se dice que un estudiante bien motivado dará buenos resultados en su aprendizaje. La motivación juega un papel muy importante en el proceso de aprendizaje, contribuyendo a desarrollar las capacidades y una conducta positiva para adquirir nuevos conocimientos.

**Pregunta 7. ¿Cree que las actividades lúdicas son significativos para la motivación en el aula?**

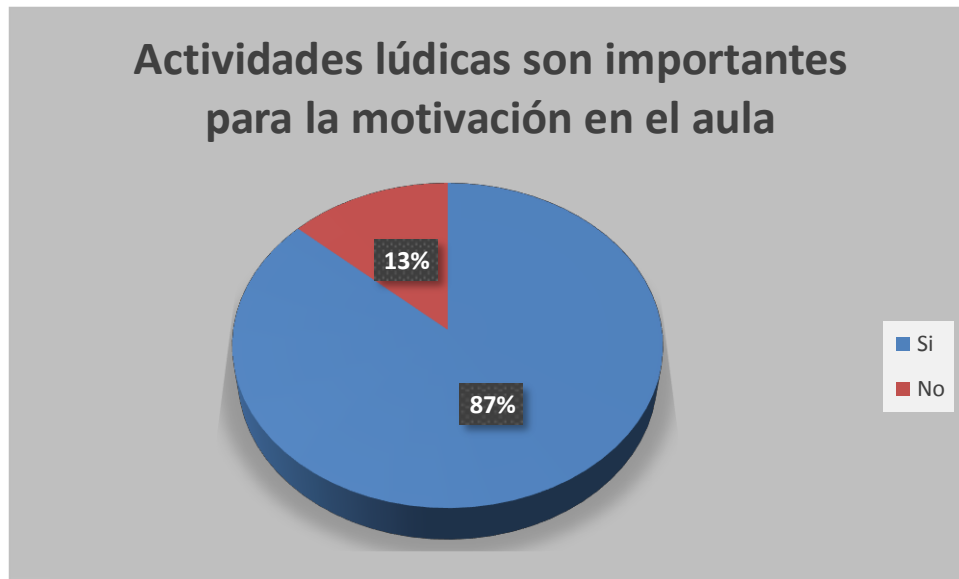
**Tabla 7.**

<b>Actividades lúdicas son importantes para la motivación en el aula</b>		
<b>Actividades lúdicas- aula</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si	13	87%
No	2	13%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Entrevista a los Padres de Familia de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 7.**



**Fuente:** Tabla N°7

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 7.** El 87% de entrevistados manifiestan que, si es importante incrementar actividades lúdicas como parte de motivación dentro del aula porque ayudan a nuestros hijos a ir con más entusiasmo a la escuela. El juego les ayuda a los estudiantes a que se motiven en el aula y que se concentren mejor en sus tareas, la motivación les ayuda a encontrar soluciones para un determinado problema, y además a superar sus límites. El 13% de padres mencionan que no porque estudiar es una cosa y estudiar es muy diferente.

Cabe recalcar que las actividades lúdicas son muy importantes, porque de una u otra forma permite al estudiante expresarse, sentir, conocer y relacionarse en su entorno permitiéndole realizar diferentes actividades con diversos materiales en cada tema específico.

**Pregunta 8. ¿Tiene buena comunicación con el docente? ¿Por qué?**

**Tabla 8.**

<b>Tiene buena comunicación con el docente</b>		
<b>Comunicación</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si	5	33%
No	10	67%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Entrevista a los Padres de Familia de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 8.**



**Fuente:** Tabla N°8

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 8.** Los entrevistados manifiestan en un 67% que no tiene una buena comunicación con el docente debido a diversas situaciones como muchos de los padres no acuden a la unidad educativa a preguntar sobre el rendimiento de sus hijos, otros trabajan hasta muy tarde y no tienen tiempo para acudir a las reuniones que el docente realiza. El 33% de padres de familia mencionan que si mantienen una buena comunicación con el docente a pesar de que ellos también

trabajan, pero si tienen tiempo para preocuparse por sus hijos y conversar con el docente, otros están pendientes del rendimiento de sus hijos por medio de llamada telefónica.

**Pregunta 9. ¿Conoce si los docentes son capacitados en estrategias de gamificación?**

**Tabla 9.**

Los docentes son capacitados en estrategias de gamificación		
Comunicación	Cantidad	%
Si	3	20%
No	12	80%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Entrevista a los Padres de Familia de 4to y 5to AEGB  
**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 9.**



**Fuente:** Tabla N°9

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 9.** El 80% de entrevistados manifiestan que no conocen si los docentes reciben capacitaciones acerca de este tipo de metodología llamada gamificación a pesar de ello mencionan que la capacitación hacia los docentes debe

ser constante de tal forma que se enseñe de acuerdo con la tecnología. El 20% de padres de familia manifiestan que si reciben capacitaciones por parte del magisterio y son de manera continua.

Un docente para desempeñarse con ética y calidad requiere de una formación constante donde permita transmitir enseñanza de calidad a sus estudiantes; es por ello que cada docente debe llevar consigo el hábito del autoaprendizaje, ser innovador en sus metodologías, técnicas y estrategias para enseñar y obtener un buen aprendizaje en sus estudiantes. No se trata solo de proporcionar conocimiento tradicional, sino que también debe brindar y motivar a los aprendices a tener un autoaprendizaje. Por ello se dice que gracias a la formación continua un docente brindara una buena enseñanza a sus estudiantes donde sean capaces de afrontar sus propios retos y objetivos.

**Pregunta 10. ¿Cuál cree que son las ventajas de la gamificación aplicada en el aula (usar la técnica del juego para enseñar en el aula)?**

**Tabla 10.**

<b>Ventajas de la gamificación aplicada en el aula</b>		
<b>Ventajas de la gamificación</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Motivación	5	33%
Estimulación	6	40%
Trabajo en equipo	4	27%
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Entrevista a los Padres de Familia de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 10**



**Fuente:** Tabla N°10

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 10.** Según los entrevistados manifiestan que las ventajas que se puede encontrar al incorporar la gamificación dentro de aula son del 40% en la estimulación en los estudiantes. El 33% de entrevistados mencionan que la motivación es el objetivo que se encuentra en esta metodología “gamificación”. Así mismo el 27% de padres de familia dice que se puede desarrollar el trabajo en equipo al implementar la gamificación como parte del trabajo en el aula.

Con base en lo expuesto se puede argumentar que la gamificación es muy importante para la educación, porque en los niños y niñas es indispensable para que desarrollen su creatividad a través del juego-trabajo. Es decir, aprender jugando. Además, ayuda a desarrollar la comunicación, creatividad y la imaginación en el proceso de aprendizaje, de la misma manera dando solución a problemas de todas las materias. Por otro el lado los beneficios que brinda la gamificación a los estudiantes es aumentar la motivación por el aprendizaje, estimulación, aumenta la

concentración-atención, se vuelve más divertidas las clases, favorece la adquisición de conocimientos y mejora el rendimiento académico.

**Pregunta 11. ¿Cree que los retos incentivan a aprender mejor a su hijo?**

**¿Por qué?**

**Tabla 11.**

Los retos incentivan a aprender mejor a su hijo		
retos-aprendizaje	Cantidad	%
Si	13	93%
No	1	7%
<b>TOTAL</b>	14	100%

**Fuente:** Entrevista a los Padres de Familia de 4to y 5to AEGB

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Gráfico 11.**



**Fuente:** Tabla N°11

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 11.** El 93% de entrevistados manifiestan que los retos si ayudarían a aprender mejor a sus hijos porque estimula a fijar y cumplir metas y

trabajar en equipo. El 7% menciona que no porque algunos niños no manejan sus emociones y no aceptan la pérdida y es incómodo.

El docente actúa de manera colaborativa con la incorporación del reto como parte de la enseñanza no solo con su grado a cargo si no que puede realizarlo con otro docente a cargo de otra aula del mismo nivel donde deben coordinar y colaborar en actividades a desarrollarse y sean dinámicas/eficientes para lograr el objetivo planteado.

Aplicar este tipo de retos en los niños y niñas hace que se vuelva en un reto muy importante dentro del aprendizaje. Es decir, los incita a moverse para cumplir ese reto y por ende a estimular a conseguir sus objetivos. Donde permite al docente el desarrollo de creación e incorporación de nuevos retos dentro de sus planificaciones.

**Pregunta 12. ¿Está de acuerdo que su hijo participe en actividades de gamificación en el aula, para mejorar su motivación en clase? ¿Por qué?**

**Tabla 12.**

<b>Participación en actividades de gamificación en el aula</b>		
<b>Actividades de gamificación</b>	<b>Cantidad</b>	<b>%</b>
Si	13	93%
No	1	7%
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Entrevista a los Padres de Familia de 4to y 5to AEGB  
**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla



**Gráfico 12.**



**Fuente:** Tabla N°12

**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Interpretación 12.** El 93% de entrevistados mencionan que si están de acuerdo que sus hijos participen en esas actividades propuestas por el docente, porque podrán aprender cosas nuevas y se sientan motivados en la hora de clases. Quedando el 7% donde mencionan que no porque desconocen del tema.

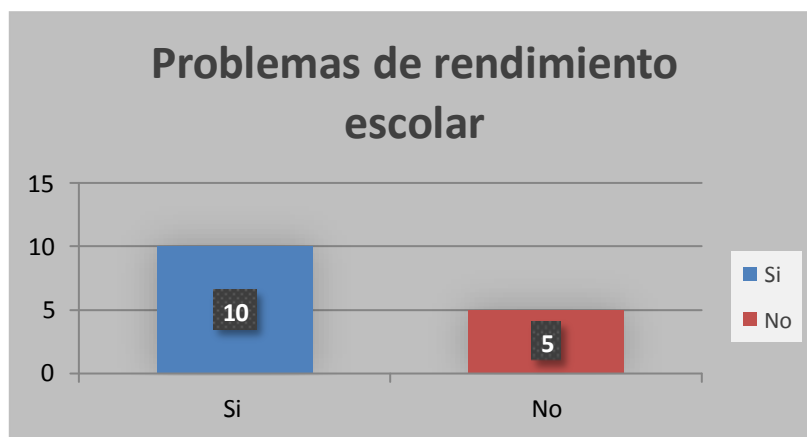
Con base en ello, se dice que el docente debe entregar información a los padres de familia de que reta esta metodología de la gamificación y estén informados que existe una forma más creativa para que los hijos sientan ese afán por el aprendizaje. Sabiendo que la gamificación se basa en el juego y es una herramienta para fomentar la motivación, creatividad y con ello ayuda a que presten atención a la hora de clase.

### **8.3.1 Análisis de la entrevista a los Padres de Familia**

Una vez realizada 1 entrevista a los padres de familia, se obtuvo como resultado lo siguiente: La labor de los padres de familia, implica ayudar a desarrollar

las habilidades de resolución de problemas al momento de realizar sus deberes, ya que si lo hace con su propio esfuerzo va a desarrollar su confianza en sí mismo y el amor por aprender e incorporando buenos hábitos de estudio. Por otro lado, es necesario motivar al estudiante haciéndole saber que la educación es de gran importancia e incluso divertido, donde le incentiva a comprender que el aprendizaje es algo que se puede disfrutar durante todo su recorrido.

Los Padres de Familia están de acuerdo que una correcta motivación sus hijos pueden tener mejores resultados en la educación. Haciéndole saber que la educación es de gran importancia e incluso divertido, donde le incentiva a comprender que el aprendizaje es algo que se puede disfrutar durante toda su vida. Dando es libertad a un desarrollo de habilidades al momento de realizar sus deberes, porque si lo hace con su propio esfuerzo va a desarrollar su confianza y el amor por aprender.



**Elaborado por:** Anderson Borja y Neicer Guingla

Como se puede evidenciar en el gráfico, los padres de familia, están concientes de que los estudiantes tienen problemas de rendimiento escolar lo que es muy preocupante, porque esto incide y afecta en el desempeño del estudiante y de igual manera en la adquisición de conocimientos. Pero, consideran que las

actividades lúdicas, son juegos donde sus hijos e hijas involucran la actividad física para fomentar el aprendizaje y con ello el desarrollo cognitivo, social y emocional. Estas actividades permiten al profesor orientar y acompañar a sus estudiantes, padres de familia y la comunidad educativa en diferentes procesos de investigación para dar solución a ellos.

Es por ello, que se concluye que la comunicación entre padres de familia y el docente es un apoyo fundamental en la educación de los estudiantes. Esta comunicación debe ser armoniosa, fluida, donde permita a través de ella guiarlos y ser soportes en lo que necesitan aprender. Ya que el docente y padres de familia son un apoyo esencial en todas las etapas de aprendizaje; así saber cómo es el rendimiento de cada uno de los estudiantes y consigo estar pendientes en las áreas donde tiene bajo rendimiento, se ha ido dando solución a esas pequeñas falencias, pero de manera conjunta.

Finalmente, se debe mencionar que los padres de familia están conscientes que el juego aplicado a la educación, no solo es diversión, más bien es una parte esencial del proceso de aprendizaje, el juego es una actividad que ayuda al niño a construir nuevos aprendizajes significativos, facilitando la asimilación de contenidos y por ende aumentando su motivación y participación dentro del aula, cabe recalcar que los docentes deben dar a conocer cómo es el uso de esta metodología y que beneficios lleva consigo y así cada uno de los padres de familia ayudara con la labor y generar un buen aprendizaje.

## **9. CONCLUSIONES**

Una vez realizado el presente proyecto de investigación se ha obtenido las siguientes conclusiones, según las entrevistas realizadas a los docentes, estudiantes y padres de familia de 4to y 5to AEGB:

Se analizó el estado actual de motivación de los estudiantes en el rendimiento escolar de 4to y 5to GEGB, donde se encontró que la mayoría de ellos tienen problemas relacionados con la motivación, como falta de interés en las clases, problemas de rendimiento escolar especialmente, falta de interés en los materiales presentados por el docente.

Se aplicó la guía de entrevistas y se analizó la información en atlas ti, con la finalidad de recoger información primaria de la investigación. Se halló que la falta de motivación de los estudiantes en su gran mayoría es por falta de estrategias aplicadas por el docente y la falta de control de los padres de familia en la elaboración de las tareas.

Se aplicó la gamificación en el aula de 4to y 5to GEGB en la página web JClic, se seleccionó un conjunto de actividades gamificadas. Con lo cual, se mejoró notablemente la motivación de los estudiantes y se consiguió que se sientan más incentivados a participar en las clases y de esta forma adquirir nuevos conocimientos.

## **10. PROPUESTA**

### **10.1 Título**

Gamificación y Motivación

### **10.2 Introducción**

Como resultado de la dialéctica de la sociedad, los docentes deben enfrentarse a nuevos desafíos en el aula, lo que requiere cambiar los métodos de enseñanza tradicionales e introducir nuevas metodologías que satisfagan los intereses de cada estudiante. Para eso, es necesario analizar la taxonomía de generaciones a las que pertenecen los estudiantes en un contexto tecnológico más actual.

Por otro lado, la falta de motivación en los estudiantes, es un problema muy común en el contexto educativo, se presenta como un desafío para los docentes porque sin motivación el proceso de aprendizaje sería difícil concluir. Ya que el aprendizaje tiene dos procesos, o factores importantes, el primero es el nivel lógico y el segundo se divide en estímulos internos y externos, como el ambiente, la motivación, la nutrición y las condiciones biológicas de cada persona que ayudan al proceso educativo.

Entonces, es fundamental motivar a los estudiantes para que participen activamente en el proceso de aprendizaje. Es por ello, que los docentes deben conocer estrategias tecnológicas como la gamificación. Además, hay que señalar que a raíz de la pandemia del COVID-19, los estudiantes se familiarizaron con el

entorno virtual, lo que favorece la introducción de nuevas estrategias de motivación como es la gamificación en el aula.

La gamificación, crea un nuevo escenario con actividades atractivas y dinámicas donde los estudiantes se sienten motivados para aprender. Tiene varias ventajas en la educación, gracias a su dinámica que se aleja de las normas tradicionales y se fundamenta en aprendizajes más activos, diseñados en función de los intereses actuales de los estudiantes, combinado con ambientes no virtuales.

Tomando en consideración lo mencionado, se plantea un conjunto de actividades con el objetivo de aplicar la gamificación en el aula para mejorar la motivación en el rendimiento de los estudiantes de 4to y 5to GEGB, de la UE 23 de Abril, cantón Guaranda, provincia de Bolívar, durante el periodo académico 2023-2024. Cada una de estas actividades tiene como objetivo introducir a los estudiantes en un entorno virtual con el objetivo de innovar las estrategias de motivación en el salón de clases, mediante juegos educativos y un sistema de puntuación se incentiva a los estudiantes a adquirir nuevos conocimientos.

### **10.3 Desarrollo**

Al realizar actividades de gamificación, los estudiantes se entrenan mentalmente, promoviendo su desarrollo de una forma divertida e integral. El juego, fomentan la escucha activa, el trabajo en equipo, la reflexión y la participación. Por lo tanto, es fundamental reconocer que al introducir al estudiante en el mundo de la gamificación, con retos y las recompensas, se le está invitando sutilmente a resolver problemas, tomar decisiones, enfrentar situaciones muy similares a la realidad, trabajo en equipo, pero sobre todo se motiva al estudiante a participar activamente en las clases.

### 10.3.1 Plan Operativo

<b>Estrategia metodológica</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Fechas</b>	<b>Responsables</b>	<b>Beneficiarios</b>
Actividad de inducción	Dirigir la atención de los estudiantes en las actividades, mediante la explicación del contenido.	Mediante diapositivas se explicó acerca de los beneficios de la utilización de JClic en la motivación de los estuantes de 4to y 5to año de EGB.		Alumnos investigadores	Comunidad Educativa
Actividad 1	Encontrar pares de elementos idénticos o relacionados que estén ocultos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se explicó las reglas</li> <li>• Se expuso los objetivos.</li> <li>• Se desarrolló los cinco ejercicios de los juegos de memoria.</li> </ul>		Alumnos investigadores	Comunidad Educativa
Actividad 2	Reconstruir contenidos textuales o gráficos que a primera vista parecen desorganizados	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se explicó las reglas</li> <li>• Se expuso los objetivos.</li> <li>• Se desarrolló los cinco ejercicios de puzzle</li> </ul>		Alumnos investigadores	Comunidad Educativa
Actividad 3	Buscar palabras es encontrar palabras ocultas en una ventana con varios caracteres.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se explicó las reglas</li> <li>• Se expuso los objetivos.</li> <li>• Se desarrolló los cinco ejercicios de sopa de letras</li> </ul>		Alumnos investigadores	Comunidad Educativa
Actividad 4	Completar el tablero de palabras basándose en estas definiciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se explicó las reglas</li> <li>• Se expuso los objetivos.</li> <li>• Se desarrolló los cinco ejercicios de Crucigramas</li> </ul>		Alumnos investigadores	Comunidad Educativa
Actividad 5	Encontrar similitudes entre elementos con diferentes valores y diferente información de dos partes diferentes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se explicó las reglas</li> <li>• Se expuso los objetivos.</li> <li>• Se desarrolló los cinco ejercicios de Actividades de asociación.</li> </ul>		Alumnos investigadores	Comunidad Educativa

### **10.3.2 Actividad de Inducción**

Para esta actividad inicial se realizó un conjunto de diapositivas con la finalidad de informar a los estudiantes acerca de la importancia de la gamificación en el aula, además de beneficios y el uso de la página web JClic.

#### **10.3.2.1 JClic**

Es una página web, con un entorno que facilita el desarrollo, ejecución de actividades de aprendizaje multimedia. Utiliza la programación Java, se puede acceder fácilmente a este programa gracias al software gratuito JClic fue desarrollado por Francesc Busquet. La misma que permite a los docentes realizar varias actividades educativas en forma de juego que ayuda en la adquisición de conocimientos. (Bermeo & Medina, 2019)

Entre las cosas más importantes de la página web es que ofrece una variedad de actividades diferentes que ayudan al estudiante a aprender de forma motivada. Zonaclíc, es la página oficial de JClic, se trata de un software gratuito que funciona en varios sistemas operativos (Windows, Linux, Mac OS X), permite la selección, la evaluación y la ejecución de actividades educativas. (Ríos, 2020)

El software JClic, además puede ser la base para que los docentes motivados a cambiar su enseñanza tradicional y generar cambios en los procesos educativos. Por ello, es conveniente incursionar en el mundo de la tecnología, para obtener y compartir información útil, creando experiencias de motivación tanto para el docente como para el estudiante.



### 10.3.2.2 Enfoques educativos de JClic

En la investigación de Chacón (2022), refiere que esta página web se creó con base en los siguientes enfoques educativos, por lo que es una aplicación ideal para la motivación de estudiantes:

**Conductista:** El representante principal de este enfoque es Pavlov, quien se basa su enfoque en una visión asociacionista. Es así que JClic, se fundamenta en la repetición de ciertos patrones, por medio de iconos representativos como la opción de guardar, siguiente, ayuda, entre otros.

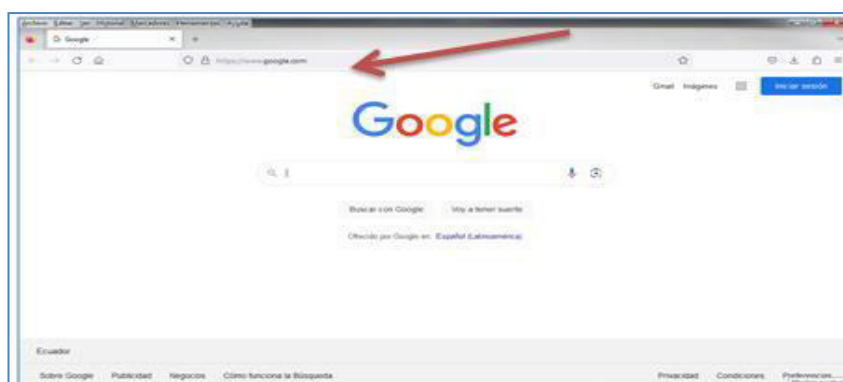
**Cognoscitivistas.** Su principal representante, Bruner, que refiere a la forma en la que se aprende, es por ello, que JClic brinda la ayuda de un demo, en la que señala el funcionamiento de la página web, que le posibilita el desarrollo de estrategias y habilidades en el manejo del contexto de aprendizaje, lo que ayuda a generar interés por aprender en el estudiante. Es decir, el software permite al estudiante realizar actividades que van desde las más simples hasta las más difíciles. Por lo cual promueve cuatro etapas clave en el desarrollo intelectual del estudiante: asimilación, acción, adaptación de los aprendizajes.

**Constructivista.** Su principal representante es Gagné este enfoque permite que JClic, una interacción directa con el estudiante, lo que facilita la profundización de sus destrezas, habilidades y conocimientos. Además de su aprendizaje constante e independiente, porque cualquiera puede utilizar este software porque su interfaz de usuario es amigable y fácil de entender. De la misma manera se puede aplicar en diferentes niveles educativos para que el estudiante pueda interpretar los aspectos del entorno educativo que lo rodea.

Se debe mencionar que la utilización del software educativo como JClic propicia un ambiente de aprendizaje que los estudiantes disfrutan, de modo que se interesan por aprender nuevos conocimientos a través de la experiencia del juego. Esto a su vez brinda a los docentes una herramienta tecnológica que puede ser reforzada o aplicada a cualquier área del conocimiento. JClic, cuenta con una biblioteca diversa, con actividades que pueden ser incluirlas en la clase, que facilitan la motivación dentro del aula.

### 10.3.2.3 Ingreso a la página web

En primer lugar, ingresar a cualquier navegador (de preferencia google), y en la barra del navegado digitar: <https://clic.xtec.cat/repo/index.html?lang=es>



De esta manera se ingresa a la pantalla principal de JClic, en la cual se puede seleccionar:

**Idioma:** Español.

**Área curricular:** Todas, porque son actividades de motivación.

**Nivel Educativo:** Cuarto - Quinto Grado.

**Descripción:** Rompecabezas.



Fuente: <https://clic.xtec.cat/repo/index.html?lang=es>

#### 10.3.2.4 Organización de las actividades

Para dar inicio a las actividades de gamificación, se formó 5 grupos de 3 estudiantes, debido a que la institución cuenta con cinco computadores del laboratorio de computación de la Unidad Educativa “23 de Abril”. Además, se motiva a los estudiantes a trabajar en grupo.

Una vez que se ha formado los grupos de estudiantes, se pidió que se asigne un nombre a cada grupo:

1. Los Magníficos.
2. Las Princesas.
3. Los Vencedores.
4. Los Superhéroes.
5. Las estrellitas.

Al finalizar se contabilizará los tiempos que cada uno de los grupos se ha tardado en realizar las actividades. El grupo que haya realizado el menor tiempo recibirá el reconocimiento de sus estudiantes y un incentivo reflejado en un trofeo por su esfuerzo.

Previamente, al desarrollo de las actividades se realizó la explicación de los elementos de la ventana de actividades de JClic, con la finalidad de que los estudiantes se orienten en la página web y puedan navegar con facilidad:



**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/repo/index.html?lang=es>

JClic, es una página web que contiene en su biblioteca un sinnúmero de actividades educativas, como:

Los juegos de memoria, están diseñados con la finalidad de proporcionar beneficios para la salud del cerebro de los estudiantes, como mejorar la concentración, mejorar la memoria visual y promover el pensamiento rápido para las decisiones en grupo que requieren reacciones rápidas.

Los puzles, estos juegos en el área de educación, son muy importante debido a que ayuda a los estudiantes a ejercitar la memoria visual, como consecuencia de eso promueve la capacidad de análisis y análisis. Además, mejora la autoestima, ya que al conseguir armar el puzle, el estudiante tiene una sensación de triunfo que le beneficia su autoestima.

Las sopas de letras, es un juego de inteligencia y cooperación, promueve la discusión para encontrar las palabras, por medio de una estrategia que fomenta el rendimiento escolar de los estudiantes.

Los crucigramas son una herramienta muy importante para fomentar el aprendizaje activo, además de ayuda a enriquecer el vocabulario, ortografía y razonamiento, al resolverlo en grupo propicia la comunicación.

El juego por asociación, muy útil, ya que estimula diferentes capacidades cognitivas, participativas, comunicativas, capacidades de memoria, lenguaje y pensamiento, además, que al ser un trabajo repetitivo, facilita la comprensión de conceptos y aumenta la motivación por el aprendizaje.

Por lo mencionado, en la presente propuesta se eligió 5 ejercicios de cada categoría de actividad, que aborda diferentes temáticas, con la finalidad de aumentar la motivación en el rendimiento de los estudiantes de 4to, 5to grado de EGB, de la UE “23 de Abril”.



## **ACTIVIDAD N° 1**

**Tema:** Juego de Memoria

**Responsables:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Fecha:**

**Tiempo:** 30 minutos

**Lugar:** Laboratorio de Computación de la UE 23 de Abril.

**Recursos:** Computador, internet.

**Objetivo:**

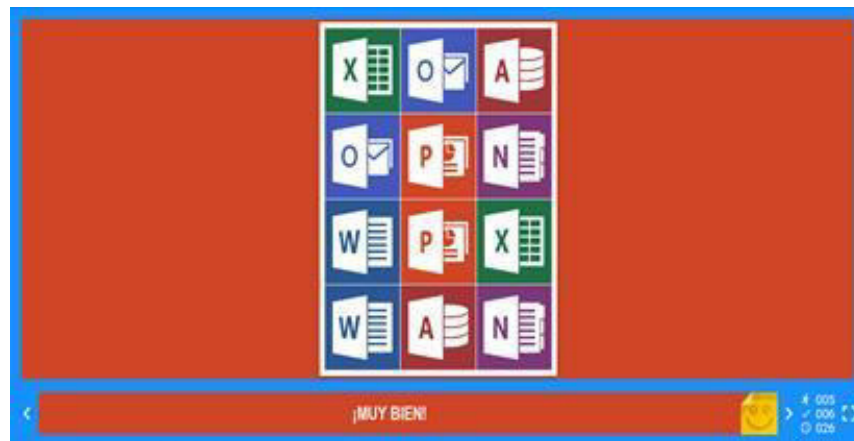
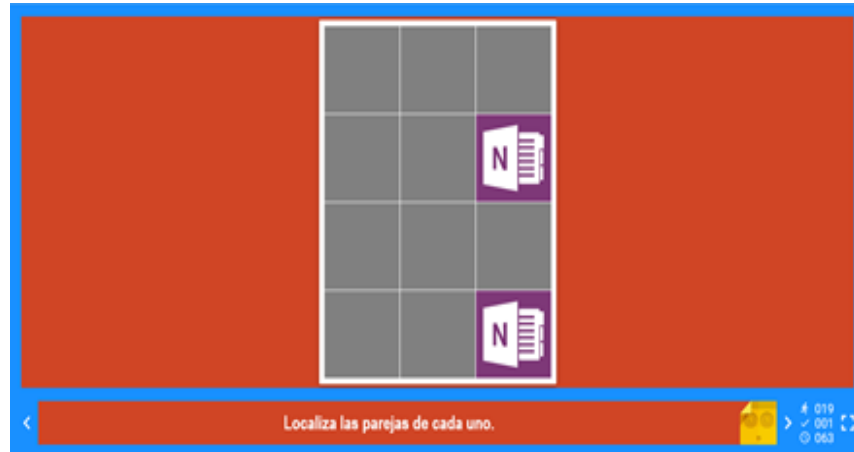
En la actividad del juego de memoria el estudiante tiene como objetivo encontrar pares de elementos idénticos o relacionados que estén ocultos. En cada lanzamiento, se revela una pareja y se vuelve a ocultar si no forman pareja. La finalidad es revelar todos los pares, cada mosaico en el panel del juego puede contener varios recursos como sonido, imagen, animación o texto. Las cajas emparejadas pueden tener contenidos iguales o diferentes que están relacionados entre sí y pueden ser de diferentes tipos y de diferentes temas.

**Instrucciones:**

1. Se explica a los estudiantes de que se trata la actividad.
2. El estudiante tiene que utilizar el mouse con la finalidad de localizar las parejas en el menor tiempo posible.
3. El investigador es el encargado de anotar los tiempos que hagan los grupos en resolver la actividad.

## Juego de Memoria N° 1

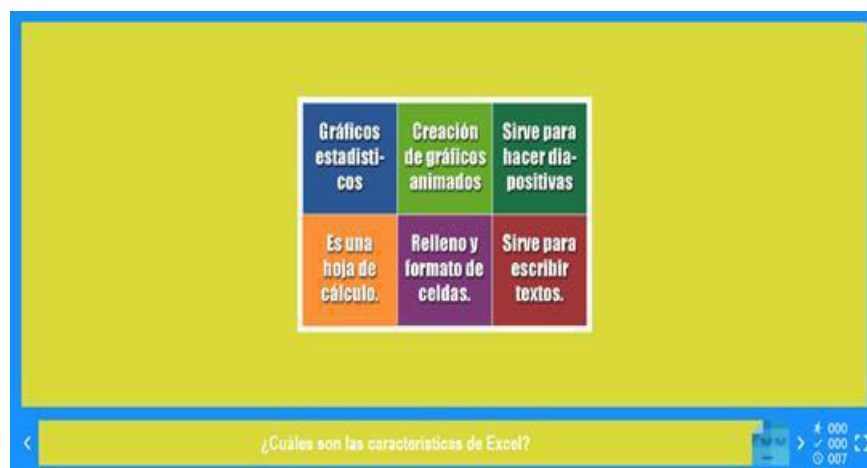
**Descripción:** Identifica y localiza las parejas del paquete de office.



**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/ofimatic/jclic.js/index.html>

## Juego de Memoria N° 2

**Descripción:** Identifica las características de Excel



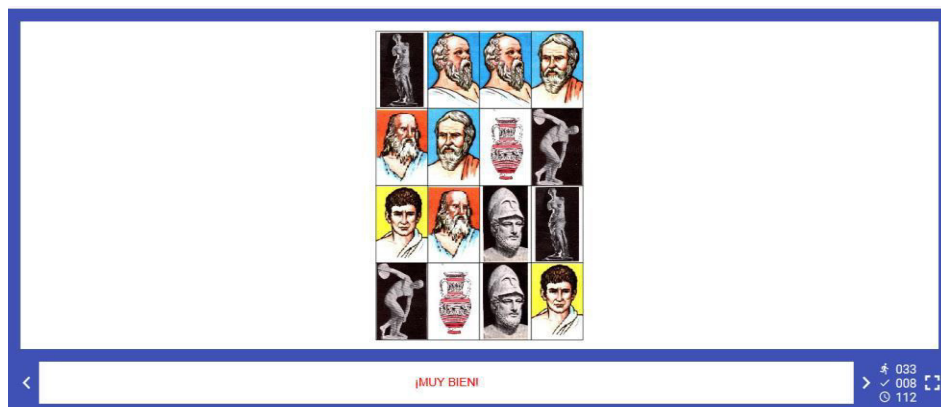
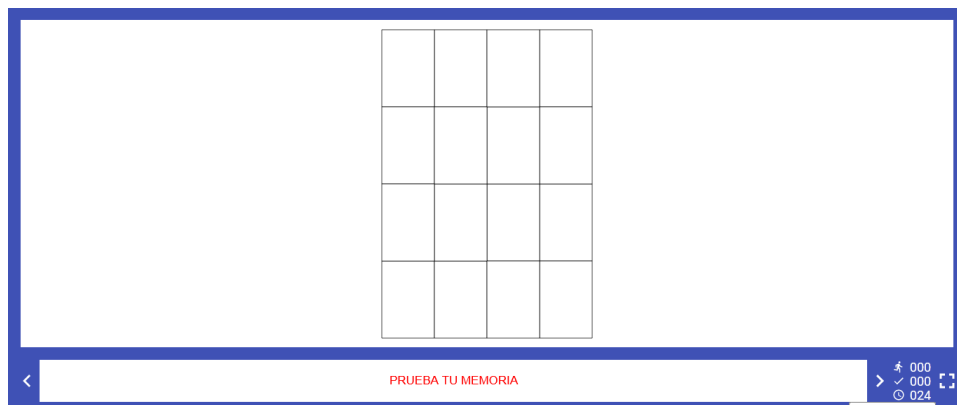




Fuente: <https://clic.xtec.cat/projects/ofimatic/jclic.js/index.html>

### Juego de Memoria N° 3

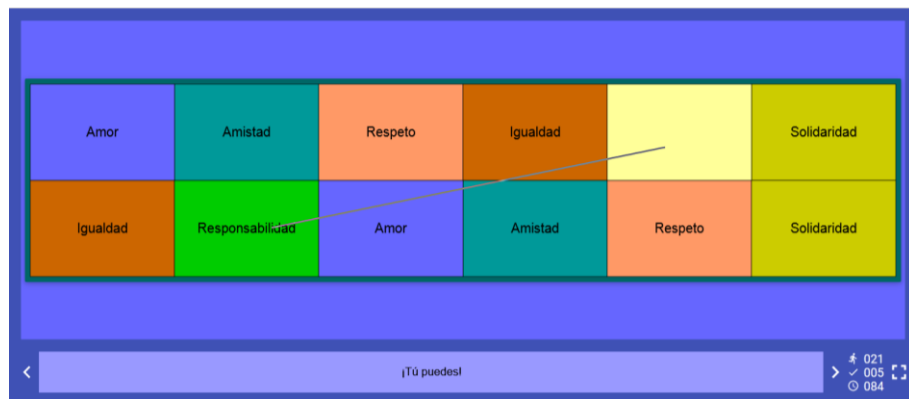
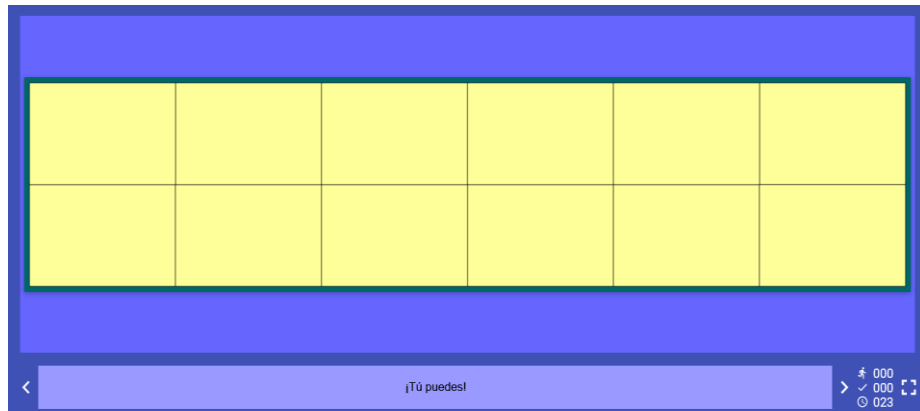
**Descripción:** Relaciona los filósofos e historiadores griegos.



Fuente: <https://clic.xtec.cat/projects/histo3es/jclic.js/index.html>

## Juego de Memoria N° 4

**Descripción:** Encuentra las parejas de valores



**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/histo3es/jclic.js/index.html>

## Juego de Memoria N° 5

**Descripción:** Encontrar las parejas de medios de comunicación





**Fuente:** [https://clic.xtec.cat/projects/med\\_log/jclic.js/index.html](https://clic.xtec.cat/projects/med_log/jclic.js/index.html)

## ACTIVIDAD N° 2

**Tema:** Los puzzles

**Responsables:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Fecha:**

**Tiempo:** 30 minutos

**Lugar:** Laboratorio de Computación de la UE 23 de Abril.

**Recursos:** Computador, internet.

**Objetivo:**

Los puzzles se tratan de un tipo de actividades que tiene como finalidad la reconstrucción de contenidos textuales o gráficos que a primera vista parecen desorganizados. Un puzzle doble contiene dos paneles, uno de los cuales muestra la información para mezclar y ordenar, y el otro está vacío, donde se ingresa el contenido ordenado. Para mover las piezas del rompecabezas, el alumno tendrá que seleccionarlas con el ratón y arrastrarlas al lugar adecuado.

**Instrucciones:**

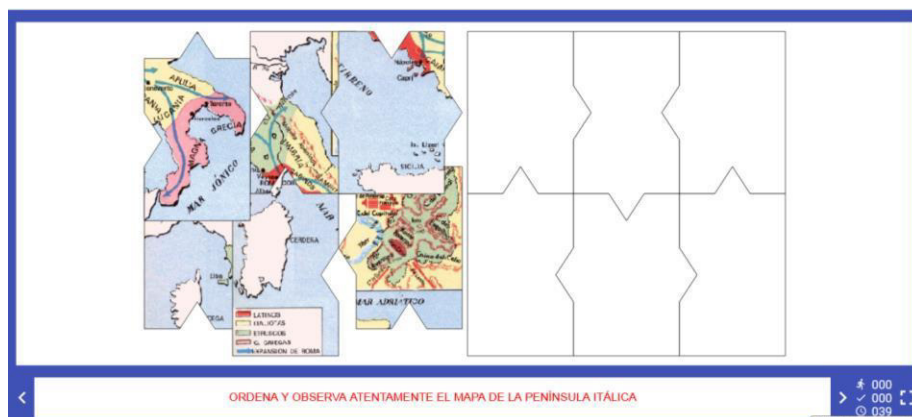
1. Se explica a los estudiantes de que se trata la actividad.
2. El estudiante tiene que utilizar el mouse con la finalidad ordenar las piezas en el menor tiempo posible.
3. El investigador es el encargado de anotar los tiempos que hagan los grupos en resolver la actividad.

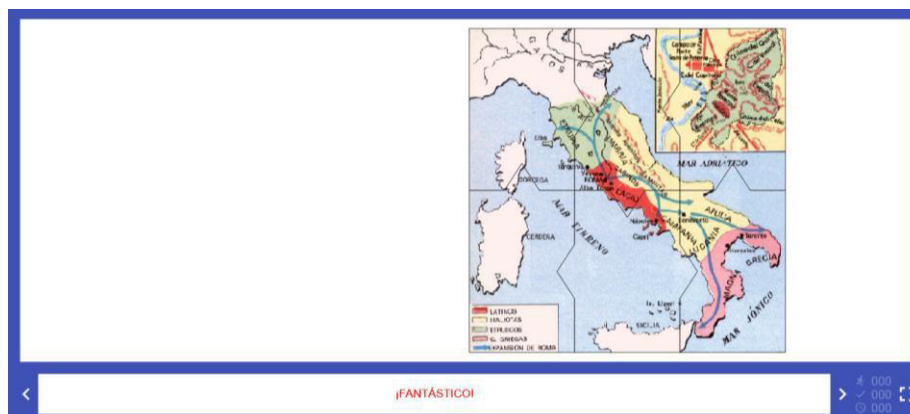
**Descripción:** Arma el puzzle acerca de los programas del office



**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/ofimatic/jclic.js/index.html>

**Descripción:** Ordena el mapa





**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/histo3es/jclic.js/index.html>

**Descripción:** Arma el puzzle de la producción en fábricas.



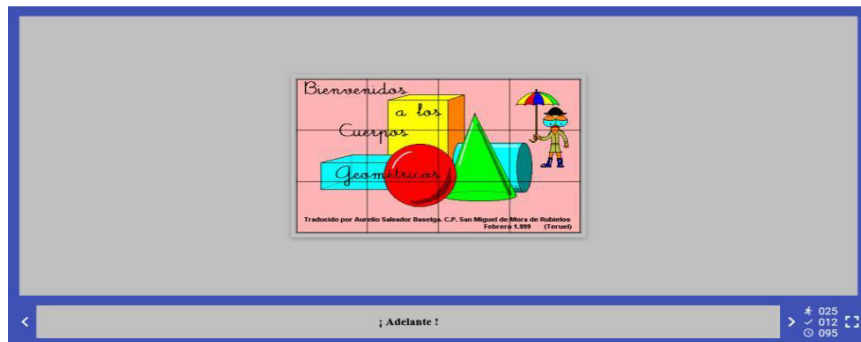
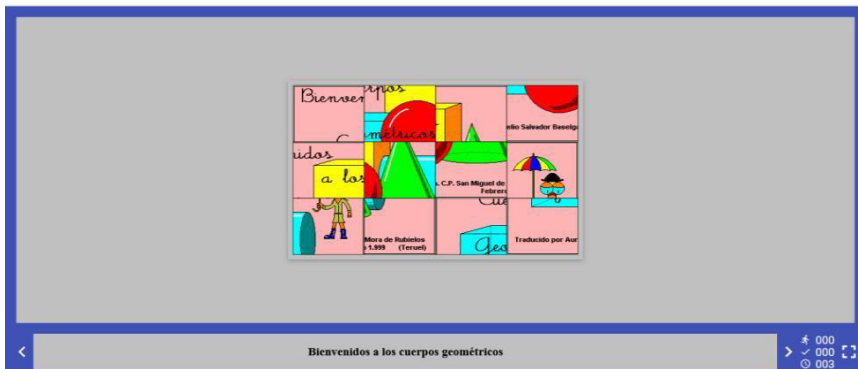
**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/hisali/jclic.js/index.html>

**Descripción:** Ordena el puzzle de las clases de animales



**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/avertes/iclic.js/index.html>

**Descripción:** Ordena el puzzle de los cuerpos geométricos.



**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/geomes/iclic.js/index.html>

### **ACTIVIDAD N° 3**

**Tema:** Sopas de letras.

**Responsables:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Fecha:**

**Tiempo:** 30 minutos

**Lugar:** Laboratorio UE 23 de Abril.

**Recursos:** Computador, internet.

**Objetivo:**

En esta tarea el estudiante encontrará palabras que están ocultas y escritas en diferentes direcciones. Pero se puede combinar en forma de gráficos, texto o sonido. El objetivo de la búsqueda de palabras es encontrar palabras ocultas en una ventana con varios caracteres.

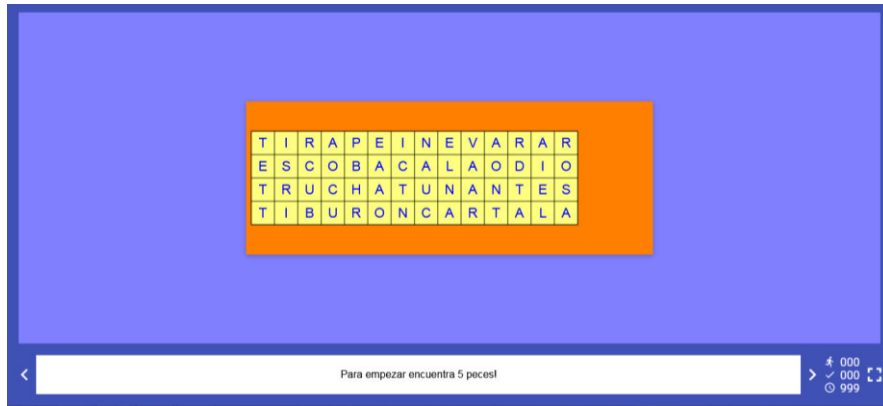
**Instrucciones:**

1. Se explica a los estudiantes de que se trata la actividad.
2. El estudiante tiene que utilizar el mouse, dar clic en la letra inicial y arrastrar el mouse a la letra final, para poder seleccionar la palabra correcta.
3. El investigador es el encargado de anotar los tiempos que hagan los grupos en resolver la actividad.



## Sopas de letras N°1

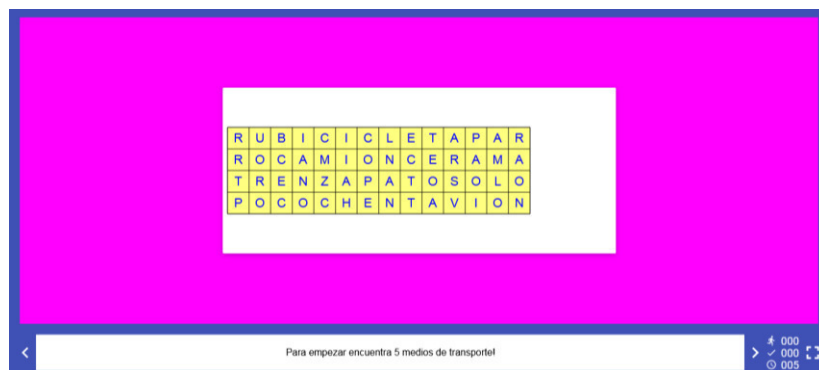
**Descripción:** Encuentra el nombre de cinco peces



**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/sopacas/jclic.js/index.html>

## Sopas de letras N°2

**Descripción:** Encuentra el nombre de cinco medios de transporte

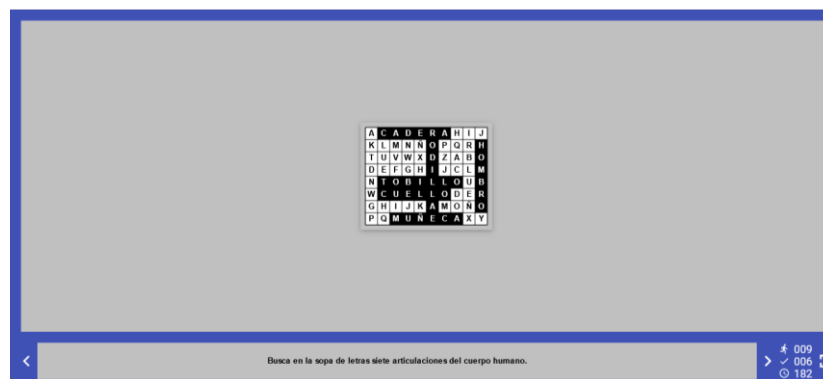
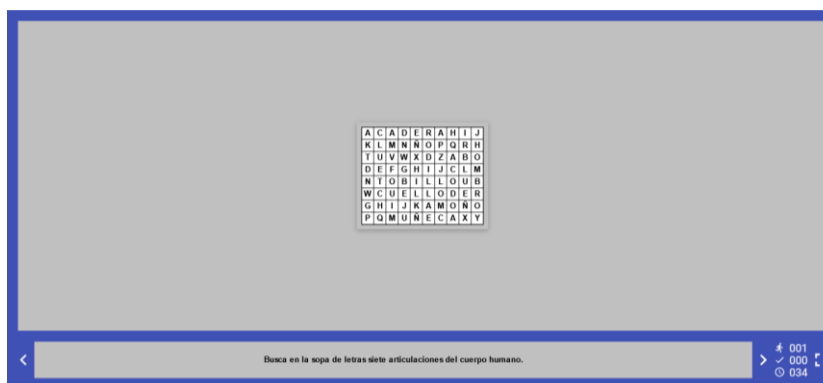




Fuente: <https://clic.xtec.cat/projects/sopacas/jclic.js/index.html>

### Sopas de letras N°3

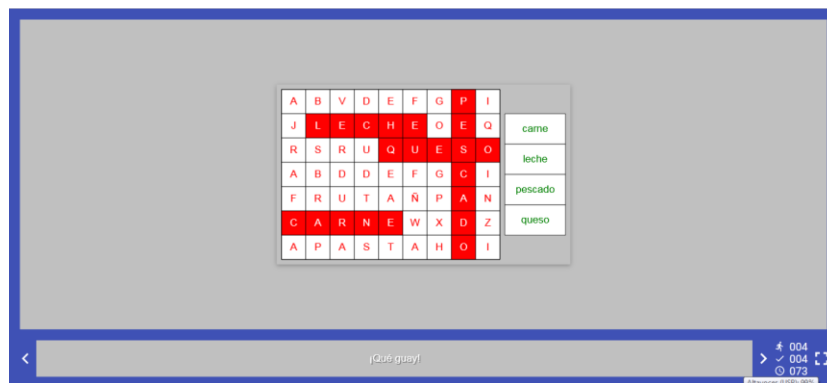
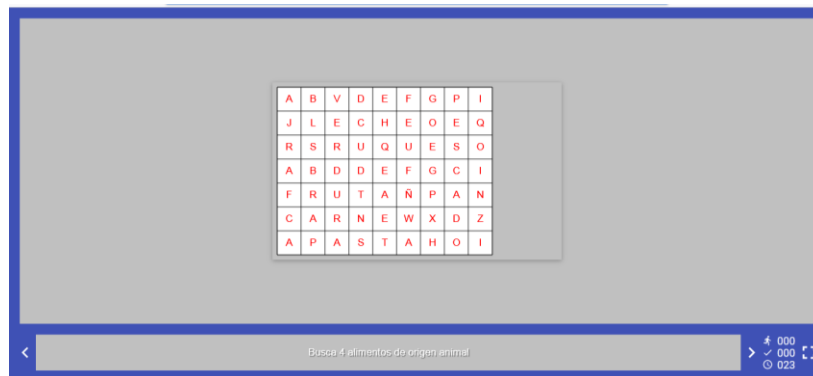
Descripción: Encuentra seis articulaciones del cuerpo humano



Fuente: <https://clic.xtec.cat/projects/cuerpo/jclic.js/index.html>

## Sopas de letras N°4

**Descripción:** Encuentra cuatro alimentos de origen animal.



**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/alimento/jclic.js/index.html>

## Sopas de letras N°5

**Descripción:** Encuentra los nombres de los programas de office.





Fuente: <https://clic.xtec.cat/projects/ofimatic/jclic.js/index.html>

## ACTIVIDAD N° 4

**Tema:** Crucigramas.

**Responsables:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Fecha:**

**Tiempo:** 30 minutos

**Lugar:** Laboratorio de Computación de la UE 23 de Abril.

**Recursos:** Computador, internet.

**Objetivo:**

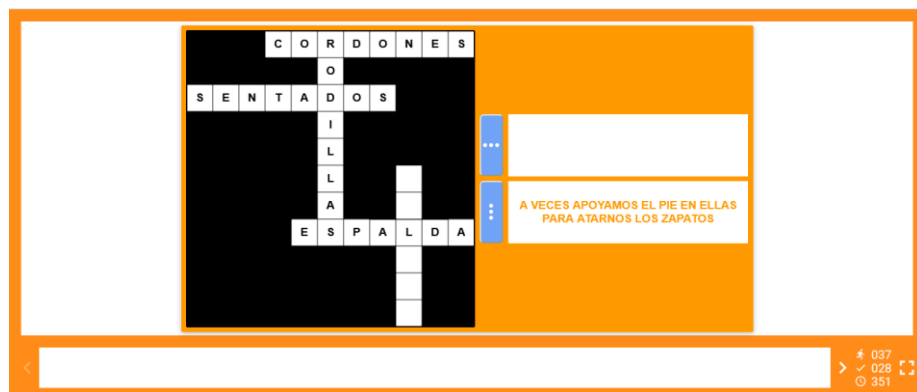
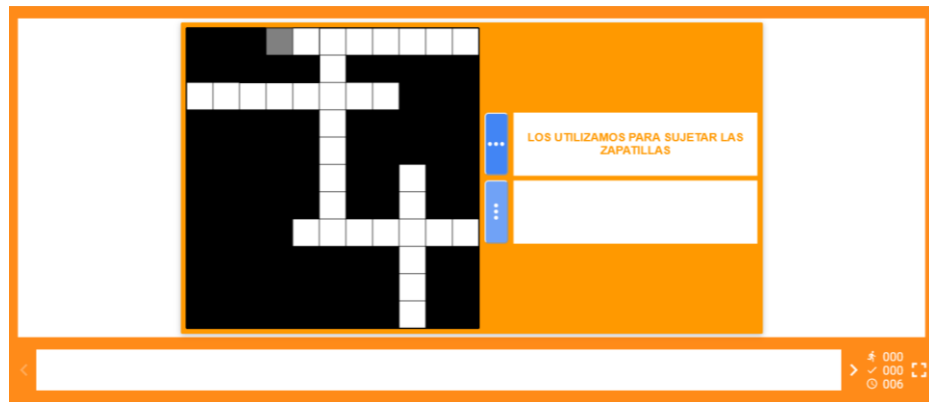
Son similares a lo que se encuentran en los periódicos o revistas, pero la diferencia importante es que se puede encontrar definiciones de cada celda. Por lo general, las definiciones suelen ser textuales, gráficas o sonoras. Este tipo de actividad es una variación interactiva del pasatiempo de revistas y periódicos. El objetivo es completar el tablero de palabras basándose en estas definiciones. La aplicación muestra automáticamente definiciones verticales y horizontales para las dos palabras que cruzan el cursor en cada punto. Para lo cual es necesario colocar.

**Instrucciones:**

1. Se explica a los estudiantes de que se trata la actividad.
2. El estudiante tiene que utilizar el mouse con la finalidad ubicarse en el primer casillero de la palabra, automáticamente aparecerá la pregunta a resolver para encontrar la palabra y escribir cada una de las letras utilizando el teclado.
3. El investigador es el encargado de anotar los tiempos que hagan los grupos en resolver la actividad.

## Crucigramas N°1

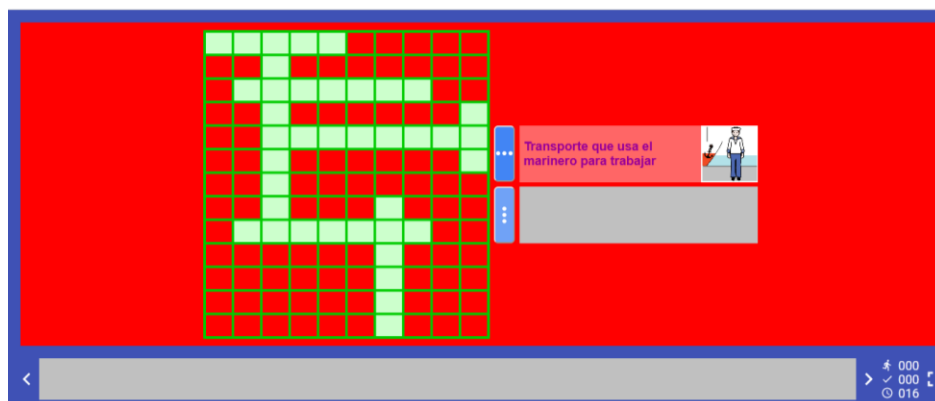
**Descripción:** Completa el crucigrama para vestirnos correctamente.



**Fuente:** [https://clic.xtec.cat/projects/hig\\_post/jclic.js/index.html](https://clic.xtec.cat/projects/hig_post/jclic.js/index.html)

## Crucigramas N° 2

**Descripción:** Completa el crucigrama acerca de las profesiones.





Fuente: [https://clic.xtec.cat/projects/prof\\_log/jclic.js/index.html](https://clic.xtec.cat/projects/prof_log/jclic.js/index.html)

### Crucigramas N° 3

Descripción: Resuelve las operaciones y el crucigrama.



Fuente: <https://clic.xtec.cat/projects/esencre/jclic.js/index.html>

## Crucigramas N° 4

**Descripción:** Resuelve los problemas y llena el crucigrama.

Alfonso tiene 72 cromos.  
¿Cuántos debe comprar para tener 135 cromos?

Media docena.

Escribe en cada casilla un número que haga posible la solución a la pregunta

6	3		1	2	4
	2	7		5	6
7		2	8	0	
4	9		2		5
	6	4		8	
9		8	4		3

Alfonso tiene 72 cromos.  
¿Cuántos debe comprar para tener 135 cromos?

Media docena.

Escribe en cada casilla un número que haga posible la solución a la pregunta

**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/pasamat/jclic.js/index.html>

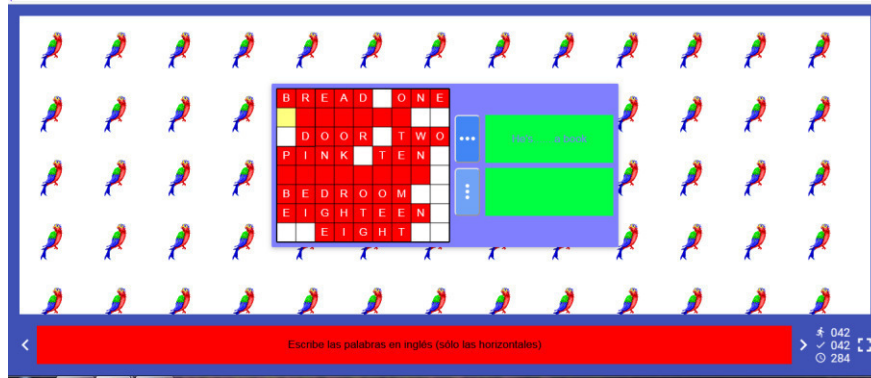
## Crucigramas N° 5

**Descripción:** Completa el crucigrama con las palabras en inglés.

Escribe las palabras en inglés (sólo las horizontales)

Escribe las palabras en inglés (sólo las horizontales)





**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/ginca/jclic.js/index.html>

## ACTIVIDAD N° 5

**Tema:** Actividades de Asociación

**Responsables:** Anderson Borja y Neicer Guingla

**Fecha:**

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:** Computador, Aplicación JClic.

**Objetivo:**

Esta actividad se basa en encontrar similitudes entre elementos con diferentes valores y diferente información de dos partes diferentes. Para cumplir con esta actividad, la información se puede encontrar en diferentes formatos, que pueden ser gráficos, textos, animaciones, sonidos o cualquier otro recurso multimedia. Esta actividad de asociación representa dos conjuntos de datos con el mismo número de celdas. Cada elemento del panel A, corresponde a un solo elemento del panel B, que contiene imágenes. Cree un enlace haciendo clic en un cuadrado en una cuadrícula y arrastrando el cursor al cuadrado correspondiente en la otra cuadrícula. El orden de incorporación no es importante, el trabajo en equipo sí lo es. Se confirma que el juego ha terminado cuando el contenido de los dos lados desaparece.

**Instrucciones:**

1. Se explica a los estudiantes de que se trata la actividad.
2. El estudiante tiene que utilizar el mouse con la finalidad de crear un enlace haciendo clic en un cuadrado en una cuadrícula y arrastrando el cursor al cuadrado correspondiente en la otra cuadrícula. El orden de incorporación no es

importante, el trabajo en equipo sí lo es. Se confirma que el juego ha terminado cuando el contenido de los dos lados desaparece.

3. El investigador es el encargado de anotar los tiempos que hagan los grupos en resolver la actividad.

### Asociación N° 1

**Descripción:** Asocia con el grupo de alimentos que corresponde.



**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/cienciax/jclic.js/index.html>

### Asociación N° 2

**Descripción:** Resuelve el ejercicio y asocia la respuesta con los números

7 0 4 3 : 1 8 =

9 5 0 6 : 3 8 =

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
0

Resuelve paso paso las divisiones

000  
000  
037

7 0 4 3 : 1 8 = 3 9 1

9 5 0 6 : 3 8 = 2 5 0

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
0

Resuelve paso paso las divisiones

005  
005  
086

Fuente: [https://clic.xtec.cat/projects/otra\\_division/jclic.js/index.html](https://clic.xtec.cat/projects/otra_division/jclic.js/index.html)

### Asociación N° 3

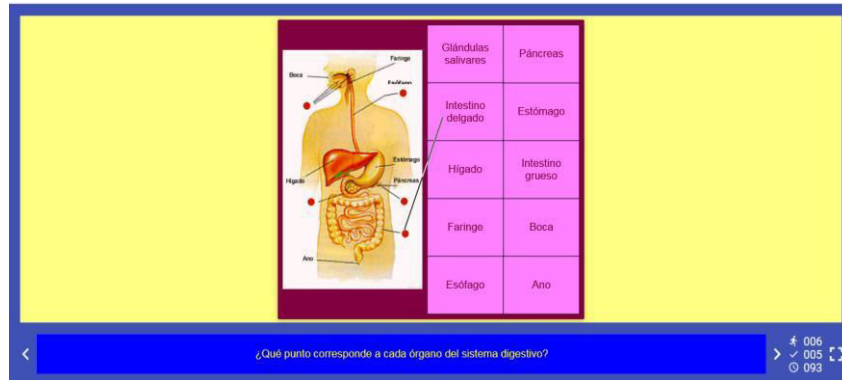
**Descripción:** Asocia los nombres de cada órgano del sistema digestivo con la imagen.

Glándulas salivares	Páncreas
Intestino delgado	Estómago
Hígado	Intestino grueso
Faringe	Boca
Esófago	Año

¿Qué punto corresponde a cada órgano del sistema digestivo?

000  
000  
012

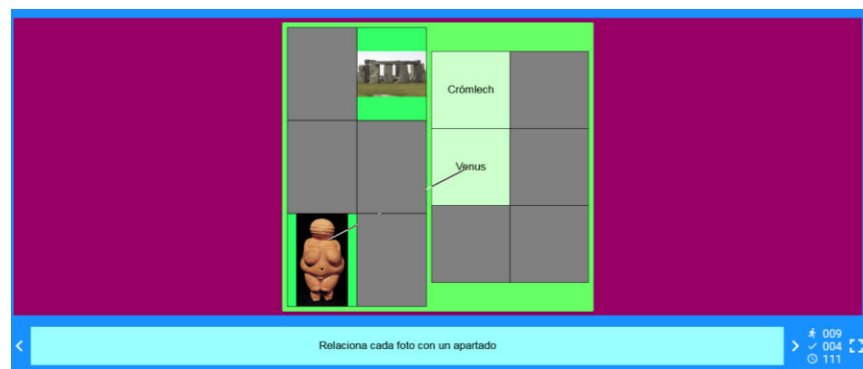
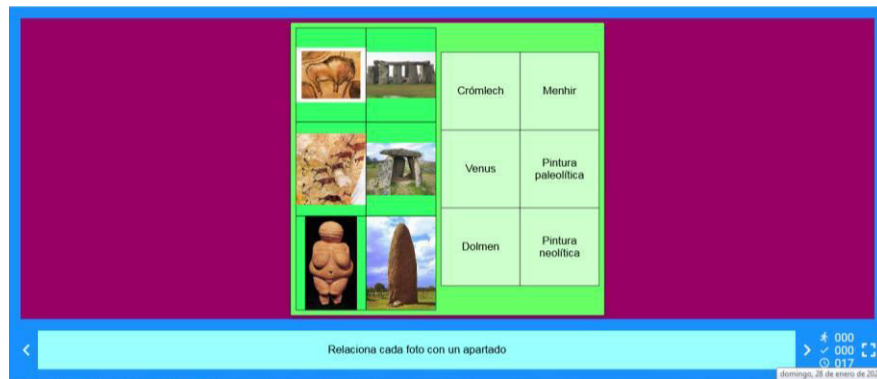
Solucionar problemas de asociación 2 memoria



**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/cienciax/jclic.js/index.html>

### Asociación N° 4

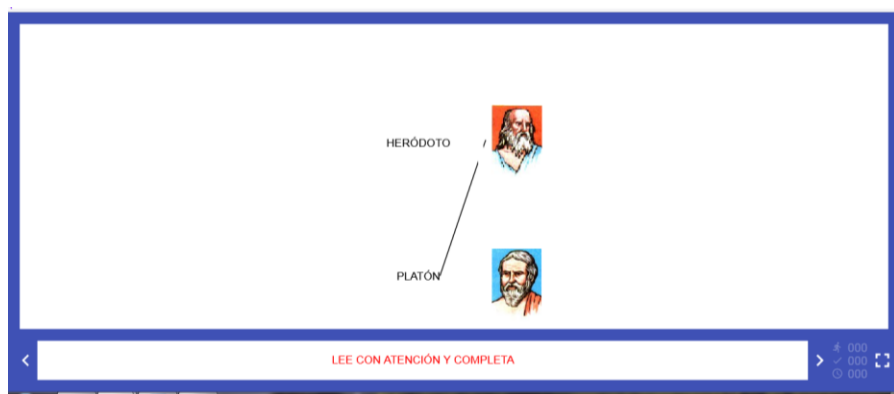
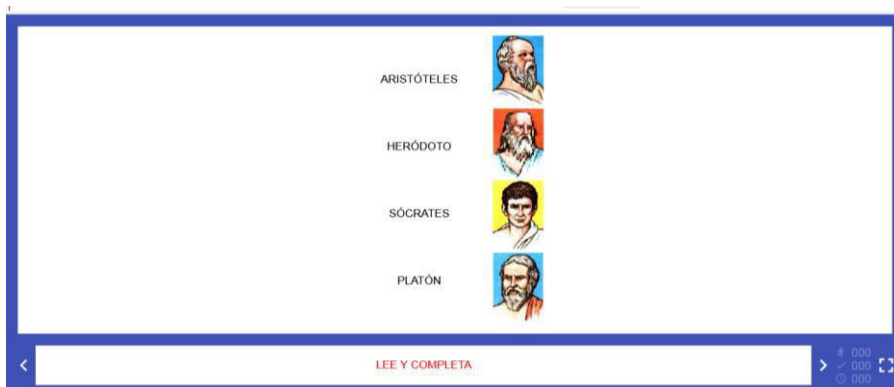
**Descripción:** Asocia cada imagen con su nombre



**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/prehisto/jclic.js/index.html>

## Asociación N° 5

**Descripción:** Asocia los nombres de los filósofos de la historia con su nombre.



**Fuente:** <https://clic.xtec.cat/projects/histo3es/jclic.js/index.html>

### 10.3.2.5 Actividad Final

Para ello se elaboró el tablero de puntuación, en donde se anotó diariamente los tiempos en que cada grupo se tardó en realizar las actividades planteadas:

## EVALUACIÓN

**Tema de la Actividad:** \_\_\_\_\_

**Responsable:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_

Nº	Grupo	Ejercicio 1	Ejercicio 2	Ejercicio 3	Ejercicio 4	Ejercicio 5	Total
<b>Día 1</b>	Los Magníficos.						
<b>Día 2</b>	Las Princesas.						
<b>Día 3</b>	Los Vencedores.						
<b>Día 4</b>	Los Superhéroes.						
<b>Día 5</b>	Las Estrellitas.						

Finalmente, se contabilizarán los tiempos obtenidos con la finalidad de determinar el menor tiempo y declarar a los ganadores:

Nº	Grupo	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4	Actividad 5	Total
<b>1</b>	Los Magníficos.						
<b>2</b>	Las Princesas.						
<b>3</b>	Los Vencedores.						
<b>4</b>	Los Superhéroes.						
<b>5</b>	Las Estrellitas.						

### 10.3.2.6 Evaluación

Para la evaluación, mientras se aplicaba las herramientas de gamificación, los investigadores realizaba el respectivo seguimiento, mediante la observación, en

la cual se tuvo en consideración: la motivación de los estudiantes de 4to y 5to año de EGB.

Se observó que por el uso de la tecnología aumento la motivación en las clases. Se evidenció el gusto por las actividades, por trabajar en el aula, la predisposición al aprender, y sobre todo la relación entre profesor y alumno. Con lo cual, el aula cambia volviéndose activa y participativa.

Es importante mencionar que al trabajar con tecnología, los estudiantes inicialmente no priorizaron la cooperación entre ellos. Sin embargo, con el uso de las herramientas de juego se ha observado que el apoyo y la cooperación entre ellas favorecen el aprendizaje. Esto hizo posible crear grupos de trabajo empáticos. A partir de 2da actividad se notó el trabajo en equipo y la comprensión de la tecnología, por lo que se ayudaban unos a otros y el trabajo en el aula se volvió interdependiente.

## **11. BIBLIOGRAFÍA**

Aguilar , D., & Vega , J. (2020). *Gamificación dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje como estrategia en el programa "Aprendemos Juntos en Casa" impartido por el Ministerio de Educación en niños y niñas del nivel de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa José María*. [Tesis de la Carrera De Educación Parvularia y Básica Inicial, Universidad Estatal de Bolívar]:  
<https://www.dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/3752/1/DIANA%20AGUILAR%20GAIBOR%20Y%20VEGA%20PE%c3%91A%20JESSICA-%201.pdf>.



- AME. (2022). *La parroquia santa fe invita a conocer su historia y atractivos turísticos*. Asociación de Municipalidades Ecuatorianas: <https://ame.gob.ec/2021/05/22/la-parroquia-santa-fe-invita-a-conocer-su-historia-y-atractivos-turisticos/>.
- Aranda, M., & Caldera, J. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista Educarnos*, 41-66. <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-maria-guadalupe.pdf>.
- Araujo, I. (2022). *¿Qué es la gamificación? 10 formas para llevar esta técnica a tu clase*. Conecta: <https://www.eliasvega.com/gamificacion-educacion/>.
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Lexis Finder: [https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador\\_act\\_ene-2021.pdf](https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf).
- Asamblea Nacional . (2017). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf>.
- Baeza, V. (2022). La gamificación en el aula: breve revisión histórica. *Revista Archivos en Artículo Especial*, 24(3), 181-183. <https://www.medigraphic.com/pdfs/medfam/amf-2022/amf223i.pdf>.
- Belloso, R. (2020). Competencias ciudadanas: ejes presentes en el sector estudiantil. *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*,

<http://ojs.urbe.edu/index.php/telos/article/view/3243/4512>.

Bermeo, E., & Medina, S. (2019). Aplicación del software educativo JClic para fortalecer la comprensión lectora en la unidad. [*Tesis de Educación Básica, Universidad Nacional de Educación*], <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1139/1/Aplicaci%C3%B3n%20del%20software%20JClic%20para%20el%20fortalecimiento%20de%20la%20compresi%C3%B3n%20lectora%20en%20la%20asignatura%20de%20Lengua%20y%20Literatura.pdf>.

Blog GAD Parroquial Santa Fe. (2023). *Santa Fe "Un Atractivo Escondido"*. <http://guillermo-2013.blogspot.com/2013/04/>.

Caraballo, Y. (2023). Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura científica. *Revista Ciencia Latina*, 7(4), <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7011>.

Chacón, A. (2022). JClic para la enseñanza de la escritura del idioma Inglés en educación general básica media. [*Tesis Maestría en Educación, mención en Pedagogía, Universidad Tecnológica Indoamérica*], <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/4612/1/CHACON%20CARDENAS%20ANA%20PATRICIA.pdf>.

Chacon, M. (2020). *El uso de la gamificación para la resolución de problemas matemáticos*. [Tesis de Educación, Universidad Industrial De Santande]: <http://funes.uniandes.edu.co/22402/1/Chacon2020El.pdf>.

- Chávez , T. (2023). *La gamificación para el aprendizaje de estudios sociales, con estudiantes de sexto semestre de la carrera de educación básica, período 2022 2s.* [Tesis de Educación Básica, UNACH]: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11215>.
- Congreso Nacional. (2014). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Lexis Finder: [https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo\\_ninezyadolescencia.pdf](https://www.igualdad.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/codigo_ninezyadolescencia.pdf).
- Contreras, F. (2018). La gamificación como estrategia de aprendizaje para mejorar el desempeño académico en estudiantes de tecnología. *Revista Educarnos*, 27-39. <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/09/articulo-faviola-1.pdf>.
- Correa , R. (2017). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Reglamento-General-Ley-Organica-Educacion-Intercultural.pdf>.
- Escandón, J. (2022). *Genially*. Chromewebstore: [https://chromewebstore.google.com/detail/genially/pgcnmppepanemnlhlp\\_iokadehlbegma?hl=es](https://chromewebstore.google.com/detail/genially/pgcnmppepanemnlhlp_iokadehlbegma?hl=es).
- Espinosa, J., & Benito, P. (2022). La Motivación dentro del proceso de enseñanza y de aprendizaje. *Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 1-38. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4186/6402>.
- Fernández, P., Ordóñez, E., Vergara, D., & Gómez, A. (2023). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Revista Prisma Social*(31), 388-409.

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewjq8PfJoYiDAxXySjABHaKRD8QQFnoECBEQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F7625998.pdf&usg=AOvVaw0yRWEcil8mcwnsJay3y65c&opi=89978449>.

GAD Municipal de Guaranda. (2023). *Santa Fe*. Municipio de Guaranda: <https://www.guaranda.gob.ec/newsiteCMT/santa-fe/>.

González, T., & Zhondo, A. (2023). La motivación y su incidencia en el rendimiento académico de estudiantes de estudios sociales. *Revista InveCom*, 4(1), 1-23. <https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/2794/209>.

Google Maps. (2024). Unidad Educativa 23 De Abril. <https://www.google.com/maps/search/escuela+de+santa+fe+,+canton+guaranda,+provincia+de+bolivar+/@-1.61433,-79.0146024,693m/data=!3m1!1e3!5m1!1e1?hl=es&entry=ttu>.

Inlago, D. (2023). *La motivación y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes de sexto de EGB de la unidad educativa “Presidente Velasco Ibarra”, durante el año lectivo 2021-2022*. [Tesis de Educación Básica, Universidad Técnica del Norte]: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14163/2/FECYT%204193%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>.

Jara, W. (2019). *Historia de la gamificación*. <https://matematicas69026909.wordpress.com/2019/12/06/historia-de-la-gamificacion/>.

- Liberio , X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000500392&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s1990-86442019000500392&script=sci_arttext).
- Lituma , L. (2023). *Estudio de la motivación en el aprendizaje de la asignatura de matemáticas en el nivel elemental*. [Tesis de Máster en Psicopedagogía, UPSE]: <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9865/1/UPSE-MSP-2023-0005.pdf>.
- López, A. (2019). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*. Fexma: <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>.
- Macias, E., & Alarcón, L. (2021). Manejo de las conductas disruptivas en la convivencia estudiantil en la básica. *Revista Dominio de la Ciencia.*, 7(4), 411-432.  
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjnhZLj24ODAxX2RzABHTiWD6sQFn0ECCoQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F8383962.pdf&usg=AOvVaw3Od43bXJX8XG1jke72j1kp&opi=89978449>.
- Mallitasig, A., & Freire , T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Revista Innova*, 5(3).
- Malvido, A. (2019). *La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019*. Femxa: <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>.

Mapas Google. (2023). *Ubicación de la Unidad Educativa 23 de Abril*. Mapas : <https://www.escuelasecuador.com/unidad-educativa-23-de-abril-bolivar-guaranda-02h00180>.

Mendoza , M., & Viguera, J. (2019). La motivación como herramienta en el aprendizaje escolar. *Revista Atlante*, <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/08/motivacion-aprendizaje-escolar.html>.

Merejildo , J., & Salinas , J. (2023). *La convivencia escolar y rendimiento académico*. [Tesis de Educación Básica UPSE]: <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9384/4/UPSE-TEB-2023-0038.pdf>.

Mero, G., & Castro , I. (2020). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, 6(2), 111–124. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/2902/3430>.

Miranda, I., & Velasteguí, E. (2023). La motivación escolar y su influencia en el liderazgo educativo en estudiantes. *Revista Universidad y Sociedad*, 15(4), <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj3uuOv7oSDAxWak2oFHVxfD1UQFnoECA4QAQ&url=https%3A%2F%2Frus.ucf.edu.cu%2Findex.php%2Frus%2Farticle%2Fdownload%2F4003%2F3920%2F&usg=AOvVaw0hBb-ylkS5G8Al-POHFoP7&opi=899>.

Morejón, D. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en los estudiantes de quinto año de egb de la unidad educativa “María Auxiliadora” de la*

ciudad de Caluma, provincia Bolívar, periodo 2021 a 2022. [Tesis de Educación Básica, Universidad Estatal de Bolívar]: <https://www.dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/4412/1/TESIS%20%20DIANA%20MOREJON%20OCAMPO.pdf>.

Ordóñez, M. (2022). *Aplicar la Gamificación en la Escuela Juan José Flores, como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en el séptimo de básica, período académico 2020-2021*. [Tesis de Innovación Educativa, Universidad Politécnica Salesiana]: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>.

Palacios, J. (2019). *Introducción a Jclit player*. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo: [https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI\\_Lectura/educ\\_continua/LECT22.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/educ_continua/LECT22.pdf).

Parra, E., & Segura, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. *Revista de Educación*, 113-135. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/190050/05/parraesp-ingl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Prieto, J., Gómez, J., & Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26(1), 251-273. <https://www.redalyc.org/journal/1941/194170643014/html/>.

Quintana, J., & Prieto, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Revista Scielo*,

42(168).

[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982020000200107](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982020000200107).

Ríos, J. (2020). Propuesta pedagógica: JClic como herramienta didáctica en la Educación Primaria. *Revista Scientific*, 5(16), 305-318.  
<https://www.redalyc.org/journal/5636/563662985017/html/>.

Rodríguez, Á., Cañar, N., Gualoto, O., Correa, J., & Morales, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Revista Dominio de las Ciencias*, 7(2), 662-681.  
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjLu6P4tYeDAXV2kiYFHTDABRMQFnoECBQQAaw&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F8638034.pdf&usg=AOvVaw0sLzbYvN0eDqJylHcYYs3t&opi=89978449>.

Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025*. Consejo Nacional de Planificación:  
<https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2021/09/Plan-de-Creacio%CC%81n-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado.pdf>.

Secretaría UE 23 de Abril. (2024). *Nomina de Estudiantes - Misión y Visión*. Santa Fe.

Secretario Nacional de Planificación y Desarrollo. (2013). *Agenda Zonal 5-Litoral Centro*.  
<https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2015/11/Agenda-zona-5.pdf>.



- Torres, M. (2022). *¿Qué es la gamificación? 10 formas para llevar esta técnica a tu clase*. Revista Conecta: <https://conecta.tec.mx/es/noticias/nacional/educacion/que-es-gamificacion>.
- Trujillo , A. (2023). *Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas*. [Tesis de Magíster en Innovación en Educación, Universidad Técnica del Norte]: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13472/2/PG%201279%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>.
- UNESCO. (2023). *Entornos de aprendizaje seguros: Prevención y tratamiento de la violencia en la escuela y sus alrededores*. UNESCO Salud y Educación: <https://www.unesco.org/es/health-education/safe-learning-environments>.
- 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), <http://portal.amelica.org/ameli/journal/248/2482275001/html/>.
- Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M., & Lucas, A. (2022). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Ciencias de la salud*, 6(3), <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj-hsz-9JGDaxVtrIQIHQtaCzEQFnoECBkQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F8231614.pdf&usg=AOvVaw1eCB9psrM4SIRw-Cw6nrR8&opi=89978449>.

## **12. ANEXOS**

### **Anexos A**

#### **Resolución de Consejo Directivo**

**CONSEJO DIRECTIVO**

Guaranda, 19 de noviembre de 2023  
RCD-FCESFU-UEB-0469.3.22 – 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 18 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 – Matemáticas y la Física. **EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:**

**QUE**, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2010), 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, 2010), 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. 3.- Funciones – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopilar, analizar, gestionar 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 distinta carrera, 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 estudiantes de entre los miembros del personal académico.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CEB- CLUC-2023-086, de fecha 27 de noviembre de 2023, firmado por la Leda 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, período académico octubre 2023 - febrero 2024 para su respectiva valoración y aprobación.

**RESUELVE:** "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA Y SU IMPACTO MOTIVACIONAL EN EL RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO, QUINTO GRADO DE ECB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "13 DE ABRIL" DE LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2023- FEBRERO 2024.", presentado por BORJA SÁNCHEZ ANDERSON CHAYANE Y GUINGLA CRIOLLO NEMER FERNANDO, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular presense octubre 2023 - febrero 2024 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: LIC. OSWALDO ZARUMA PILAMUNGA, 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**  
**DECANO**

25220-Urcubé N.

**Certificado de implementación del objetivo de aprendizaje en la Institución  
Educativa por parte del Rector.**



**UNIDAD EDUCATIVA "23 DE ABRIL"**



Parroquia Santa Fe, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar  
Calle Pedro Carbo y Simón Bolívar. Telf. 032 635 120

Zona 5. Distrito 02D01 Circuito. 02D01C11. REGIMEN SIERRA Asite. 02360180 Correo. colegio23abril@yahoo.es

Guaranda, 24 de enero del 2024

Yo, MARIELA DEL ROCIO PAMBABAY NARANJO, portadora de la cedula de ciudadanía N° 0200990083, Rectora de la Unidad Educativa 23 de Abril.

**CERTIFICO:**

Que, los estudiantes Borja Sánchez Anderson Chayane con C.I. 0202608386 y Neicer Fernando Guingla Criollo con C.I. 0202187134, estudiantes de Octavo Cielo paralelo "B" de la carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar, cumplieron con la ejecución del proyecto de investigación con el tema "APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA Y SU IMPACTO MOTIVACIONAL EN EL RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE 4TO, 5TO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "23 DE ABRIL" DE LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO NOVIEMBRE 2023-FEBRERO 2024".

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad pudiendo los interesados hacer uso del presente documento para fines pertinentes.

  
Lic. Mariela Pambabay N.  
RECTORA (e)



**Certificado de implementación del objetivo de aprendizaje en la Institución  
Educativa por parte de la Docente.**



**UNIDAD EDUCATIVA "23 DE ABRIL"**



Parroquia Santa Fe, Cantón Guaranda, Provincia Bolívar  
Calle Pedro Carbo y Simón Bolívar. Telf. 032 635 120

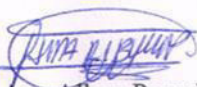
Zona 5. Distrito 02D01 Circuito. 02D01C11\_a REGIMEN SIERRA Amie. 02H00180 Correo. colegio23abril@yahoo.es

Guaranda, 24 de enero del 2024

**CERTIFICO:**

Que, los estudiantes Borja Sánchez Anderson Chayane con C.I. 0202608386 y Neicer Fernando Guingla Criollo con C.I. 0202187134, estudiantes de Octavo Ciclo paralelo "B" de la carrera de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar, aplicaron la propuesta planteada previo a la obtención del título en licenciados de Educación Básica con el tema "APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA Y SU IMPACTO MOTIVACIONAL EN EL RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE 4TO, 5TO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "23 DE ABRIL" DE LA PARROQUIA SANTA FE, CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO NOVIEMBRE 2023-FEBRERO 2024".

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad

  
Lic. Ana Alban Pazmiño  
DOCENTE



## Anexo B

**Unidad Educativa “23 DE ABRIL”, donde se aplicó el trabajo de investigación.**



**Descripción:** Aula de 4to, 5to grado de EGB

**Fuente:** Estudiantes de 4to, 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.

## Anexo C

## Instrumentos de recolección de datos

### C.1. Ficha de Observación de estudiantes y docentes.



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

**Objetivo:** Conocer el estado actual de motivación de los estudiantes en el rendimiento escolar de 4to y 5to GEGB, de la UE 23 de Abril en el periodo académico noviembre 2023- febrero 2024.

**Docente:** \_\_\_\_\_

**Grado:** \_\_\_\_\_

**Responsable:**

N°	ITEM	SI	NO
1	El docente motiva a sus estudiantes al inicio de la clase.		
2	El docente utiliza juegos para motivar al estudiante.		
3	El docente estimula las conductas positivas de los estudiantes en el aula.		
4	El docente usa los juegos en el proceso enseñanza aprendizaje.		
5	El docente entrega recompensas a sus estudiantes por la intervención en el aula.		
6	El docente mantiene la motivación en sus estudiantes en sus clases.		
7	El docente usa estrategias de gamificación en el desarrollo de sus clases.		
8	El docente planifica actividades que se relacionen con juegos en el computador para estimular la motivación de sus estudiantes.		
9	Los estudiantes causan interrupciones en el desarrollo de la clase		
10	Los estudiantes participan atentamente en la clase.		
11	Los estudiantes presentan conductas disruptivas de los estudiantes		
12	Los estudiantes presentan dificultades en el aprendizaje.		
13	Los estudiantes distraen a sus compañeros con conversaciones alejadas al tema de la clase.		
14	Los estudiantes escuchan atentos las clases		
15	Los estudiantes solicitan ayuda en situaciones en las que no comprenden un tema determinado.		

**Observación:**

\_\_\_\_\_

### C.2. Entrevista a los Docentes



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,**



**SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.  
CARRERA DE EDUCACIÓN**

**Institución:** Unidad Educativa “23 de abril”

**Título de la Investigación:** Aplicación de la gamificación en el aula y su impacto motivacional en el rendimiento de los estudiantes de 4to, 5to grado de EGB, de la unidad educativa “23 de Abril” de la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo académico noviembre 2023- febrero 2024.

**Instrucciones:** Gracias por participar en esta entrevista, su opinión es esencial para entender mejor la aplicación de la gamificación en el aula y su impacto motivacional en el rendimiento de los estudiantes de 4to, 5to grado de EGB.

POR FAVOR, RESPONDA CON HONESTIDAD Y REFLEXIÓN.

1. **¿Ha utilizado alguna metodología para promover la motivación de los estudiantes? Explique**  
\_\_\_\_\_
2. **¿Qué es para usted la gamificación en el aprendizaje? Explique**  
\_\_\_\_\_
3. **¿Tiene alguna experiencia con el uso de gamificación en el aprendizaje? Explique**  
\_\_\_\_\_
4. **¿Cuáles son los problemas que se han presentado en el aula relacionados con el rendimiento escolar de sus estudiantes? Explique**  
\_\_\_\_\_
5. **¿Cómo mantienen el interés de sus estudiantes durante la hora de clase?**  
\_\_\_\_\_
6. **¿Cuáles son las dificultades más comunes que ha tenido que enfrentar al momento de motivar a sus estudiantes?**  
\_\_\_\_\_
7. **¿Cómo ayuda a sus estudiantes cuando no entienden un tema determinado?**  
\_\_\_\_\_
8. **¿Premia de alguna manera a sus estudiantes por su participación en la clase?**  
\_\_\_\_\_
9. **¿Cómo cree usted que influyen el entorno familiar en el desarrollo de la conciencia en el rendimiento escolar?**  
\_\_\_\_\_
10. **¿Mejoraría el rendimiento escolar de sus estudiantes utilizando al gamificación en el aprendizaje?**  
\_\_\_\_\_
11. **¿Aplicaría metodologías relacionadas con el juego para motivar a los estudiantes?**  
\_\_\_\_\_
12. **¿Estaría dispuesto a aplicar la gamificación en el aula? ¿Porque?**  
\_\_\_\_\_

---

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

**C.3. Encuesta a los Estudiantes**



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

**Institución:** Unidad Educativa “23 de abril”

**Título de la Investigación:** Aplicación de la gamificación en el aula y su impacto motivacional en el rendimiento de los estudiantes de 4to, 5to grado de EGB, de la unidad educativa “23 de Abril” de la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo académico noviembre 2023- febrero 2024.

**Instrucciones:** Gracias por participar en esta entrevista, su opinión es esencial para entender mejor la aplicación de la gamificación en el aula y su impacto motivacional en el rendimiento de los estudiantes de 4to, 5to grado de EGB.

POR FAVOR, RESPONDA CON HONESTIDAD Y REFLEXIÓN.

1. ¿Te sientes motivado al asistir a la escuela?  
\_\_\_\_\_
2. ¿Te gusta jugar? ¿Por qué?  
\_\_\_\_\_
3. ¿Es interesante la clase de que imparte su docente? ¿Por qué?  
\_\_\_\_\_
4. ¿Tu docente les lleva a jugar al patio?  
\_\_\_\_\_
5. ¿Tienes problemas de aprendizaje? ¿Por qué?  
\_\_\_\_\_
6. ¿Cómo te motiva tu docente a participar en la clase?  
\_\_\_\_\_
7. ¿Te gusta los materiales que utiliza en el aula tu docente para enseñar?  
\_\_\_\_\_
8. ¿Tu docente para enseñar algún tema te saca del aula para jugar?  
¿Porque?  
\_\_\_\_\_
9. ¿Cuál es la materia más difícil para aprender?  
\_\_\_\_\_
10. ¿En la casa quien te ayuda con tus tareas?  
\_\_\_\_\_
11. ¿El juego te ayudaría a que te sientas motivado en los aprendizajes en los aprendizajes?  
\_\_\_\_\_
12. ¿Cómo quisieras que tu docente te enseñe?  
\_\_\_\_\_

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

#### **C.4. Entrevista para los Padres de Familia**



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

**Institución:** Unidad Educativa “23 de Abril”

**Título de la Investigación:** Aplicación de la gamificación en el aula y su impacto motivacional en el rendimiento de los estudiantes de 4to, 5to grado de EGB, de la unidad educativa “23 de Abril” de la parroquia Santa Fe, cantón Guaranda, provincia Bolívar, periodo académico noviembre 2023- febrero 2024.

**Instrucciones:** Gracias por participar en esta entrevista, su opinión es esencial para entender mejor la aplicación de la gamificación en el aula y su impacto motivacional en el rendimiento de los estudiantes de 4to, 5to grado de EGB.

POR FAVOR, RESPONDA CON HONESTIDAD Y REFLEXIÓN.

1. **¿Conoce su hijo posee problemas de rendimiento? ¿Explique en qué área?**  
\_\_\_\_\_
2. **¿Cree que es importante que el docente motive a sus estudiantes en el aula? ¿Por qué?**  
\_\_\_\_\_
3. **¿Cree que la metodología utilizada por el docente es adecuada para motivar a sus estudiantes?**  
\_\_\_\_\_
4. **¿Considera que los estudiantes que están bien motivados alcanzarán un buen rendimiento? ¿Por qué?**  
\_\_\_\_\_
5. **¿Usted acompaña a su hijo en las tareas?**  
\_\_\_\_\_
6. **¿Cree que su hijo va con entusiasmo a las clases?**  
\_\_\_\_\_
7. **¿Cree que las actividades lúdicas son importantes para la motivación en el aula?**  
\_\_\_\_\_
8. **¿Tiene buena comunicación con el docente? ¿Por qué?**  
\_\_\_\_\_
9. **¿Conoce si los docentes son capacitados en estrategias de gamificación?**  
\_\_\_\_\_
10. **¿Cuál cree que son las ventajas de la gamificación aplicada en el aula (usar la técnica del juego para enseñar en el aula)?**  
\_\_\_\_\_
11. **¿Cree que los retos incentivan a aprender mejor a su hijo? ¿Por qué?**  
\_\_\_\_\_
12. **¿Está de acuerdo que su hijo participe en actividades de gamificación en el aula, para mejorar su motivación en clase? ¿Por qué?**  
\_\_\_\_\_

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**C.5. Evaluación de la estrategia didáctica**

**Tema:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Responsable:** \_\_\_\_\_

<b>N°</b>	<b>Alumno</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>
<b>1.</b>			
<b>2.</b>			
<b>3.</b>			
<b>4.</b>			

5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			
26.			
27.			
28.			
29.			
30.			

**Observaciones:**

---

---

**Anexo D**

**Fotografías de la realización de la investigación**



**Descripción:** Explicación de la entrevista a los estudiantes.  
**Fuente:** Estudiantes de 4to, 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



**Descripción:** Aplicación de la entrevista a los estudiantes.  
**Fuente:** Estudiantes de 4to, 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.





**Descripción:** Socialización de la entrevista a la Docente.  
**Fuente:** Docente de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



**Descripción:** Aplicación de la entrevista a la Docente.  
**Fuente:** Docente de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



**Descripción:** Ejecución de la entrevista a la Docente.  
**Fuente:** Docente de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



**Descripción:** Ejecución de la entrevista a la Docente.  
**Fuente:** Docente de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.

## Anexo E

### Fotografías con los materiales de la propuesta



**Descripción:** Socialización de la propuesta.

**Fuente:** Estudiantes de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



**Descripción:** Ingreso a la página web de JClic.

**Fuente:** Estudiantes de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



**Descripción:** Desarrollo de la actividad de Juego de Memoria.  
**Fuente:** Estudiantes de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



**Descripción:** Actividad de Juego de Memoria.  
**Fuente:** Estudiantes de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



**Descripción:** Desarrollo actividad de los puzzles.

**Fuente:** Estudiantes de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



**Descripción:** Actividad de los puzzles.

**Fuente:** Estudiantes de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



**Descripción:** Desarrollo de la actividad de sopa de letras.  
**Fuente:** Estudiantes de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



**Descripción:** Actividad de sopa de letras.  
**Fuente:** Estudiantes de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



**Descripción:** Desarrollo de la actividad de Crucigramas.  
**Fuente:** Estudiantes de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



**Descripción:** Desarrollo de la actividad de Asociación.  
**Fuente:** Estudiantes de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



**Descripción:** Finalización de las actividades y la suma del puntaje.  
**Fuente:** Estudiantes de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.




**Descripción:** Entrega del Trofeo al Grupo ganador de la actividad de gamificación.  
**Fuente:** Estudiantes de 5to grado de EGB, de la UE 23 de Abril.



## Anexo F

### Certificado de URKUND.

Reporte de similitud	
NOMBRE DEL TRABAJO TEMA CHAYAN & GUINGLA.docx	AUTOR ANDERSON CHAYANE, NEICER FERNA BORJA SÁNCHEZ, GUINGLA CRIOLLO
RECuento de PALABRAS 19681 Words	RECuento de CARACTERES 102839 Characters
RECuento de PÁGINAS 102 Pages	TAMAÑO DEL ARCHIVO 798.8KB
FECHA DE ENTREGA Feb 14, 2024 4:38 PM GMT-5	FECHA DEL INFORME Feb 14, 2024 4:39 PM GMT-5
<ul style="list-style-type: none"><li>● 8% de similitud general</li></ul> <p>El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 1% Base de datos de publicaciones</li><li>• Base de datos de contenido publicado de Crossref</li><li>• Base de datos de Crossref</li><li>• 8% Base de datos de trabajos entregados de Crossref</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>● Excluir del Reporte de Similitud</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>• Base de datos de Internet</li></ul>	
 OSWALDO BARRERA PILANINGA	

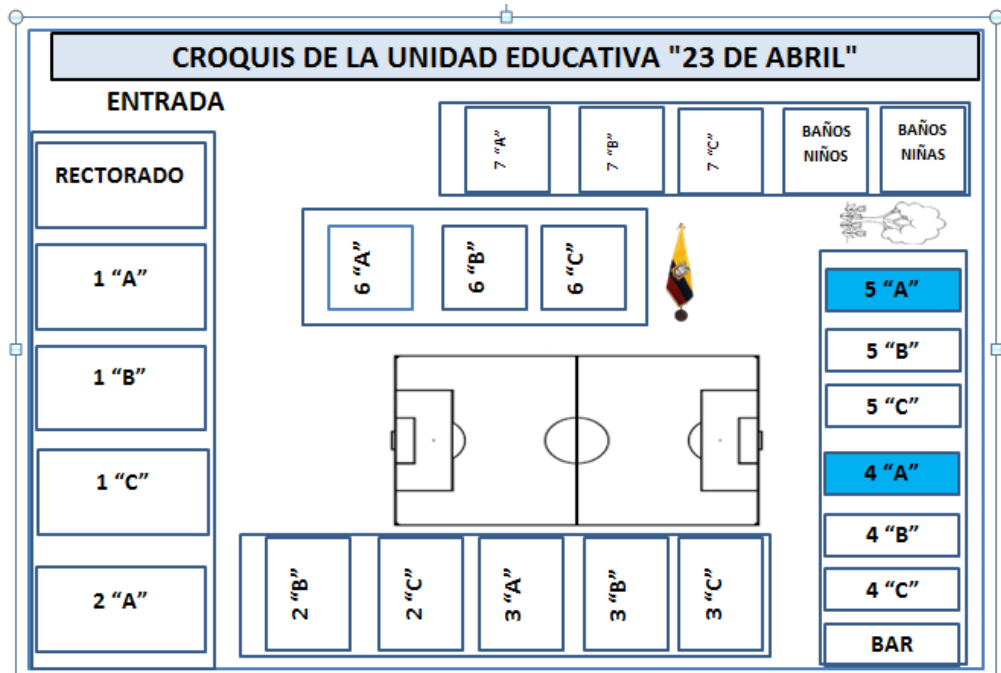
## Anexo G

### Mapa de la Escuela



Fuente: (Google Maps, 2024)

### Croquis de la Escuela



Fuente: (Secretaria UE 23 de Abril, 2024)