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

TEMA

IMPLEMENTACIÓN DE CLASSCRAFT COMO HERRAMIENTA LÚDICA PARA FOMENTAR EL INTERÉS EN CIENCIAS NATURALES EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", EN LA CIUDAD DE GUARANDA, RECINTO CUATRO ESQUINAS, DURANTE EL PERIODO 2024-2025

AUTORAS:
SOLIS VIERA ESTEFANIA MISHEL
YALLICO AGUALONGO SISA PAKARINA

TUTOR:
Lic. DANIELA AVALOS ESPINOZA, Msc.

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BASICA.

PERIODO ACADÉMICO

SEPTIEMBRE - DICIEMBRE 2024

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

IMPLEMENTACIÓN DE CLASSCRAFT COMO HERRAMIENTA LÚDICA PARA FOMENTAR EL INTERÉS EN CIENCIAS NATURALES EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", EN LA CIUDAD DE GUARANDA, RECINTO CUATRO ESQUINAS, DURANTE EL PERIODO 2024-2025

AUTORAS:

SOLIS VIERA ESTEFANIA MISHEL

YALLICO AGUALONGO SISA PAKARINA

TUTOR:

Lic. DANIELA AVALOS ESPINOZA, Msc.

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BASICA.

2024

I. DEDICATORIA

Mi proyecto de investigación dedico de manera especial a Dios por brindarme las fuerzas necesarias para culminar esta etapa de mi vida, quien a pesar de mis caídas me ha levantado y con más fuerza eh continuado mis estudios. También, dedico este logro y triunfo a toda mi familia especialmente a mis padres Alfonso Yallico y Hortensia Agualongo como no a mis hermanos Janeth, Darwin, Oscar, Tamia, Jessica y Marilin y a mis sobrinos Derek, Said y Valentina quienes han sido mi soporte en mi realización como profesional, quienes con su amor, motivación, fortaleza y perseverancia han logrado de mi vida seguir adelante y conseguir mis anhelos.

También expreso mi infinita gratitud a cada una de las personas amigos, docentes y familiares que formaron parte de mi vida, quienes con sus palabras de motivación me han brindado de su valioso tiempo, apoyo y me han escuchado en momentos difíciles, mismas que me han animado para lograr este gran paso, pues sin ustedes todo esto no habría sido posible.

Para finalizar, a todas las personas que de una u otra manera creyeron en esta humilde persona, que con sus actitudes han logrado que tome mayor impulso y fortaleces para obtener este gran logro, que me llena de gozo, emoción y alegría.

Sisa Pakarina Yallico Agualongo

Este proyecto de investigación es dedicado en primer lugar a Dios, el que siempre me dio fuerzas para continuar ser mi guía y mi protector, por darme la dicha de ver mis grandes sueños hechos realidad, por darme la sabiduría y mostrarme que su tiempo siempre es el más perfecto, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente. Gracias padre amado.

A mis amados hijos Matías y Alejandra, que han sido mi mayor motivación, mi fuente de aprendizaje, de amor, de paciencia y respeto, por ustedes nunca me he rendido esto es un pequeño testimonio de todo lo que hago, lo hago pensando en ustedes.

A mis queridos padres Rafael Solís y Martha Viera, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, su amor incondicional, sus enseñanzas y fe en mí ha sido el motor que ha impulsado a seguir adelante, a mi hermano Anthony, por su paciencia al cuidar a mis pequeños, por estar en todo momento y permitirme ser una profesional, este logro es para ustedes.

A mi novio Adrián, no logro encontrar palabras para expresar mi agradecimiento por todo lo que has hecho por mí en este trayecto. Desde el inicio estuvo brindándome su apoyo incondicional, gracias por creer siempre en mí y ser mi pilar. A sus padres por recibirme en su familia, por sus palabras de ánimo y recordarme la importancia de seguir luchando por mis sueños.

Para finalizar, a todas las personas amigos y familiares son quienes me acompañaron en este camino con sus consejos, su comprensión y apoyo. Esto es un recordatorio que los sueños cuando se persiguen con determinación se vuelven realidad

Con amor y admiración

Estefanía Mishel Solís Viera

II. AGRADECIMIENTO

La elaboración de este proyecto investigativo, en primer lugar, agradezco a Dios por ser mi guía durante este largo trayecto de mi vida estudiantil y académica. En segundo lugar, agradezco a mi madre Hortensia Agualongo, a mi padre Alfonso Yallico, mis hermanos Janeth, Darwin, Oscar, Tamia, Jessica y Marilin y a mis sobrinos Derek, Said y Valentina quienes han sido mi apoyo incondicional para cumplir con mis objetivos y metas tanto personales como académicos, me han brindado su amor, comprensión y fortaleza en este largo proceso.

A mis queridos docentes quienes han sido parte de mi vida estudiantil durante este camino y a mi distinguida tutora Lic. Daniela Avalos, quien ha sido una parte fundamental en la culminación de este proyecto investigativo, quienes con su paciencia y dedicación me ha sabido guiar, agradezco infinitamente por transmitir sus conocimientos para enriquecer mi periodo académico.

A la Universidad Estatal de Bolívar por abrirme las puertas del aprendizaje y enseñanza, por los conocimientos impartidos y a la carrera de Educación Básica por el nivel educativo brindado para sobresalir como profesional y persona.

Sisa Pakarina Yallico Agualongo

Con gran gratitud, quiero dedicar este espacio a quienes han sido fundamentales en la culminación de esta tesis, pues cada paso de este recorrido ha estado acompañado de apoyo, confianza y enseñanzas que dejaron una huella imborrable en mi vida.

A mis hijos Matías y Alejandra, por ser mi base y mi inspiración. A mis padres Rafael Solís, Martha Viera y hermano Anthony, infinitas gracias por su amor incondicional, por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia, y por creer en mí incluso en los momentos más desafiantes. Su apoyo constante y sus sacrificios son el motor que me ha impulsado a alcanzar esta meta.

A mi pareja, por su paciencia, comprensión y por estar a mi lado en cada etapa de este proceso. Su amor y apoyo han sido fundamentales para superar los desafíos y mantenerme enfocado en mis objetivos. A sus padres, por su calidez, respaldo y por integrarme como parte de su familia. Sus palabras de aliento y su interés genuino en mi desarrollo han sido un estímulo importante en este camino.

A mis amigos, quienes con su compañía, motivación y confianza me recordaron la importancia de compartir cada pequeño logro. Sus palabras y gestos de ánimo han sido fundamentales para superar los momentos difíciles y mantener la energía en los momentos más exigentes.

A mis queridos docentes quienes han sido parte de mi vida estudiantil durante este camino y a mi distinguida tutora Lic. Daniela Avalos, quien ha sido una parte fundamental en la culminación de este proyecto investigativo, quienes con su paciencia y dedicación me ha sabido guiar, agradezco infinitamente por transmitir sus conocimientos para enriquecer mi periodo académico.

A la Universidad Estatal de Bolívar por abrirme las puertas del aprendizaje y enseñanza, por los conocimientos impartidos y a la carrera de Educación Básica por el nivel educativo brindado para sobresalir como profesional y persona.

Estefanía Mishel Solís Viera

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Lic. Daniela Paola Avalos Espinoza, Msc

CERTIFICA:

Que el informe final de Investigación titulado: **"IMPLEMENTACIÓN DE CLASSCRAFT COMO HERRAMIENTA LÚDICA PARA FOMENTAR EL INTERÉS EN CIENCIAS NATURALES EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", EN LA CIUDAD DE GUARANDA, RECINTO CUATRO ESQUINAS, DURANTE EL PERIODO 2024-2025",** elaborado por las autoras Estefanía Mishel Solís Viera con C.I 1804962718 y Sisa Pakarina Yallico Agualongo con C.I 0250297298 de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

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

Guaranda, 26 de diciembre de 2024

Firmado electrónicamente por:

Firmado electrónicamente por:
DANIELA PAOLA AVALOS ESPINOZA

Lic. Daniela Paola Avalos Espinoza
CI: 0201833647
TUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Nosotras SOLIS VIERA ESTEFANIA MISHEL y YALLICO AGUALONGO SISA PAKARINA portadores de la Cédula de Identidad No 1804962718 y 0250297298 en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: Implementación de classcraft como herramienta lúdica para fomentar el interés en Ciencias Naturales en estudiantes de séptimo año de la escuela de Educación Básica "Isabel la Católica", en la ciudad de Guaranda, recinto Cuatro Esquinas, durante el periodo 2024-2025, modalidad PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, 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.



Solis Viera Estefania Mishel
Autor 1



Yallico Agualongo Sisa Pakarina
Autor 2

rio...

N° ESCRITURA 20250201003P01259

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: **YALLICO AGUALONGO SISA PAKARINA, y,**

SOLIS VIERA ESTEFANIA MISHEL

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000007847

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día catorce de Mayo del dos mil veinticinco, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparecen **YALLICO AGUALONGO SISA PAKARINA**, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el sector Vinchoa la Y de la parroquia Veintimilla cantón Guaranda provincia Bolívar con celular número (0959234839), su correo electrónico es yallicosisa160@gmail.com,y, **SOLIS VIERA ESTEFANIA MISHEL**, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el cantón Píllaro provincia de Tungurahua y de paso por este lugar, con celular número (0999267572), su correo electrónico es estefaamsd96@gmail.com , por sus propios y personales derechos, obligarse a quien de conocer 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 instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declara lo siguiente manifiesto que el criterio e ideas emitidas en el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: **"IMPLEMENTACIÓN DE CLASSCRAFT COMO HERRAMIENTA LÚDICA PARA FOMENTAR EL INTERÉS EN CIENCIAS NATURALES EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", EN LA CIUDAD DE GUARANDA, RECINTO CUATRO ESQUINAS, DURANTE EL PERIODO 2024-2025."** Es de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencia de la Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago 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 las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se ratifican y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

YALLICO AGUALONGO SISA PAKARINA

C.C. 0250297298

SOLIS VIERA ESTEFANIA MISHEL

C.C 1804962718

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

IV AUTORIA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema: **"IMPLEMENTACIÓN DE CLASSCRAFT COMO HERRAMIENTA LÚDICA PARA FOMENTAR EL INTERÉS EN CIENCIAS NATURALES EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", EN LA CIUDAD DE GUARANDA, RECINTO CUATRO ESQUINAS, DURANTE EL PERIODO 2024-2025. "** elaborado por Solis Viera Estefania Mishel y Yallico Agualongo Sisa Pakarina, previo a obtener el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizo su autenticidad responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.

NOTARIA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

Solis Viera Estefania Mishel
C.I. 1804962718

Yallico Agualongo Sisa Pakarina
C.I. 0250297298

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA 4

II. AGRADECIMIENTO 6

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR 8

IV. AUTORÍA NOTARIADA 9

V. ÍNDICE 10

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 14

VII. ABSTRACT 15

VIII. INTRODUCCIÓN 16

1. TEMA 18

2. ANTECEDENTES 19

3. PROBLEMA 22

3.1. Descripción del problema 22

3.2. Formulación del problema 26

4. JUSTIFICACIÓN 27

5. OBJETIVOS 30

5.1. Objetivo General 30

5.2. Objetivos Específicos 30

6. MARCO TEÓRICO 31

6.1. Teoría Científica 31

6.1.1. Classcraft como Herramienta de Gamificación en Educación 31

6.1.2. ¿Qué es Classcraft? 33

6.1.3. Función de Classcraft 36

6.1.4. Fundamentación Teórica de la Gamificación en Educación 38

6.1.5. La Motivación y el Aprendizaje en Ciencias Naturales 40

6.1.6. Contexto Educativo en Áreas Rurales y el Uso de Tecnologías 48

6.1.7. Fundamentación Teórica del Uso de Herramientas Lúdicas en Ciencias Naturales 50

6.1.8. Teoría constructivista y aprendizaje activo 52

6.2. Teoría legal 53

6.3. Teoría Referencial 57

6.3.1. Fundamentos teóricos de Gamificación 57

6.3.2. Uso de Classcraft en la educación 58

6.3.3. Gamificación en el aprendizaje de ciencias naturales u otras áreas 59

7. MARCO METODOLÓCICO 62

7.1. Enfoque de la investigación 62

7.1.1. Investigación cualitativa 62

7.1.2. Investigación Cuantitativo 63

7.1.3. Investigación Descriptivo 64

7.2. Diseño o tipo de estudio 64

7.2.1. Diseño No Experimental 64

7.3 Métodos 65

7.3.1. Método Analítico 65

7.3.2. Método Bibliográfico 65

7.3.3. Método Lógico-Histórico 66

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos. 67

7.4.1. Cuestionario 67

7.4.2. Entrevista Semiestructurada al Docente: 67

7.5 Universo y muestra 68

7.5.1. Población 68

7.5.2. Justificación de la Muestra 69

7.6. Procesamiento de información 69

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 70

8.1. ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN DE LA ESCUELA ISABEL LA CATÓLICA 70

8.2. ENTREVISTA APLICADA AL DOCENTE DEL SEPTIMO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA" 100

9. CONCLUSIONES 107

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA 108

10.1. Título 108

10.2. Introducción 108

10.3. Objetivos 110

10.3.1. Objetivo General 110

10.3.2. Objetivos Específicos 110

10.4. Desarrollo 110

10.4.1. Guía de estrategias gamificadas para fomentar el compromiso y el aprendizaje activo en ciencias naturales a través de la plataforma Classcraft, en los niños del séptimo año de educación básica de la escuela Isabel La Católica. 112

10.4.2. GUÍA REALIZADA EN CLASSCRAFT 120

10.4.2.1. Guía de estrategias número 2 123

10.4.2.2 Guía de estrategias número 3 127

10.4.2.3. Guía de estrategias número 4 132

BIBLIOGRAFÍA 137

ANEXOS 149

Anexo A. Documentos. 149

A1. Resolución del consejo directivo: Aprobación del tema. 149

A2. Certificado de la unidad educativa 151

A3. Certificado Turnitin 152

A4. Validación del tema 153

ANEXO B. Fotografías 154

B1. Escuela 154

B2.- Actividades realizadas en la plataforma de Classcraft 155

B2.1. Actividad 1.- Conteste con verdadero o falso 155

B2.2. Actividad 2.- Sopa de Letras 155

2.3. Actividad 3.- Crucigrama 156

B2.4. Actividad 4.- Llene los espacios en blanco 157

ANEXO C. Instrumento de recolección de datos 157

C1. Entrevista aplicada al docente 157

C2. Encuesta aplicada a los estudiantes 160

Anexos D: Imágenes 164

D1. Portada del libro de séptimo año de EGB de la materia de ciencias naturales 164

Anexo E. Mapas 165

Anexos F. Matriz 167

F1. Árbol de problemas 167

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente trabajo de investigación tiene la finalidad de analizar la implementación de Classcraft como herramienta lúdica en la enseñanza de Ciencias Naturales tiene como objetivo aumentar el interés y la motivación de los estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica" en Guaranda, en el periodo 2024-2025. En la cual, se trata de comprender que la herramienta Classcraft es una plataforma educativa que utiliza elementos de los videojuegos para hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo, promoviendo el trabajo en equipo, la colaboración y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.

Además, con la ejecución de este proyecto busca integrar el uso de una metodología mixta, es decir, un enfoque cualitativo y cuantitativo que ayuda a comprender de forma amplia el conocimiento de la herramienta, misma que se ejecutará a partir de una encuesta a los estudiantes y una entrevista al docente en el área de ciencias naturales. En la cual, se indague un aprendizaje basado en juegos donde los estudiantes se enfrenten a contenidos de ciencias naturales, mediante la gamificación, y completen misiones, ganar puntos y participar en desafíos relacionados al tema de estudio. Cuyo enfoque lúdico tiene el fin de hacer las clases más dinámicas, y genere un ambiente positivo en el aprendizaje.

Palabras clave: Classcraft, herramienta lúdica, ciencias naturales, interés, motivación

VII. ABSTRACT

The purpose of this research work is to analyze the implementation of Classcraft as a recreational tool in the teaching of Natural Sciences. Its objective is to increase the interest and motivation of seventh-year students of the "Isabel la Católica" School of Basic Education in Guaranda, in the period 2024-2025. In which, it is about understanding that the Classcraft tool is an educational platform that uses elements of video games to make learning more interactive and attractive, promoting teamwork, collaboration and the development of cognitive and socio-emotional skills.

Furthermore, with the execution of this project it seeks to integrate the use of a mixed methodology, that is, a qualitative and quantitative approach that helps to broadly understand the knowledge of the tool, which will be executed based on a survey of the students. and an interview with the teacher in the area of natural sciences. In which, game-based learning is investigated where students face natural science content, through gamification, and complete missions, earn points and participate in challenges related to the topic of study. Whose playful approach aims to make classes more dynamic, and generate a positive learning environment.

Keywords: Classcraft, recreational tool, natural sciences, interest, motivation

VIII. INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación aborda el estudio de la Implementación de Classcraft como herramienta lúdica para fomentar el interés en Ciencias Naturales en estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica", en la ciudad de Guaranda, recinto Cuatro Esquinas, durante el periodo 2024-2025. Se indaga que las problemáticas existentes en la institución se deben a la falta de contar con los recursos tecnológicos y digitales, para un mejor aprendizaje motivacional y de interés en los estudiantes, lo que disminuye la capacidad crítica, creativa e innovadora.

La investigación tiene como objetivo describir el nivel de interés y motivación en el área de las ciencias naturales a partir del uso de Classcraft en los estudiantes de séptimo año de educación básica, reconociendo cuán importante es el uso de este y otros medios digitales para promover la investigación, interés y resolución de problemas. De tal manera, que la herramienta ayude al estudiante en su proceso de aprendizaje y no se sienta aburrido, nie estresado al momento de recibir clases, por ende, el docente imparta clases motivacionales y de interés.

Capítulo I, se describe el problema de investigación, la formulación del problema, también, los objetivos generales y específicos con esto se llegarán a obtener una solución al problema, la justificación que se desarrolló durante la investigación.

Capítulo II, se refiere al marco teórico donde se encuentran la teoría científica, teoría legal y la teoría referencial en función a las variables como la

independiente que es la implementación de Classcraft como herramienta lúdica y la variable dependiente que el fomento de interés en las ciencias naturales.

Capítulo III, se refiere a la metodología se centra en el enfoque investigativo, el diseño del estudio, así como en los métodos, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, la muestra y el proceso de información.

Capítulo IV, se hace énfasis a la interpretación de resultados, donde se presentan los hallazgos logrados con herramientas de investigación cuantitativa, como tablas y gráficas estadísticas, que sirven para analizar los datos recolectados.

Capítulo V, se describe las debidas conclusiones: en esta fase se presentan las conclusiones, que surgen del objetivo general y específico, así como del análisis e interpretación de resultados de la propuesta.

Capítulo VI, se define la propuesta que se creó como resultado final de este estudio, que es elaborar una guía de estrategias gamificadas para fomentar el compromiso y aprendizaje activo de las ciencias naturales en los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela Isabel La Católica.

1. TEMA

Implementación de Classcraft como herramienta lúdica para fomentar el interés en Ciencias Naturales en estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”, en la ciudad de Guaranda, recinto Cuatro Esquinas, durante el periodo 2024-2025

2. ANTECEDENTES

A nivel nacional, la incorporación de una gamificación de la materia de ciencias naturales, representa una oportunidad de optimizar la motivación y rendimiento académico. Por ello Garofalo, y Avelino (2024) en su estudio, indica que es necesario "comparar el interés y rendimiento académico en las ciencias naturales entre alumnos que utiliza actividades gamificadas y métodos cotidianos, a fin de fomentar la mejora de recursos pedagógicos digitales, que faciliten un aprendizaje activo e interactivo" (pp. 891-892), con ello, poder analizar la alimentación de los estudiantes sobre su experiencia con la gamificación en el aula de clases.

Siendo esta una necesidad primordial dentro del sistema de educación, que deben ser adaptados de forma rápida y concreta las nuevas realidades de la tecnología. Pues los beneficios de una gamificación o uso de la herramienta Classcraft incluye una interacción, retroalimentación de experiencia en tiempo real del aprendizaje motivacional que puede generar temas relevantes de la asignatura. Donde, la educación en los estudiantes es una preparación para enfrentar los constantes cambios y desafíos de la realidad.

De esta forma, "la aplicación de gamificación en el aula de clase ayuda a mejorar el interés de los estudiantes en el contenido; además permitirá que se motiven y pongan más énfasis en la resolución de problemas" (Cocha, 2022, p. 17). Cabe indicar que la tecnología admite que el juego se utilice como forma de educarse a partir de una

gamificación, con el uso del instrumento como el Classcraft. Pues el docente logra que los alumnos enriquezcan sus conocimientos, fortalezcan sus saberes y mejoren habilidades para su mejora en el proceso estudiantil.

Por consiguiente, Heredia, y Cabezas, indaga en su trabajo titulado *"la gamificación en el Classcraft para innovar la enseñanza y aprendizaje de la electrotecnia*" en el año 2024, que:

> La incorporación de herramientas virtuales como Classcraft en el aula proporciona a los estudiantes una experiencia de aprendizaje inmersiva y enriquecedora. En este entorno virtual, los alumnos pueden asumir roles específicos, colaborar en equipos y enfrentar desafíos estimulantes que les permiten alcanzar los objetivos educativos de manera lúdica y motivadora, pues es una herramienta educativa en línea, gamifica el aula y añade elementos propios de los juegos de rol a la experiencia de aprendizaje. (p. 61)

Por ende, ayuda a mejorar el aprendizaje de forma significativa siendo un objetivo esencial, por lo cual, el uso de una plataforma digital y gamificación se convierte en una estrategia de innovación con el fin de lograr el propósito, motivación, compromiso y fomentar la participación activa del estudiante en el aula de clase como proceso propio de aprendizaje. Además, al ser un instrumento innovador ayuda a transformar el aula de clase con juegos de rol educativo virtual para

docentes y estudiantes que participen de forma activa en las ciencias naturales.

Al encajar elementos de un juego en lo académico fortalece el currículo, formando alumnos con sentido de compromiso y actuación participativa para aprender jugando la materia de ciencias naturales. Donde, la gamificación influye de forma positiva en el "proceso de aprendizaje de los estudiantes, da buenos resultados, a través del juego se acumulan puntos o insignias que enriquece la enseñanza en la clase, ampliando propuestas didácticas o juegos lúdicos, siendo una herramienta de elevar el compromiso y motivación" (Ibarra y Lugo, 2024, p. 84)

De esta manera, se debe monitores el uso de los juegos que son empleados como gamificación en las ciencias naturales, que sean usados por los educadores con el fin de seleccionar los recursos adecuados bridando acceso a un juego en línea, y los estudiantes puedan interactuar de forma adecuada. Además, en el empleado de un juego gamificado permite obtener niveles, medallas, puntos y colecciones que utilizan en el aula de clases para mantener motivados sobre un tema

El tema de gamificación en el ámbito estudiantil indica una innovación efectiva en la estrategia de mejorar el proceso de aprendizaje y enseñanza, por lo tanto, "la tecnología de la información y comunicación desempeñan un papel primordial al permitir una velocidad amplia en la transmisión de informar y facilitar interacción entre individuos, lo que favorece un aprendizaje autónomo del alumno en

entornos de docencia no presencial" (Taro y Plúas, 2024, p. 461) En este sentido, se orienta como un refuerzo positivo de contribuir a la mejora del rendimiento escolar y aprendizaje del estudiante, sin necesidad de esperar tiempos específicos de realizar una evaluación, más bien genera un cambio progresivo.

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del problema

A nivel mundial, en temas de educación la innovación tecnológica ha transformado grandes cambios en la sociedad educativa, pues gracias al internet y los diversos inventos tecnológicos han posibilitado acceder a distintas informaciones desde cualquier lugar y momento. Es evidente, que los niños tengan acceso a una infinidad de información, sin embargo, aún se puede visibilizar un problema grave en la calidad educativa, donde aún se refleja la falta de accesos a medios tecnológicos.

Siendo aquellos "factores que afectan el rendimiento académico, las condiciones socioeconómicas de los alumnos, las características físicas de los planteles educativos, la formación de los docentes y sus esquemas de remuneración e incentivos, entre otros" (Orjuela, y Cuadros, 2021, p. 19) Esto ha conllevado que la problemática se centre en que la enseñanza de las Ciencias Naturales se direccione en la memorización

más que en la imaginación, creatividad, amor y curiosidad por adquirir nuevos conocimientos.

En este sentido, el sistema de educación ha fomentado una enseñanza desactualizada, inadecuada, critica y fragmentada que desmotiva la curiosidad de los estudiantes, generando que año tras año se visibilice una falta de motivación y poco interés en los niños estudiantes por participar en el proceso de aprendizaje. De tal forma, ha generado en los estudiantes desilusión al encontrar en las redes sociales o medios tecnológicos oportunidades laborales de personas que se benefician de forma explicativa sin tener que haber terminado un estudio.

Ante lo expuesto, se indaga que los estudiantes no disfrutan a plenitud las horas de clases en el área de Ciencias Naturales, debido a no estar orientados desde actividades lúdicas, de juego y temáticas de experimentación, que sin duda se ha visto reflejada en estudiantes del séptimo año, observado así estudiantes que son pocos participativos en una actividad de clase y son irresponsables con sus deberes académicos, ya sea por desmotivación, desinterés y falta de acompañamiento familiar.

Acosta (2020) indaga que “el ámbito tecnológico en la educación es limitado, indicando una brecha digital más en el área rural, reflejando una mal señal de cobertura e internet, computadores en mal estado por falta de mantenimiento, materiales que han sido robados de las zonas rurales, falta de laboratorios y escases en capacitaciones de herramientas de la tecnología para los docentes y estudiantes” (pp. 22-23) Es decir, son situaciones donde los docentes no generan nuevas estrategias

innovadores ni fomenten nuevas habilidades de interés investigativo en el área de Ciencias Naturales, y ciertas ocasiones no han continuado con su formación para ampliar una nueva orientación educativo.

No obstante, la educación aun ha tenido riesgos y problemas, que persisten en la población vulnerable, cuya brecha social se evidencia en zonas rurales, marginadas, pobres y de poblaciones indígenas. Donde, "el bajo rendimiento académico en la materia de Ciencias Naturales ha ocurrido debido al uso de la pedagogía tradicional como medio de aprendizaje, donde el docente es el único dueño de la verdad y el estudiante es el receptor de información" (Velásquez, 2021, p. 16). Por lo cual, ha generado amplio desinterés y confusión en el estudiante aprender y crear nuevas habilidades, de esta forma, se debe generar conocimiento de temas de interés, a través de uso de la tecnología.

Ante lo expuesto, la falta de una adecuada motivación por parte del docente en usar investigaciones tecnológicas, sigue siendo un problema en la enseñanza y educación de los estudiantes. Por lo cual, resulta factible implementar materiales de gamificación que permitan lograr un aprendizaje lúdico e interactivo que facilite una mejor asimilación de amplios contenidos didácticos avalando un aprendizaje significativo en los alumnos.

Por lo tanto, Classcraft es una herramienta que contiene amplias desventajas, por lo tanto, Villaluenga (2023) indaga que se evidencia por:

Atender a varios estudiantes a la misma vez en la plataforma, retroalimentación personalizada e individual es muy complicada, así

como revisión de evidencias de aprendizaje. Donde, las familias y alumnos desconocen ni dominan las plataformas y entornos digitales que pueden tener problemas para comprender dinámicas en Classcraft en el momento de crear un usuario usando una clave de acceso. Además, cuando el docente emplea esta herramienta de manera asíncrona se rige al riesgo que el alumno no gestiona de forma adecuada el tiempo y no realice la tarea asignada.

Con la finalidad de minimizar los problemas, el docente debe tener los conocimientos pertinentes y aprender a manejar correctamente la plataforma siendo una experiencia previa en el empleo de las TIC, sino será más complejo aprender a dar una adecuada manejo de la herramienta digital Classcraft. Tomando en cuenta, que esta herramienta digital debe caracterizarse por su amplia capacidad de extender la motivación de los estudiantes en referencia a las clases impartidas en el salón de clases, misma que favorece en amplia medida percibiendo su reflexión sobre el conocimiento y aprendizaje.

La Escuela de Educación Básica “Isabel La Católica” se encuentra ubicada en la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar. Su ubicación estratégica permite atender a la población estudiantil rural cuenta con dos sedes los niveles de Inicial a Decimo de Educación General Básica. La población estudiantil de esta institución es de alrededor de 171 estudiantes de los diferentes sectores rurales. Para el presente año lectivo, la nómina de estudiantes de séptimo año es alrededor de 21 estudiantes.

Dentro de la población estudiantil del séptimo año se ha observado un alto porcentaje que presentan dificultades, a pesar de la creciente importancia de las Ciencias Naturales en la vida cotidiana y el desarrollo de habilidades, manifiestan un desinterés o desmotivación hacia esta área del conocimiento. La enseñanza tradicional, basada en métodos expositivos y memorísticos, puede no resultar atractiva para los estudiantes de esta edad, quienes buscan experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas ya que se encuentran en una zona rural no cuentan todos con la tecnología necesaria.

Con lo expuesto anteriormente, el presente trabajo pretende profundizar en las causas y efectos que generan la influencia del desarrollo de los sentidos que intervienen en el proceso para aprender a utilizar la gamificación, Classcraft es una herramienta tecnológica que gamifica el proceso de aprendizaje, transformando la clase en una experiencia de juego. Al incorporar elementos como roles, puntos, habilidades y misiones. Los estudiantes se sentirán más involucrados y comprometidos con el aprendizaje al participar en un juego.

3.2. Formulación del problema

¿De qué manera influye la implementación de Classcraft, como herramienta lúdica para fomentar interés en Ciencias Naturales, en los estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica Isabel la Católica, en la cuidad de Guaranda, recinto Cuatro Esquinas, durante el periodo 2024 – 2025?

4. JUSTIFICACIÓN

En la presente investigación se da a conocer la importancia de generar una implementación de Classcraft como herramienta lúdica con fin de fomentar el interés en Ciencias Naturales en estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica", en la ciudad de Guaranda, recinto Cuatro Esquinas, durante el periodo 2024-2025.

Teniendo en cuenta que la herramienta Classcraft representa una gran oportunidad de transformar la forma de enseñanza de los docentes y el aprendizaje de los estudiantes. Misma, que al aprovechar el poder de la gamificación genera que la herramienta educativa puede aumentar de forma significativa el logro académico, interés y motivación de los estudiantes.

Por consiguiente, es pertinente la recopilación de varias estrategias que causen interés en el proceso de comprensión, aprendizaje, trabajo en equipo, trabajo en clases, y enseñanza de docente a estudiante, comprendiendo que la gamificación es la aplicación de juegos propios, con

la finalidad de modificar el comportamiento de los estudiantes, visibilizando la motivación que tienen para comprender las actividades de clases.

En este sentido, es fundamental constatar que hoy en día la digitalización en temas de enseñanza mejora la motivación escolar en los estudiantes, considerando que la formación de estudiantes se ve reflejado en el uso de plataformas digitales, desde el acceso fácil y permanente, cuyo propósito es ampliar el uso creativo e innovador de los entornos virtuales con temáticas de interés para el estudiante.

Los elementos gamificado de Classcraft, como los avatares personalizables y los desafíos, hacen que los estudiantes se sientan más conectados con el contenido y deseosos de participar en las clases ya que se puede evidenciar una mayor atención, motivación y retención de los conocimientos además de la participación grupal y colaboración de los estudiantes ya que favorece el desarrollo de sus habilidades.

Además, con la implementación de Classcraft en la Escuela de Educación Básica Isabel La Católica, demostrara que la innovación basada en estrategias de gamificación será un medio que se utilice elementos y dinámicas de juego generando de manera positiva el desempeño académico de los estudiantes de esta institución, siendo una estrategia confiable y aplicable en la planificación de una actividad dentro del aula.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

Evaluar la implementación de Classcraft como herramienta lúdica para fomentar el interés en Ciencias Naturales en estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”, en la ciudad de Guaranda, recinto Cuatro Esquinas, durante el periodo 2024-2025.

5.2. Objetivos Específicos

- Identificar los elementos de juego de Classcraft para reforzar los conceptos clave de la materia, promoviendo la investigación y la resolución de problemas.
- Analizar los fundamentos teóricos de la herramienta lúdica Classcraft, sus ventajas y desventajas en la enseñanza y aprendizaje
- Describir el nivel de interés y motivación en el área de Ciencias Naturales a través de la herramienta Classcraft de los estudiantes de séptimo año de la escuela de educación básica Isabel La Católica.

6. MARCO TEÓRICO

6.1.Teoría Científica

6.1.1. Classcraft como Herramienta de Gamificación en Educación

Según Puerta, Ríos, Pulgarín e Hincapié (2024) considera que Classcraft "es una plataforma de gamificación diseñada para transformar el aula en un juego interactivo. Esta plataforma permite a los profesores crear experiencias de aprendizaje inmersivas, donde los estudiantes asumen roles de personajes y trabajan en equipo para superar desafíos y alcanzar metas" (p. 150).

En este sentido, un diseño lúdico Classcraft genera que los estudiantes ofrecen una experiencia de aprendizaje más significativa, atractiva e interactiva en el área de Ciencias Naturales, así demostrando un resultado eficiente revelando una percepción positiva por parte de los estudiantes hacia la aplicación de una actividad lúdica evaluando sus conocimientos sobre la integración de nuevos conocimientos.

De esta forma, enfatiza en la claridad de la comunicación la misma que juega un papel fundamental, en las horas de clases presenciales, de tal manera, los docentes utilizan distintas estrategias de enseñanza, a partir de ejemplos visuales, explicaciones detalladas y evidencias prácticas con fin de comunicar y reforzar el manejo de una herramienta digital para el mejor aprendizaje de las ciencias naturales.

Con esta finalidad, se ejemplifica una claridad en la comunicación la cual facilita la aplicación y comprensión por parte de los estudiantes en horas presenciales, por tal razón, los estudiantes puedan colaborar e interactuar sus

compañeros de clases, mismas que comparten experiencias, y fortalecen su aplicación y compresión en los ejercicios.

La implementación de la herramienta tecnológica Classcraft en el aula de Ciencias Naturales actúa como un promotor que despierta y mantiene el interés de los estudiantes, favoreciendo un aprendizaje significativo y activo. Donde se diseña misiones que simulen experimentos científicos reales, así los estudiantes pueden elegir diferentes clases y desarrollar habilidades específicas para completar las misiones. Es pertinente, manifestar que la aplicación Classcraft es enfatizada con el fin de apoyar el proceso de aprendizaje y enseñanza, apoyando al maestro en contribuir a genera conocimiento e interacción con los estudiantes.

De esta manera, Classcraft es el "incremento del grado de motivación del alumno mediante la presentación de riesgos y recompensas, fomenta un aprendizaje divertido mejorando el comportamiento de la clase, presenta una forma intuitiva de resolución de actividades apoyando a la generación de conocimiento" (García, Ruiz y Acosta, 2023, p. 3)

En este sentido, es factible decir que este medio digital no es un juego sino una aplicación basada en gamificar el apoyo a la docencia, donde el docente tutor se encargue de desarrollar su clase con normalidad y presente nuevas ideas que ayuden a enriquecer la experiencia del estudiante en el área de Ciencias Naturales, mismos que sean evaluados de forma eficiente y conlleven a tener una adecuada calificación en la materia.

No obstante, considera que "es una plataforma gratuita de trabajo, la cual amplia la aplicación con más contenido, que requiere solo de conexión a

internet y el uso de un ordenador para su funcionamiento, enriqueciendo que el alumno cuenta con el dispositivo y sea complemento con un proyector dentro del aula" (Camacho y Mora, 2019, p. 63)

Por ende, contiene más herramientas que son útiles en un aula de clases, las cuales contienen una amplia gama de elementos que hacen de la clase más dinámica e interesante. De esta manera, esta herramienta es un ente motivador que fomenta el aprendizaje lúdico siendo así fácil usar e implementar en sus clases, de tal forma se destaque con facilidad el uso de dispositivos tecnológicos con fin de trabajar un entorno cooperativo.

6.1.2. ¿Qué es Classcraft?

Este término hace referencia a la búsqueda siendo "una herramienta de aprendizaje y enseñanza que permite incorporar elementos de entretenimiento y diversión en contextos que no se relacionen con el juego, más bien permita mejorar la experiencia de los usuarios, el hecho de contar con un avatar o personaje que represente al estudiante en el juego llena de emoción cada sesión" (Hernández, Torres y Acuña, 2021, p. 65).

Es decir, que la gamificación dentro de la implementación de Classcraft va dirigida a crear nuevas entidades de personas, quienes sientan motivación de alcanzar sus logros y objetivos que sea de beneficio para quien lo utilice. Cuya variedad de elementos de juego va enfatizada en obtener una respuesta amplia con un significado eficiente para los usuarios, ya sea en aspectos educativos, con fin de fomentar el aprendizaje a partir de las dinámicas de juego, basadas en tres categorías tanto dinámica, mecánica y componente.

Cabe recalcar, que la ejecución y aplicación de una herramienta gamificada en la realización de cursos de integración a partir de procesos de la tecnología informática cuyo propósito facilita a los alumnos el aprendizaje y apropiación de herramientas que son imprescindibles en la industria para la gestión de la información de forma óptima.

Del mismo modo, esta herramienta se adapta a los distintos entornos educativos haciendo de las clases más divertidas tanto en lo práctico y teórico buscando así una participación efectiva de los estudiantes en el aula de clase. Indudablemente, el contar con un avatar permite que el estudiante se presente de forma ideal, construyendo nuevas identidades personales, fortaleciendo así una interacción social educativa, creando así un espacio de nuevos conocimientos en clases.

Según, Heredia, y Cabezas (2024) indaga que Classcraft:

> Es una herramienta educativa en línea, que gamifica el aula y añade elementos propios de los juegos de rol a la experiencia de aprendizaje, mejora el aprendizaje significativo desde un objetivo primordial, uso de la gamificación y plataformas virtuales se ha convertido en una estrategia innovadora para lograr este propósito, fomentando la participación activa, motivación y compromiso de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. (p. 61)

De esta forma, este es una herramienta innovadora que transforma en el salón de clases un juego de rol educativo virtual, donde docentes y estudiantes que participan de forma activa, la cual facilita la apropiación y construcción en el conocimiento a partir de una experiencia colaborativa y

lúdica, la misma que permite a los estudiantes asumir roles, trabajar en equipo y enfrentan desafíos con el fin de alcanzar objetivos en términos de educación, de tal manera, los maestros sean quienes motiven y guíen en un entorno de estimulación e interacción eficiente para el aprendizaje de Ciencias Naturales.

En este sentido, esta temática tecnológica permite generar una propuesta de innovar el aprendizaje y la enseñanza de comprensión en el área de Ciencias Naturales, mediante la gamificación en Classcraft, ya que es una estrategia que permite mejorar la participación, comprensión y motivación de los estudiantes, preparándolos de forma efectiva los desafíos de la sociedad.

No obstante, esta herramienta ayuda a desarrollar experiencias positivas y apropiadas para los niños que están en proceso de educación, siendo los protagonistas de todo el proceso en la adquisición de nuevos conocimientos, fundamentando más habilidades de trabajo en grupo, por lo cual, esta plataforma contribuye a los alumnos a través de herramientas y recursos que se vinculan al incremento de nuevos compromisos y responsabilidades, bajo los siguientes fragmentos.

Batallas de jefes: transforma la metodología donde los estudiantes adquieren los conocimientos y se alistan para las pruebas y evaluaciones. Rediseña la evaluación educativa, al tiempo que los estudiantes pueden jugar con cada una de las opciones de respuesta dadas, derribando a los monstruos.

Convertidor de notas: Ofrece puntuaciones más explicativas convirtiendo el resultado de exámenes o tareas en puntaje para los personajes

de los estudiantes, permite descargar las actividades, la gestión del debido proceso y los resultados finales del puntaje cuando ha concluido todas las actividades del trabajo.

Misiones: Transforma la planificación de los contenidos en un proceso nuevo de suspenso y aventura, adaptada el juego y a la capacidad del estudiante de receptar la información y la comprensión de la misma actividad. (Laínez, 2022, p. 30)

Por lo cual, la implementación de Classcraft en el área de Ciencias Naturales ayuda a incorporar contenidos con fin de ampliar conocimientos nuevos para los estudiantes, al mismo tiempo, incrementa nuevos cursos didácticos que son de gran utilidad para los maestros de esta y otras áreas, empleando de una u otra forma métodos de evaluación a partir de contenidos y cursos de importancia en la materia a recibir sus horas de clases.

Consecutivamente, esta plataforma ayuda a realizar guías didácticas desde el maneo y acceso de la aplicación con la finalidad de facilitar a los maestros nuevas modalidad y formas de cursos y contenidos motivadores.

6.1.3. Función de Classcraft

La función inicia por la gamificación siendo la base sobre la cual se apoya Classcraft, siendo una herramienta diseñada para “convertir las clases en un juego de rol online de ambiente fantástica en el que deben superar diferentes retos, conseguir puntos, puede participar toda la comunidad educativa y resulta de utilidad para mejorar el aprendizaje personalizado, Aprendizaje Social y Emocional” (García, 2024). De esta manera, para que funcione adecuadamente, es primordial registrar como alumno, maestro o

padre de familia, la cual necesitara un código que les otorgará el maestro, quien será el ente principal y responsable de una actividad dentro de la plataforma Classcraft.

En este contexto, el docente sea quien se encargará de crear una nueva clase dinámica, seleccionando un periodo y nombre, con opciones de evaluaciones para el mejor aprendizaje del estudiante. Al mismo tiempo, al ser una plataforma en línea permite diseñar una gamificación en el aula y fomentar de forma amplia la participación y colaboración entre alumnos, que sin duda es una herramienta que se usado con el fin de crear un ambiente de clase eficiente, eficaz y positivo.

En la cual, el primer paso que un docente debe seguir es crear personajes a sus alumnos, realizando una asignación adecuada de los roles que van a realizar los alumnos. Por ende, ayuda a los estudiantes a comprender las actividades y lecciones normales del aula, donde el propósito es trabajar en equipos, de tal modo, los estudiantes trabajen en colaboración de esa forma, fomenten mejor aprendizaje en sus lecciones dentro del aula de clases.

De tal forma, hace referencia a un sistema de gestión donde se debería utilizar el juego como un nivel de participación eficiente, ampliando la motivación por el aprendizaje en las Ciencias Naturales, fortaleciendo el conocimiento de los estudiantes tanto en lo práctico y teórico. Además, la aplicación sea de utilidad en la educación, imponiendo a los alumnos a manear plataformas digitales que enriquezcan su léxico académico, a partir

de procesos de control reforzando enfoques de construcción y colaboración de actividades y gestiones dentro del aula de clases.

Cuya función, "es supervisar la actividad de la clase y gestionar estudiantes y equipo, usa eventos aleatorios y la rueda del destino, accede al feed del juego, las oraciones y el daño retrasado, agregar/eliminar puntos para administrar el comportamiento y realiza un seguimiento del comportamiento de los estudiantes a lo largo del tiempo" (Gómez, 2024)

Por lo cual, la función de un Classcraft contiene ventas la cual permite crear clases propias y personalizar reglas, donde los equipos puedan ganar privilegio real motivando y ayudando en el aula de clases. De tal modo, permite que los estudiantes se hagan responsables de su comportamiento y trabajen en equipo, brindando una experiencia escolar eficiente.

6.1.4. Fundamentación Teórica de la Gamificación en Educación

La gamificación en la educación hace hincapié cuando los elementos basados en diseños de experiencias y juegos, fueron incorporados al diseño de procesos de enseñanza y aprendizaje. En la cual, indagaron que al "combinar las características de videojuegos con elementos educativos producen aprendizajes más divertidos, utilizando juegos con sus dinámicas, cuya intención es aprender con distintas habilidades, contenidos didácticos y a base de diseño y diseño de actividades, unidades didácticas, propuestas con elementos de juego" (Flores, y Fernández, 2019, pp. 9-10).

Es decir, busca enfatizar el interés al estudiante a través de un contenido educativo pertinente para el estudiante, a partir de un juego

favorito, donde se utilice módulos, uso de pensamiento y estética para estimular la acción de un buen aprendizaje y sean eficientes en la resolución de problemas.

En este sentido, los alumnos mediante la gamificación sean motivados al adquirir conocimientos de diversas maneras, conociendo que la enseñanza tradicional resulta aburrido, cansado, tedioso y molesto, por lo cual en la educación la implementación de esta plataforma genera que experimenten y exploren la case de forma divertida, con juegos didácticos.

En lo educativo la gamificación se basa en elementos propios de juegos didácticos, las cuales, son dinámicas, mecánicas y componentes, por lo cual (Borrás, 2015) indaga lo siguiente:

Dinámicas: son aspectos al cual un sistema gamificado debe direccionarse, esta conexo con efectos, motivaciones y deseos de generar al participante: entres, las cuales destacan, restricciones de juego, emociones como curiosidad y competitividad, narrativa o guion, permite dar una idea amplia del reto al participante.

Mecánicas: Son una serie de reglas que intentan generar juegos de disfrute con adicción y compromiso por parte de los usuarios, aportando retos y un camino para transitar, ya sea en un video juego u otra aplicación. Basadas, en retos, oportunidades, superación, turnos de interacción y definición de niveles.

Componentes: son elementos o instancias concretas y específicas, varían de cantidad y tipo, dependiendo de la creatividad en

> que se desarrolle un juego, destacando, logros, regalos, conquistas, avances, avatares, insignias, malos, final de nivel, combate, desbloqueo, formación de equipos para motivas a una sensibilización y socialización de las personas para competir y conseguir un objetivo común. (pp. 13-15)

Ante lo mencionado, la gamificación en lo académico se fundamenta por ser una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de juego en parámetro educativo, cuya finalidad es alcanzar los mejores propósitos. Donde, cada estudiante en el área de Ciencias Naturales adquiera nuevos y amplios saberes, mejoren sus habilidades o generen recompensas y trabajos concretas. De tal forma, funcione adecuadamente motivando al alumno en su aprendizaje e incentivando su estado de ánimo en superarse personal y profesional.

6.1.5. La Motivación y el Aprendizaje en Ciencias Naturales

En la educación, el aprendizaje y motivación por las Ciencias Naturales deben ser motivo de análisis pedagógico, cuya misión de docente sea orientar y formar al alumno en busca de la verdad, aprendizaje y generación de nuevos conocimientos.

Por lo tanto, un maestro debe "motivar, enseñar, crear y disfrutar la ciencia, al impartir sus conocimientos con eficiencia y rectitud, entendiendo que deben formar, analizar y decidir como transformar su realidad a partir de las enseñanzas adquiridas" (Gómez, Vergel y Ortega, 2016) Es decir, los estudiantes deben originar altos estándares de calidad en el pensamiento e impulso crítico y creativo, no solo en el aula de clase, sino en la vida cotidiana.

Es fundamental promover el interés de los estudiantes por aprender a profundidad el área de Ciencias Naturales, por ende, se amplié la motivación de cumplir con las actividades de la materia, incluyendo procesos de aprendizaje y enseñanza. Tomando en cuenta, que un alumno motivado, es participativo y se siete a gusto y con ánimo en el entono académico.

Es entendible que un salón de clases se encuentra con alumnos motivados y desmotivados, siendo difícil al maestro entender el pensamiento de cada uno. Por lo cual, resulta factible que el docente incremente niveles de motivación a partir de estrategias metodológicas y didácticas, donde todos trabajen equitativamente.

Medina (2023) indaga para que exista una motivación más amplia y el aprendizaje sea eficiente en la materia de Ciencias Naturales u otras asignaturas, se debe tomar en cuenta las siguientes funciones:

> Evitar críticas negativas, tomar en cuenta las opiniones, programar trabajos grupales, la afirmación del éxito motiva más que del fracaso, conocer las causas de éxito o fracaso, el aprendizaje significativo crea motivación. Es adecuado, programar contenidos e instruirlo de forma que los estudiantes puedan aplicar y comprender un nivel medio de dificultad, cuidar que alumnos con bajo nivel de motivación consigan pequeños éxitos académicos […] fomentar el trabajo cooperativo frente al competitivo, presentar tareas accesibles. (p. 11)

De esta forma, la motivación por el aprendizaje es un elemento primordial que deben tener en cuenta los docentes, debido a que un estudiante motivado mostrara desempeño estudiantil e interés por las clases

de Ciencias Naturales. Es adecuado generar tácticas que llamen la atención del alumno y se interesen por incluirse en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por lo tanto, la motivación en lo académico resulta ser un factor fundamental para cada alumno en mejorar sus resultados, que se verán reflejados en las calificaciones, y lleven una hora de clase con tareas creativas. Es eficiente aplicar estrategias motivacionales en el aprendizaje de las Ciencias Naturales, las cuales ayuden en el desarrollo de adquirir conocimientos nuevos en los estudiantes y lograr con los objetivos estudiantiles.

Entendiendo, que las estrategias motivacionales "son necesarias en construir su propio aprendizaje, donde el maestro debe estar preparado con los materiales adecuadas y juegos didácticos para motivar a estudiantes, realizando clases dinámicas, participativas, e interesantes, a su vez lograr resultados favorables en la educación académica" (Obregón, 2020, p. 47)

En este sentido, el estudiante puede mejorar su rendimiento académico, queriendo estar en las horas de clases sin aburrirse, más bien estén motivados en aprender y conocer más sobre la materia de Ciencias Naturales. Por lo cual, un maestro debe implementar nuevas actividades, herramientas y técnicas que propicien el aprendizaje de las Ciencias Naturales en los alumnos. Donde, se facilite al maestro adquirir una guía o material didáctica de apoyo para impartir sus clases y mejorar el aprendizaje.

6.1.5.1. El Aprendizaje Basado en Juegos en Ciencias Naturales

Recurrir al juego para obtener una mejor noción de conocimiento es adecuado, pues ayuda a tener amplia enseñanza y aprendizaje en las Ciencias Naturales, que ayudan para que los niños dispongan de interés y logre obtener mayor motivación para aprender la asignatura mencionada. Al mismo tiempo, con la práctica de los juegos lúdicos el alumno alcanzara el aprendizaje demostrativo, convirtiendo la materia como algo divertido y agradable.

Así, el juego se puede realizar en etapas durante la hora de clases, "proporcionando placer y crear un entorno de aula idóneo, donde los niños puedan ensayar y fallar, disfrutar del proceso sin tensiones negativas, estimula la curiosidad y proporciona oportunidades para expresar emociones de forma natural" (Miranda, 2019, p. 12). En este sentido, el juego ayuda a obtener nuevos aprendizajes, mismo que intentan enseñar a los alumnos sobre algo concreto de la materia de Ciencias Naturales.

Donde, los juegos sean un instrumento de aprender temas, y generar interacción con los compañeros de clases. Siendo necesario, la realización de un videojuego tomando en cuenta la formación a partir del juego, la cual se mida el impacto que tiene en los estudiantes, en torno a la motivación, retención de conocimiento y aprendizaje.

De tal manera Balseca, Moscoso y Erazo (2022) indica que el "docente muestre interés y decisión en aplicar juegos empleando recursos tecnológicos y adaptándolo en la materia de Ciencias Naturales, pues es un

área de estudio didáctica que requiere de interacción, indagación, experimentos y actividades que se adapten al ambiente jugable". (p. 1767)

En consecuencia, el docente salga del método de enseñanza tradicional hacia los alumnos, en la cual incluya la práctica y comprenda de forma activa las clases con juegos de la plataforma y adaptando a diversas temáticas. Donde, el reto de los docentes de Ciencias Naturales sea motivar a sus estudiantes y den un impacto positivo en el aprendizaje y retención del conocimiento, que será a través del desarrollo de un videojuego didáctico

6.1.5.2. Jugando a ser científicos

Esta actividad puede ser eficiente para fomentar interés en los estudiantes en la materia de Ciencias Naturales, puede resultar útil poner en práctica todo lo aprendido, así los niños respondan a cuestiones o relacionen elementos que pongan en marcha los mecanismos de la memoria y lógica del estudiante de forma relajada y divertida.

Por esta razón, en la página Juegos de ciencias naturales (2016), menciona la siguiente motivación de juego:

> En el Bosque de Fantasías proponer toda un aserie de actividades para aplicar en el estudio de esta rama del Conocimiento del Medio, a partir de una serie de retos y juegos distendidos para recordar la materia, acompañados de imágenes de Ciencias Naturales determinadas y relacionadas con las preguntas o temáticas particulares que estemos estudiando: los huesos, los planetas, los minerales, así como numerosos recursos en forma de juegos que convertirán las horas de estudio en

momentos de trabajo más fáciles y asequibles para alumnos, padres y profesores.

6.1.5.3. Juegos de mesa

Este tipo de juego se relaciona al desarrollar sobre una base plana, como un tablero o mesa, donde se puede jugar de forma grupal e individual, por lo cual, se define como "juegos individuales o grupales que pueden ser realizados en cualquier lugar sin necesidad de aportes tecnológicos, donde el jugador tiene un rol especifico en la toma de decisiones y modificar condiciones para su desarrollo" (Mosquera e Irreño, 2023, p. 38) En la cual, se pueden usar fichas, cartas y datos involucrando figuras y gráficos con propósitos educativos y recreativos.

6.1.5.4. Juegos de azar

Este tipo de juego depende de la suerte y no del jugador, así como ganar una lotería es un juego de cartas cuando la persona encargada, no puede saber quién es el ganador, y únicamente deben estar atentos a las imágenes mencionadas para llenar su tablero y debe gritar para lograr el juego

6.1.5.5. Juegos de estrategias

En este tipo de juego se puede jugar el ajedrez que es actuado por dos personas que busca en cada partida estrategias que lo guíen a realizar movimientos y resuelvan la posición o situación en la que se encuentren de esa manera no perder la partida.

6.1.5.6. Juegos de razonamiento

El participante en este juego debe razonar durante el proceso estructurando y organizando sus ideas para lograr ganar el juego, como el domino que requiere de concentración y pensamiento para poder seleccionar la ficha que más convenga durante la partida.

De esta forma, los juegos mencionados que se desarrollen en el salón de clase, ya que son actividades apropiadas en logar un nivel de conocimiento en los estudiantes de educación básica, explorando el aprendizaje de manera divertida, misma que ayudara a fortalecer la formación de la materia de ciencias naturales (Mosquera e Irreño, 2023, p 39)

6.1.5.7. Recursos didácticos digitales

Un recurso didáctico digital es “un medio digital que sirve como soporte didáctico y ayuda a conseguir una mejora en el desarrollo del aprendizaje, su principal objetivo es apoyar y facilitar las actividades planificadas, usando plataformas, programas digitales, recursos tecnológicos, como Zoom, Juegos interactivos (Liveworksheets, Kahoot, Quizizz) Presentaciones (Power Point, Canva, Genially, Google sites, otros) (Peñaloza, Lozado y Chuva, 2024, p. 41)

No obstante, el uso de recursos didácticos digitales genera un pertinente aprendizaje para los estudiantes en las Ciencias Naturales, porque se puede generar sopas de letras, rompecabezas, juegos con bloques, laberintos, juegos de memoria, entre otros, que estén conexos con temas de estudio sobre el cuerpo humano, salud, animales y ecosistemas. Siendo

temas de innovación académica, pues los recursos tecnológicos precisos, pueden llenar espacios faltantes y garantizar una búsqueda en mejorar el proceso formativo.

Por lo cual, para mejorar la enseñanza tradicional se debe utilizar nuevos y óptimos recursos educativos tecnológicos y formar a estudiantes con la conciencia, la importancia del aprendizaje en las ciencias naturales. De esta manera, Barros en su proyecto de investigación titulado, *"Recursos tecnológicos para el aprendizaje de las ciencias naturales para los estudiantes de noveno año de educación general básica de la escuela Cornelio Crespo"* en el año 2023, considera los siguientes instrumentos digitales:

> **Quizz:** Herramienta de gamificación que evalúa a los estudiantes mientras se divierten, ofrece crear cuestionarios, como recurso educativo permite a docentes promover espacios para evaluar el aprendizaje en los alumnos.
>
> **Educaplay:** es una contribución a la institución educativa, plataforma online que facilita la creación de actividades académicas multimedia, que incorpora la labor del docente o desarrollo de contenidos, aprender de forma interactiva de un tema.
>
> **Padlet:** es un muro donde alumnos y alumnas escriben, suben, tareas, archivos y trabajos, herramienta para trabajar de forma colaborativa, que permite en pocos minutos crear espacios de aprendizajes. (pp. 33-35)

Estas tres herramientas tecnologías ayudan a que el estudiante tenga mayor enfoque de aprendizaje, componentes claves de manera activa y rápida usando juegos didácticos. Pues a través de estas plataformas virtuales generan la creación de actividades educativas con contenido multimedia y caracteres gráficas, crucigramas y mapas conceptuales, con la posibilidad de añadir textos, sonidos e imágenes para estimular la concentración y atención de los alumnos y docentes en la materia de las ciencias naturales.

6.1.6. Contexto Educativo en Áreas Rurales y el Uso de Tecnologías

La implementación de las Tecnologías de comunicación es una necesidad en el desarrollo de las capacidades de los estudiantes, más cuando surgen confinamientos por problemas que suceden a diario en la sociedad, donde la continuación de las clases se da por medio de las redes digitales. En la cual, surgen una realidad compleja en las instituciones rurales debido a la carencia de medios tecnológicos que limitan el desarrollo de aprendizajes en los estudiantes.

Por un lado, es importante destacar que “el acceso a los recursos tecnológicos es regular dentro de las zonas urbanas, sin embargo, las escuelas rurales suelen carecer lo equipos tecnológicos e incluso servicios como el internet, lo cual, da noción de un panorama preocupante” (Cruz, 2022). Es decir, las instituciones rurales se enfrentan a malas infraestructuras, docentes poco capacitados, falta de herramientas y tecnología, que lleva a los alumnos no usar el medio digital de forma correcta.

Por otro lado, "las instituciones educativas rurales se caracterizan por recibir en sus aulas estudiantes de familias con bajos recursos, siendo poco probable dominar dispositivos tecnológicos como tabletas, acceso a internet y computadoras en sus hogares" (Mesa y Molina, 2018, p. 83) Por lo cual, genera una amplia brecha digital, siendo evidente las dificultades en el acceso de los medios tecnológicos que sufren los estudiantes del sector rural tanto dentro y fuera del espacio escolar.

Si bien es cierto las instituciones de sectores o zonas rurales no cuentan con los medios tecnológicos de forma estable y permanente, debido que en ciertos momentos las fallas de energía son frecuentes. De esta manera, los docentes deben optar en fomentar nuevas estrategias variadas ya sea material audiovisual, software off line y cargas de dispositivos como tabletas en viviendas de cada maestro con fin de garantizar la disponibilidad de realizar prácticas en el aula de clase, y motivar a los estudiantes el aprendizaje.

En cuanto, al entorno de estudio académico la incorporación de las TIC es favorable incluir en las escuelas rurales, las cuales se basen en parámetros como "planificación, capacitación de maestros, recursos tecnológicos, manutención y seguimiento de recursos digitales y programas de incentivo, permitiendo organizar la secuencia para determinar etapas de un plan estratégico para la incorporación educativa de las TIC en instituciones rurales" (Mesa y Molina, 2018, pp. 91-92). En tal sentido, la única forma de acceder a la tecnología digital para los estudiantes será más representativo la practica en el aula, así como la participación de docente sea

factible en el desarrollo de actividades curriculares y ejecución de planes estratégicos.

De tal modo Luna y Muñi, (2023) considera que:

> El uso de plataformas virtuales se convirtió en el método único de aprendizaje, la cual ha llegado para quedarse, convirtiéndose en necesario, existen plataformas educativas, como Microsoft Teams, Moodle, Zoom, Mete. Se enfatice talleres de capacitación en el manejo de Word, Excel Power Point, Canvas, Mentimenter, Kahoot, Genially que permiten una mejora en los entornos virtuales de aprendizaje y el conocimiento. (p. 674)

Es decir, que el uso de los medios digitales se hizo más notorio desde la pandemia, donde las clases virtuales se evidencian una crisis y los más afectados son las zonas rurales de poblaciones con bajos recursos. Visibilizando estudiantes afectados por no contar con internet y no tener una laptop, computadora o celular para recibir sus clases virtuales, pues al ser zonas lejanas tienen un acceso limitado de contar con los medios tecnológicos adecuados, que dificulta la formación educativa de los niños.

6.1.7. Fundamentación Teórica del Uso de Herramientas Lúdicas en Ciencias Naturales

En cuanto, a una actividad o herramienta lúdica influye por ser un instrumento de motivación captando la atención del alumno hacia un aprendizaje significativo, misma que ayuda que el niño adquiere conciencia y conocimiento de su propio cuerpo, control eficaz y dominio del equilibrio en referencia a las distintas coordinaciones, con fin de lograr un control de

separación voluntaria, ayudando a que el estudiante reconozca las distintas etapas de su desarrollo.

Para Benavides, y Candela (2020), una actividad lúdica incluye "momentos de acción reflexiva, clasificación o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área". (p. 84). Es decir, existen juegos didácticos que se establecen a partir de una estrategia en la cual se utilice un nuevo nivel y amplié las distintas ventajas.

En referencia, a una herramienta lúdica se enfatiza a partir de la realización de un juego la cual se contribuye en desarrollar la interpretación, decisión, acción y socialización del estudiante, empleando de manera correcta estrategias valiosas en el ámbito educativo. En este sentido, no solo es una simple diversión, sino se constituye como un proceso de aprendizaje y enseñanza de comprender con profundidad la lectura, destacando mejor sus destrezas, prácticas y habilidades, desde la perspectiva oral, escrita, auditiva, y lectora.

Además, una estrategia lúdica debe ser "planificada y tener un objetivo pedagógico que esté relacionado con el cumplimiento de metas de aprendizaje y desarrollo de habilidades individuales de cada estudiante, lo que contribuye a promover la inclusión en el contexto escolar" (Beltrán, 2023, p. 9) De esta manera, ayuda que los niños durante su proceso estudiantil mejoren su calidad de comunicarse, formarse y aprender, construyendo ideas de innovación para el futuro.

Es decir, que el maestro debe estar preparado al momento de dar una actividad de clase, donde sean capaces de implementar propuestas innovadoras y creativas, donde direcciones actividades de interés, para que los niños capten la atención y sean más activos y hagan de su tiempo más agradable dentro de la institución educativa**.**

6.1.8. Teoría constructivista y aprendizaje activo

El enfoque teórico constructivista en relación del aprendizaje activo, radica en "el cambio de rol del docente, quien pasa de ser un transmisor de conocimientos a un ente innovador, quien crea condiciones explicativas de aprendizajes utilizando estrategias cognitivas, metacognitivas y afectivas que permitan activar el conocimiento previo del estudiante". (Tigse, 2019). En el cual, considera al estudiante como centro de aprendizaje, quien es participe activo del proceso de aprendizaje y enseñanza.

Cabe recalcar, que el maestro es quien anima al alumno en el salón de clases para trabajar en equipo y lograr una independencia en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Donde, la aplicación de la teoría constructivista en el aula es un desafío amplio que pone en ejecución la práctica del maestro, e implica su transformación en el uso de un método didáctico, estrategias y técnicas con el propósito de desplegar las destrezas cognitivas en los estudiantes.

Siendo factible que ampliar capacitaciones continuas a los docentes, debido a que la teoría constructivista, tomando en cuenta que todo maestro debe actualizar su forma de enseñar de esa manera, motivar al estudiante con nuevas metodologías de aprendizaje. Por lo mismo, conseguirá obtener una

escuela o institución educativa con mejor calidad, la cual promueva un aprendizaje activo y no pasivo, que vaya a la excelencia académica, pues más niños interesados y motivados por aprender a investigar será factible.

6.2. Teoría legal

En cuanto al marco legal en primera instancia se hace hincapié a lo educativo donde la educación es condición necesaria para la igualdad de oportunidades y para alcanzar la sociedad del Buen Vivir. En tal sentido, se conceptualiza la educación, ya no puede ser un privilegio de unos cuantos, sino un derecho de las personas a lo largo de su vida, por lo tanto, un deber ineludible e inexcusable del Estado, y un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal.

De esta manera, la Constitución de la República del Ecuador, (2008), destaca artículos importantes en hacer referencia a la educación, entre ellas se visibiliza los siguiente:

> Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública e inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.
>
> Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la

justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Ante los artículos descritos es evidente que los padres o representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas. Al mismo tiempo, las familias, sociedad y personas tienen derecho y responsabilidad de participar en el proceso educativo, ya que educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Por lo tanto, el Ministerio de Educación (2016) menciona tres modalidades del sistema nacional de educación, que se visibilizan en los siguientes artículos:

Art. 24.- Modalidad presencial. La educación presencial se rige por el cumplimiento de normas de asistencia regular al establecimiento educativo. Se somete a la normativa educativa sobre parámetros de edad, secuencia y continuidad de niveles, grados y cursos.

Art. 25.- Modalidad semipresencial. Es la que no exige a los estudiantes asistir diariamente al establecimiento educativo, requiere de un trabajo estudiantil independiente, a través de uno o más medios de comunicación, además de asistencia periódica a clases, ofrece solamente a personas de quince años de edad o más.

Art. 26.- Modalidad a distancia. Es la que propone un proceso autónomo de aprendizaje de los estudiantes para el cumplimiento del currículo nacional, sin la asistencia presencial a clases y con el apoyo de un tutor o guía, y con instrumentos pedagógicos de apoyo, a través de cualquier medio de comunicación. La modalidad a distancia se oferta para personas mayores de edad.

Entendiendo, que el acceso a una educación es el derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende, siendo el Estado quien promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. Constatando, que la educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Otro enfoque, de marco legal según la Ley Organiza de Educación Intercultural (2017) en el capítulo 1 articulo 2, en base a los principios, se

indaga temas importantes como la motivación, calidad y calidez, por ello en los literales:

> q) Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación.
>
> w) Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, […] así como a una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades

Título II, en referencia al acceso a las tecnologías de la información y comunicación en el artículo 6, literal j manifiesta que se debe garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Garantizar que los planes y programas de educación inicial, básica y el bachillerato, expresados en el currículo, fomenten el desarrollo de competencias y capacidades para crear conocimientos y fomentar la incorporación de los ciudadanos al mundo del trabajo. (pp. 13-20)

6.3. Teoría Referencial

6.3.1. Fundamentos teóricos de Gamificación

La presente investigación tiene relación con el tema expresado, por lo tanto:

El fundamento teórico de gamificación por Zambrano, Gómez y Guerrero (2016) sostiene que es "la tendencia que apoya las características del juego, considera reglas, desafíos, azar, puntos y recompensas, siendo un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y técnicas del juego para atraer a los usuarios y resolver problemas". (p. 55)

Sin duda, es aquel desarrollo de generar un proceso amplio de aprendizaje y enseñanza efectiva, facilitando la integración y motivación por el tema, misma que ayuda a desarrollar la creatividad del estudiante en la asignatura de ciencias naturales. Por lo cual, en la educación debe ser un análisis constante en realizar nuevas tácticas de conocimientos para encontrar resultados eficientes.

La gamificación es una estrategia de aprendizaje, por lo tanto, se basa en el "uso de elementos del diseño de videojuegos en entornos no relacionados con los juegos, con el fin de hacer que un producto, servicio o aplicación sea más atractivo, divertido y motivador" (Berrocal, 2024, p. 3864). Cabe recalcar que no todas las instituciones tienen la posibilidad de brindar a los alumnos una experiencia de gamificación digital, por no contar recursos, aparatos tecnológicos adecuados y buena cobertura de internet.

En cuanto a un diseño pedagógico es una acción necesaria en el ámbito académico, con la finalidad de guiar al estudiante en la adquisición de habilidades y saberes, de forma independiente de la modalidad que aplique las instituciones para el proceso de aprendizaje. En la cual, se puede sustentar que la gamificación sin el uso de recursos tecnológicos en el fortalecimiento de la inteligencia de ciencias naturales no tendría una validez adecuada en el aprendizaje.

6.3.2. Uso de Classcraft en la educación

El objetivo de Classcraft es generar un ambiente lúdico para realizar clases más dinámicas y extender la motivación de los estudiantes. Donde, una de las ventajas que se visualiza es el incremento e interés de los alumnos al utilizar la plataforma digital en el aula, misma que favorece en fomentar el autoconocimiento.

El uso de Classcraft en un aula de clases se convierte en el escenario virtual, donde los alumnos juegan a ser magos, curadores y guerreros. Según Quevedo (2018) indica que conforme:

Van avanzando las clases, adquirieren más poderes y experiencias a partir de su desempeño dentro del aula (participación, entrega de tareas, realización de trabajos, etcétera). También, contarán con mayor experiencia y monedas de oro, lo que les va aumentando el nivel dentro del juego y les posibilita tener más facultades dentro del aula. Por ejemplo, si un alumno llega a un nivel 4, podrá desbloquear su capacidad para recuperar todo su nivel de vida, o ganar oro, o bien, tener un día extra para entregar alguna tarea o sacar sus notas 5 minutos para resolver un Quiz.

En este sentido, resulta más impactante e interesante que el maestro, docente, tutor o profesor de materia elija todo el contenido desde el tema hasta las normas, sentencias, retos, con fin que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos y suban de nivel en el juego. Sin embargo, si el alumno no cumple con las reglas del juego, entrega de tareas, realiza trabajos, participa en el aula, irán perdiendo puntos de vida, donde, deben cumplir retos lúdicos.

6.3.3. Gamificación en el aprendizaje de ciencias naturales u otras áreas

En cuanto a la gamificación en el aprendizaje de las ciencias sociales, es crear un entorno responsable con la ejecución de esta red digital, cuya finalidad del profesor no solo sea ser interprete, sino que toda la escuela plantee la táctica basada en principios para que puedan efectuar y crear una organización compleja, sosteniendo la correcta gestión de la gamificación.

De esta manera Freire y Mallitasig en su trabajo titulado *Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales* en el año 2020, considera que la gamificación en el aula en base a las ciencias naturales debe ser:

> Un trabajo conjunto con el docente, para que los resultados sean positivos, el diseñador del videojuego junte sus conocimientos para que la estrategia y el conocimiento estén acorde a los estudiantes objetivo, debe existir la comprensión e información de la gamificación por toda la comunidad educativa. (p. 169)

Ante lo expuesto, es evidente que debe existir un equilibrio entre el conocimiento y habilidad previa del alumno con relación a los retos que se

plantean en la gamificación. De este modo, los conocimientos no deben sobrepasar a los retos, porque se puede convertir en una actividad aburrida o que los retos sean superiores a los conocimientos porque genera angustia en los estudiantes.

Para Quezada, Chancay y Zambrano (2023) la gamificación es "un elemento de enseñanza viable que incrementa la motivación, ayuda a retener la información y la adquisición de nuevos conceptos, puede ser utilizada en diversos niveles escolares, y en diferentes áreas del conocimiento". (p. 804). Es decir, que al aplicar este enfoque didáctico permite al docente generar un proceso de aprendizaje y enseñanza más eficiente a partir de los elementos de juegos.

De esta forma, el objetivo planteado es enfatizar una propuesta, donde se use la gamificación o uso de Classcraft como estrategia de aprendizaje en las ciencias naturales para fomentar el interés en los alumnos de séptimo año de educación en la escuela Isabel La Católica. En la cual, se propone analizar distintos temas teóricos en uso de gamificación, metodología de aprendizaje e incidencia de fomentar motivación e interés en los estudiantes.

Al mismo tiempo, permite fortalecer los factores que inciden en la motivación de aprender la materia de ciencias naturales, en los alumnos de la Escuela Isabel la católica. A partir, de establecer herramientas digitales adecuadas para ampliar el uso de la herramienta Classcraft como método de aprendizaje.

Es importante, hacer referencia a la Escuela de Educación Básica Isabel La Católica, cuya institución tiene una trayectoria de más de cien años, que nació como unidocente, hoy en día cuenta con docentes capacitados y especializados, quienes brindan una educación integral, humana y cristiana, ofreciendo espacios, deportivos, recreativos, culturales y sociales, dicha información de la institución se constata de la siguiente manera:

Nombre de la institución: Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica"

Dirección de ubicación: Parroquia rural 4 esquinas

Directora actual: Lic. Ninfa Yanza

Tipo de educación: Educación Regular

Provincia: Bolívar; **Cantón:** Guaranda; **Parroquia:** 4 esquinas

Tipo de Unidad Educativa: Fiscal

Zona: Urbana; **Régimen escolar:** Sierra; **Educación:** Hispana

Número de Docentes: 12 **Número de Estudiantes:** 165

Es importante, señalar que la escuela tiene como misión el aporte de la comunidad educativa al ser una institución educativa fortalecida en distintos aspectos constitutivos, en una práctica permanente en valores que oferta educación humanista, a niños y adolescentes con habilidades y destrezas para continuar sus estudios en cualquier establecimiento a nivel

nacional e internacional que coadyuve la transformación de la comunidad y sociedad.

7. MARCO METODOLÓCICO

Para la ejecución de este proyecto de integración curricular, se utiliza una metodología mixta, dando uso a lo cualitativo y cuantitativo, ya que se utiliza una encuesta y una entrevista semiestructurada, para la recopilación de información sobre la implementación de la herramienta Classcraft con fin de fomentar interés en las ciencias naturales en los estudiantes de séptimo año de educación básica de la escuela Isabel La Católica.

De esa manera, una metodología mixta "es considerada cualitativa y cuantitativa, que implican un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos, de investigación para la recogida, análisis, integración y discusión de datos cuan y cual, con finalidad de entender el tema de estudio" (Folgueiras, 2022, p. 5) Es decir, que este método al ser mixto extrae información de las fortalezas y debilidades de los dos enfoques, con fin de ampliar la información sobre la implementación y el uso de Classcraft como herramienta lúdica para los estudiantes de séptimo año de educación básica en la materia de ciencias naturales.

7.1. Enfoque de la investigación

7.1.1. Investigación cualitativa

En cuanto, a la investigación cualitativa se utiliza "en el análisis del tema social, siendo un proceso metodológico que utilice como herramienta a las palabras, discursos, grafico, textos e imágenes para comprender a vida

social por medio de significados, comprendiendo el conjunto de cualidades" (Guerrero, 2016, p. 2)

En este sentido, la investigación permite que el investigador reconozca las opiniones, experiencias y conocimientos de la persona a quien se va a investigar con la finalidad de ampliar el tema de estudio. Misma, que ayuda a inquirir cuestiones abiertas, y los datos informativos sean recolectados en el lugar de estudio, comprendiendo cuán importante es la implementación de la herramienta lúdica Classcraft en las ciencias naturales en estudiantes de séptimo año de la escuela Isabel la Católica.

7.1.2. Investigación Cuantitativo

El enfoque de investigación cuantitativo, está definido por "la formulación de objetivos, para explicar la predicción, uso de técnicas, control y acontecimientos e interviene con el fin de justificar, fundamentar y respaldar hipótesis, mediante el análisis matemático de los resultados para ser interpretados" (Babativa, 2017, p. 19).

En la realización del proyecto se utiliza el enfoque cuantitativo con el fin de analizar estadísticamente la información de implementar Classcraft como herramienta lúdica para fomentar el interés en las Ciencias Naturales en estudiantes del séptimo año de la escuela de educación básica Isabel La Católica, mismo que los resultados obtenidos serán expresados en gráficos.

En este sentido, al ser un enfoque cuantitativo se realizará una encuesta con su respectivo cuestionario las que serán empleadas con una serie de preguntas cerradas a los estudiantes de la escuela, posterior utilizar sucesiones, gráficos y medir en datos numéricos toda la información sobre el

interés que tiene el estudiante por las Ciencias Naturales y conocer si el docente efectúa herramientas lúdicas, para hacer de la clase más interesante.

7.1.3. Investigación Descriptivo

Según Maldonado Vizcaíno y Cedeño (2023) indagan que la investigación descriptiva "describe un fenómeno o situación de manera detallada, se utiliza para crear una representación precisa de eventos, personas lugares y analiza las características demográficas de una población". (p. 9738)

Este tipo de investigación permite describir a la población de estudio, con fin de recabar información sobre la calidad del uso de la herramienta Classcraft como recurso didáctico para fomentar más interés en las Ciencias Naturales, en los estudiantes de la escuela Isabel La Católica, en la cual se obtendrá dicha información a partir del uso de técnicas como la encuesta, así fomentar la técnica de aprendizaje en las Ciencias Naturales a partir de la gamificación.

7.2. Diseño o tipo de estudio

7.2.1. Diseño No Experimental

Según Sampieri (1979) considera que un diseño no experimental es:

> Una investigación sistemática y empírica donde las variables independientes no se manipulan porque ya han sucedido, las inferencias sobre las relaciones entre variables se realizan sin intervención directa y dichas relaciones se observan tal y como se dan en su contexto natural. Es una investigación que resulta

imposible manipular variables o asignar de manera aleatoria los sujetos o condiciones. (p. 4)

Es decir, que este tipo de diseño ayuda a que el investigador define las características del grupo de estudio, en este caso estudiara la opinión de los estudiantes con respecto a la herramienta Classcraft como actividad lúdica a partir de estrategias motivacionales y juegos dinámicos por parte de maestro, de esa forma, fortalecer en los estudiantes la motivación y aprendizaje en la materia de las Ciencias Naturales.

7.3 Métodos

7.3.1. Método Analítico

El método analítico va direccionado "a la orientación teórica, contexto geográfico de procedencia, modalidad de enseñanza implicada, ámbito escolar, contenido disciplinar, tipo de análisis, aspectos o momentos del aprendizaje, estrategias y técnicas efectuadas y tamaño de los grupos o unidades colaborativas" (Roselli y Cardoni, 2023, p. 6).

Sin duda, este método es importante en la realización de este proyecto investigativo pues permite entabla una comunicación eficiente en la adquisición de obtener datos reales y transmisión de información sobre el uso de la herramienta Classcraft como instrumento lúdico en aprender más sobre las Ciencias Naturales en los estudiantes de la escuela.

7.3.2. Método Bibliográfico

Este método hace referencia a "la revisión bibliográfica previa al trabajo de investigación y la relación final de referencias consultadas,

permite al lector el conocimiento del estado, descubrir aspectos que es necesario profundizar, detectar informaciones, deshacer errores conceptuales que se han podido transmitir por carencia de un estudio documentado" (García, 2023).

Es decir, el método bibliográfico permite la ejecución de un amplio repertorio de indagaciones en libros, tesis, revistas y documentos de investigación, con la finalidad de ampliar el tema de estudio sobre Classcraft, funciones, ventajas y desventajas, así como la importancia de generar una motivación por la materia de Ciencias Naturales.

7.3.3. Método Lógico-Histórico

"El método histórico estudia la trayectoria real de los acontecimientos en el cursar de su historia, para conocer el desarrollo del objeto de investigación, mientras, el método lógico investiga las leyes generales del trabajo y desarrollo de los fenómenos, consiste en inferir la semejanza de ciertas características" (Torres, 2019, p. 8).

En este sentido, la ejecución del trabajo posibilita que el estudio tenga una afinidad de resultados eficientes a lo largo de la realización, donde el objeto de indagación es estudiar la ejecución de la herramienta lúdica Classcraft para el buen aprendizaje de la materia de Ciencias Naturales.

Por lo cual, ayudara ampliar el conocimiento y aprendizaje de los estudiantes sobre la materia mencionada, así como los docentes pueden desarrollar nuevas estrategias e implementar Classcraft para realizar sus actividades diarias en el aula de clases, y les resulte más interesante recibir clases. Además, los estudiantes de la escuela Isabel la Católica interactúen

con sus estudiantes de forma que se motiven y las actividades sean menos aburridas.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

7.4.1. Cuestionario

Un cuestionario "es la herramienta que permite al investigador social plantear un conjunto de preguntas con fin de recoger información estructurada sobre la muestra de personas, empleando el método cuantitativo y agregando respuestas para describir a la población" (Meneses 2016, p. 9). Es decir, que permite contrastar la indagación de manera estadística la información obtenida y generar medidas de interés.

Para la ejecución del proyecto investigativo se realiza un cuestionario tipo Likert formado por una serie de preguntas, que constaran de respuestas cerradas y elección múltiple, mismas que constaran de temas de interés y motivación por la materia de ciencias sociales en los estudiantes de la escuela Isabel La Católica, la cual ayudara a comprender cuán importante es la implementación de la herramienta Classcraft como medio lúdico en las actividades que desarrollan los estudiantes en su hora de clase.

7.4.2. Entrevista Semiestructurada al Docente:

Para Diaz Martínez y Varela (2013) una entrevista semiestructurada es aquella "técnica que presenta un grado de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. su ventaja es la posibilidad de motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar enigmas y reducir formalismos" (p. 163).

Es decir, que al aplicar una entrevista semiestructurada ayuda a aplicar de mejor manera para el entrevistado y entrevistador, ya que no existe un tiempo establecido para realizar una investigación, más bien se adapta a adquirir una información detallada, misma que ayude a comprender que un docente debe tomar en cuenta importancia de efectuar la herramienta Classcraft para fortalecer el aprendizaje en las Ciencias Naturales.

7.5 Universo y muestra

7.5.1. Población

En cuanto a la población está conformada por la totalidad de estudiantes del séptimo año de la escuela de educación básica Isabel la Católica que son 21 estudiantes y el docente que imparte la catedra de Ciencias Naturales, a fin de conocer la información adecuada sobre el uso de la herramienta Classcraft en sus horas laborales y la realización de las actividades de clases, para hacer de ellas más motivadas y dinámicas.

Por lo cual Alarcón, (2023) menciona que la población es:

> El conjunto total de elementos que poseen algunos rasgos comunes notorios en un lugar y momento determinado, al momento de llevar a cabo una investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio, en otras palabras, es el conjunto de referencia sobre el cual se va a desarrollarla investigación o estudio. Además, es la porción finita de la población objetivo a la que se tiene acceso y se extrae una muestra representativa.

7.5.2. Justificación de la Muestra

En referencia a la muestra es "el subconjunto de unidades de análisis representativas de la población que el investigador escoge la información precisa que caracteriza al universo, y sus distintos subconjuntos con márgenes de errores calculables" (Alarcón, 2023, p. 10).

De esta forma, como el universo es finita se enfoca a la muestra de los estudiantes y el docente, quienes serán la fuente de investigación para la ejecución de la encuesta y entrevista, mismas que ayudan a ampliar el conocimiento de las funciones de Classcraft como herramienta lúdica en comprender la materia de Ciencias Naturales.

7.6. Procesamiento de información

Para la realización de este trabajo investigativo se realizó el procedimiento de recolección de información y datos, en primera instancia, se realiza la selección de los estudiantes a quienes se realizará las encuestas. Posterior, se realizó un cuestionario de 15 preguntas para ejecutar la encuesta a los estudiantes de séptimo año de educación básica, y 10 preguntas para una entrevista dirigida al docente de la Escuela Isabel La Católica quien imparte la materia, así obtener información para redactar el documento con toda la información con el fin de realizar la interpretación de datos de cada respuesta.

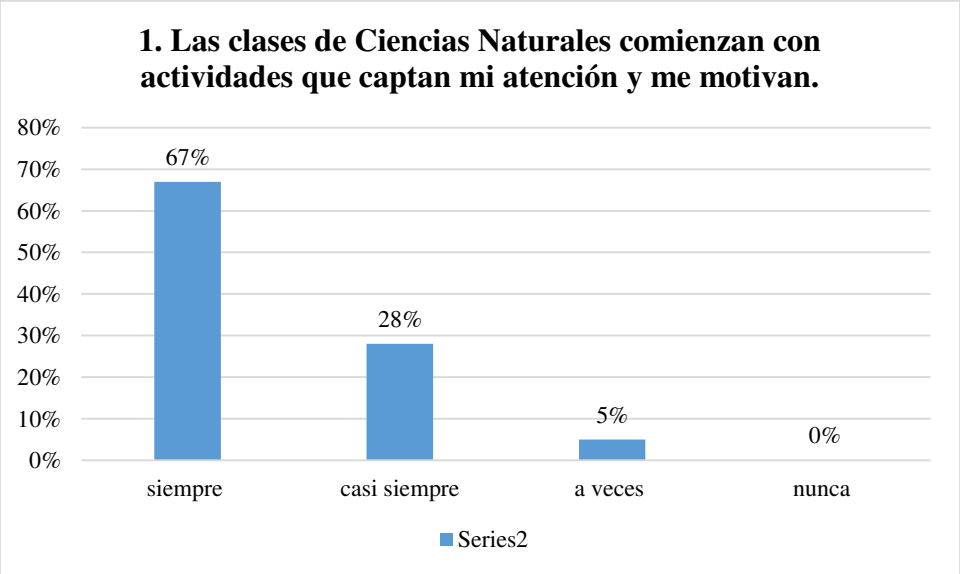
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

8.1. ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN DE LA ESCUELA ISABEL LA CATÓLICA

1. Las clases de Ciencias Naturales comienzan con actividades que captan mi atención y me motivan.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	67%
Casi Siempre	6	28%
A Veces	1	5%
Nunca	0	0%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

De las encuestas realizadas a los 21 estudiantes, 14 respondieron siempre esta equivale el 67%, 6 respondieron casi siempre corresponde al 28%, mientras 1 el 5% considera a veces.

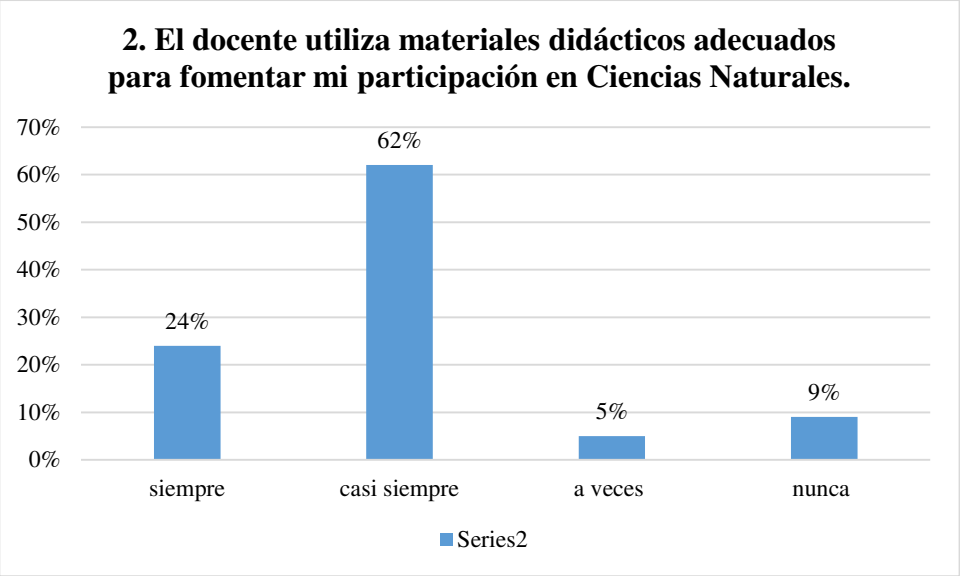
Interpretación

Podemos expresar que la mayoría de los estudiantes consideran que las actividades en horas de clases en materia de ciencias naturales empiezan de manera activa y captan la atención, así como se sienten motivados, por aprender la materia, y la minoría dice que las clases no empiezan motivadas. Tal como lo explica Medina (2023) quien indaga que la motivación en el aprendizaje por las ciencias naturales debe ser eficiente, donde inicie con contenidos de interés ampliando la motivación y comprender el nivel de aprendizaje que tiene el estudiante, misma que contribuye a grandes éxitos en su vida estudiantil

2. El docente utiliza materiales didácticos adecuados para fomentar mi participación en Ciencias Naturales.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	24%
Casi Siempre	13	62%
A Veces	1	5%
Nunca	2	9%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

De los 21 estudiantes encuestados el 61% afirmaron que casi siempre utilizan materiales didácticos, seguido de un 24% que consideran siempre, mientas el 9% mencionan que a veces, de la misma manera 5% respondieron que nunca utilizan materiales didácticos en la enseñanza y participación de ciencias naturales.

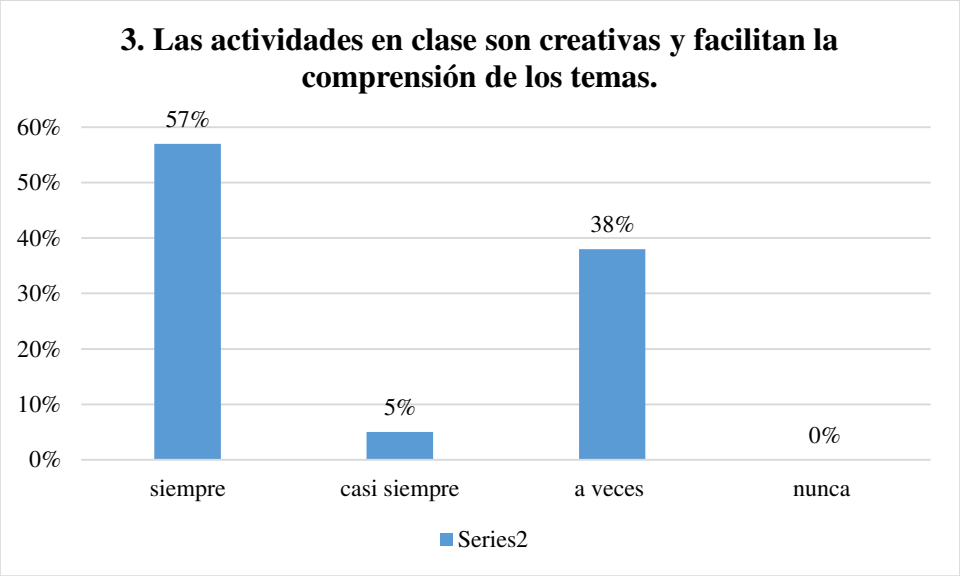
Interpretación

La mayoría de los niños del séptimo año de educación básica de la escuela Isabel La Católica, respondieron que sus docentes utilizan materiales didácticos en la hora de clases para fomentar la participación en las ciencias naturales ya que son estrategias para mejorar y motivar el aprendizaje por la materia. Según el autor, Caamaño, Romero, Aguilar y Cuenca (2021, p. 319) menciona que los materiales didácticos son elementos auditivos, visuales, que influyen en los sentidos de los estudiantes despertando el interés por aprender, logrando de esta manera un aprendizaje significativo"

3. Las actividades en clase son creativas y facilitan la comprensión de los temas.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	57%
Casi Siempre	1	5%
A Veces	8	38%
Nunca	0	0%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

De las encuestas que se efectuaron a los 21 estudiantes del séptimo año de educación básica 57% han respondido que siempre las clases son creativas, a veces equivale al 38%, y un niño que corresponde al 5% menciona que casi siempre.

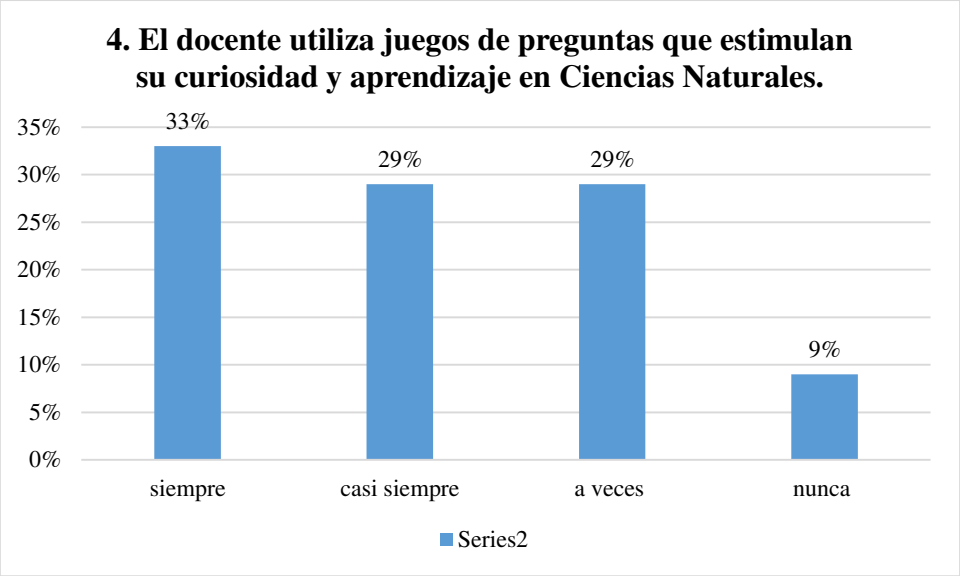
Interpretación

Se determina que la mayoría de los estudiantes del séptimo año creen que las actividades en clases son creativas y facilitan la comprensión de los temas de la materia de ciencias naturales. De esta manera, comparten ideas con sus compañeros y ser más participes en clases. Mientras una minoría de los estudiantes creen que no existe una realización adecuada de actividades o tareas creativas lo que no facilita a los niños el aprendizaje. En este sentido Beltrán (2023) indaga que implementar actividades lúdicas planificadas con un objetivo creativo orienta al aprendizaje y desarrollo de habilidades de cada alumno, ampliando la comprensión de la materia.

4. El docente utiliza juegos de preguntas que estimulan su curiosidad y aprendizaje en Ciencias Naturales.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	33%
Casi Siempre	6	29%
A Veces	6	29%
Nunca	2	9%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

De las encuestas que se realizaron del séptimo año, 7 han respondido siempre, que equivale el 33%m al mismo tiempo 6 respondieron casi siempre que equivale al 29%, mientras los 6 niños respondieron a veces que es el 29% y los 2 restantes respondieron que nunca esté equivale el 9%.

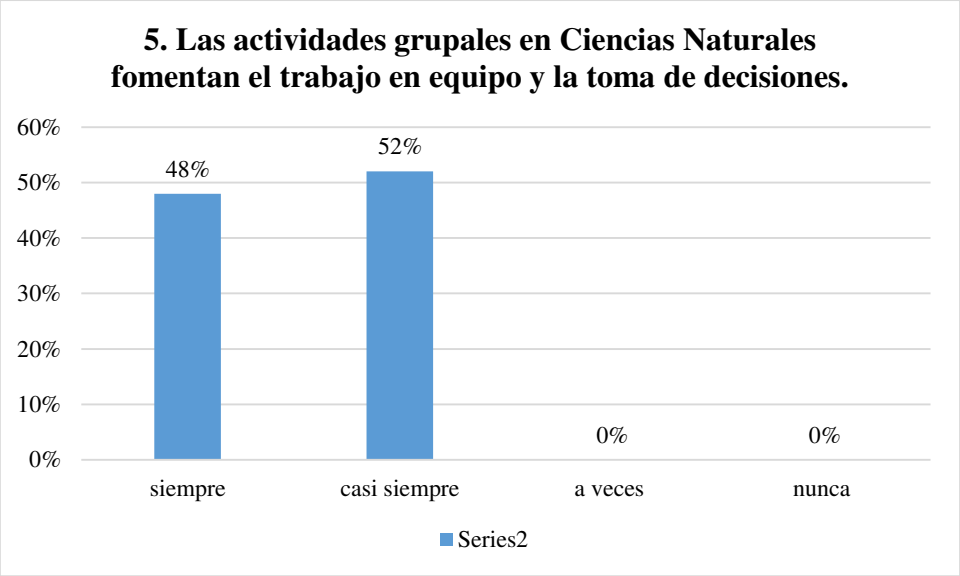
Interpretación

Se establece que la mayoría de los estudiantes del séptimo año opinan que el docente si realizan juegos de preguntas didácticas, creativas, divertidos e interesantes mismas que estimulan la curiosidad y el aprendizaje por la materia de las ciencias naturales. Donde Mosquera e Irreño (2023) indagan la ejecución de juegos didácticos individuales o grupales desarrollan mejor adaptación por la materia, por ende, al realizar actividades de entretenimiento en horas de clase ayuda que el alumno absorba mayor conocimiento e interés por la asignatura.

5. Las actividades grupales en Ciencias Naturales fomentan el trabajo en equipo y la toma de decisiones.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	48%
Casi Siempre	11	52%
A Veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

En las encuestas realizadas a los estudiantes del séptimo año, 10 alumnos respondieron que las actividades grupales siempre fomentan el trabajo en equipo este equivale el 48%, mientras 11 estudiantes respondieron casi siempre este equivale el 52%, que opinan que si hay actividades en grupo que sirven para la toma de decisiones

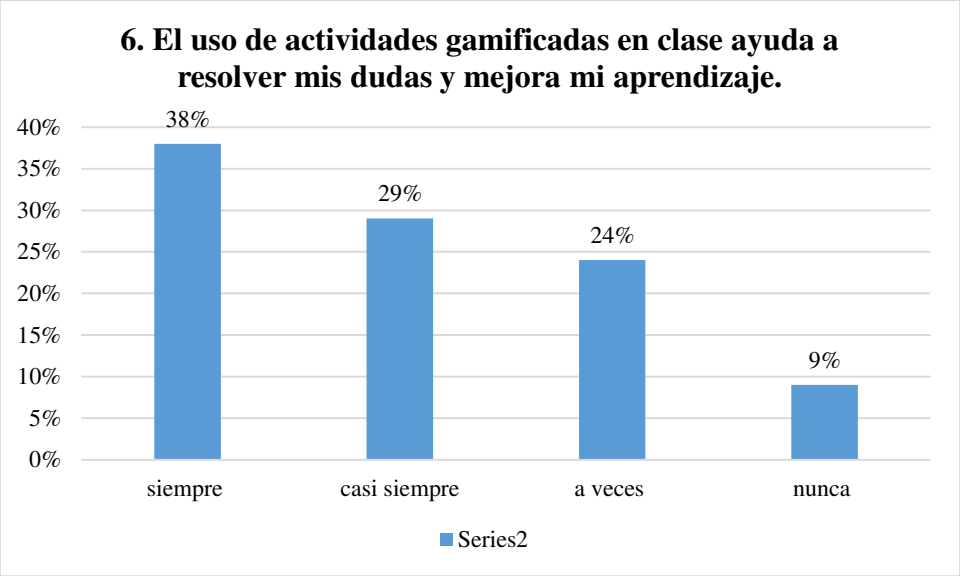
Interpretación

Se determina que la mayoría de los estudiantes del séptimo año de Educación Básica de la escuela Isabel la católica señalaron que dentro de su salón de clases en las horas de ciencias naturales si se efectúan actividades en grupo lo cual ayuda a fomentar el trabajo en equipo y que los niños sean capaces de tomar sus propias decisiones y aprender más sobre las temáticas que imparte el docente sobre la materia. Es evidente que Peñaloza, Lozado y Chuva (2024) mencionan que la ejecución de actividades grupales prevalece al ser un soporte didáctico en mejorar el desarrollo de aprendizaje, cuyo propósito sea facilitar y apoyar las actividades planificadas, por ende, sean capaces de asumir sus propias decisiones y solucionar problemas.

6. El uso de actividades gamificadas en clase ayuda a resolver mis dudas y mejora mi aprendizaje.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	38%
Casi Siempre	6	29%
A Veces	5	24%
Nunca	2	9%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

Las encuestas efectuadas a los 21 alumnos del séptimo año de educación básica 8 respondieron siempre que equivale al 38%, así mismo 6 estudiantes indicaron casi siempre, que corresponde al 29%, 5 respondieron a veces este equivale al 24% y 2 contesto nunca este equivale al 9%, sobre el uso de actividades gamificadas.

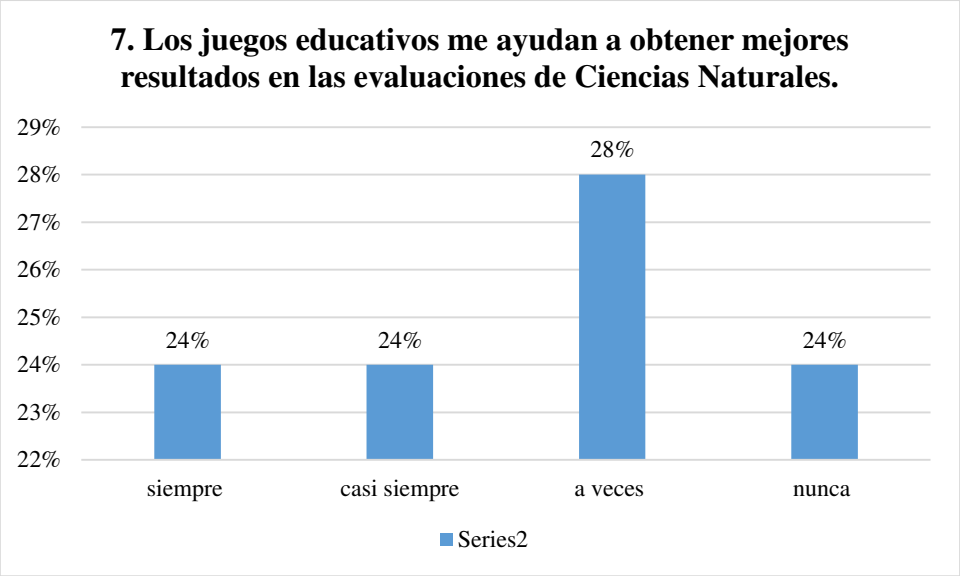
Interpretación

Se puede indicar que los alumnos del séptimo año de educación básica, mencionaron que el uso de las actividades gamificadas en las horas de clases en la materia de ciencias naturales si ayudara de una y otra forma en la resolución de las dudas y ampliara el mejoramiento del aprendizaje sobre la materia. De esta manera, Puerta, Rios, Pulgarin e Hincapie (2024) hacen referencia que la implementación de una actividad gamificada transformará el juego interactivo en el aula de clases, permitiendo ampliar y crear nuevas experiencias de aprendizaje que pueden adquirir los estudiantes, asumiendo roles de personajes y trabajar en equipos cuyo fin es alcanzar metas.

7. Los juegos educativos me ayudan a obtener mejores resultados en las evaluaciones de Ciencias Naturales.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	24%
Casi Siempre	5	24%
A Veces	6	28%
Nunca	5	24%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

De las encuestas realizadas a las 21 estudiantes, 5 respondieron siempre, mostrando un resultado de interés, lo que equivale el 24%, mientras 5 respondieron casi siempre que corresponde al 24%, seguido de 6 que contestaron a veces que es el 28% y nunca respondió 5 estudiantes que corresponde el 24%.

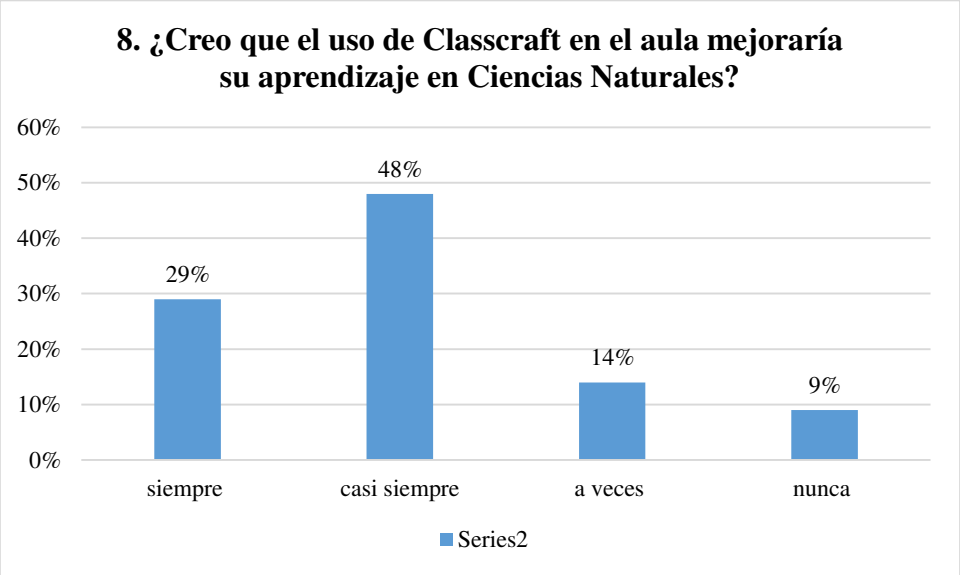
Interpretación

Se decreta que la mayoría de los estudiantes declararon que los juegos educativos ayudan de una u otra forma en obtener mejores resultados en las evaluaciones de ciencias naturales, a partir de enfatizar temas de interés para una mejor comprensión de la asignatura que imparte el docente y facilita la enseñanza y aprendizaje de los alumnos. De tal forma Arcia, y Fuentes (2017, p. 17) menciona que el juego lúdico es una forma de estrategia didáctica para que los niños conozcan el mundo y se sientan a gusto, siendo capaces de identificar si entorno potencialicen su desarrollo en adquirir valores e interactuar con creatividad, conocimiento y gozo por la materia.

8. ¿Creo que el uso de Classcraft en el aula mejoraría su aprendizaje en Ciencias Naturales?

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	29%
Casi Siempre	10	48%
A Veces	3	14%
Nunca	2	9%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

De las encuestas realizadas a las estudiantes de la escuela básica Isabel La católica, 10 respondieron casi siempre lo que equivale el 48%, seguido de 6 que contestaron siempre equivalente al 29%, mientras 3 indican a veces que corresponde al 14% y solo 2 contestaron nunca que equivale al 9%, considerando el uso de Classcraft en la materia de ciencias naturales.

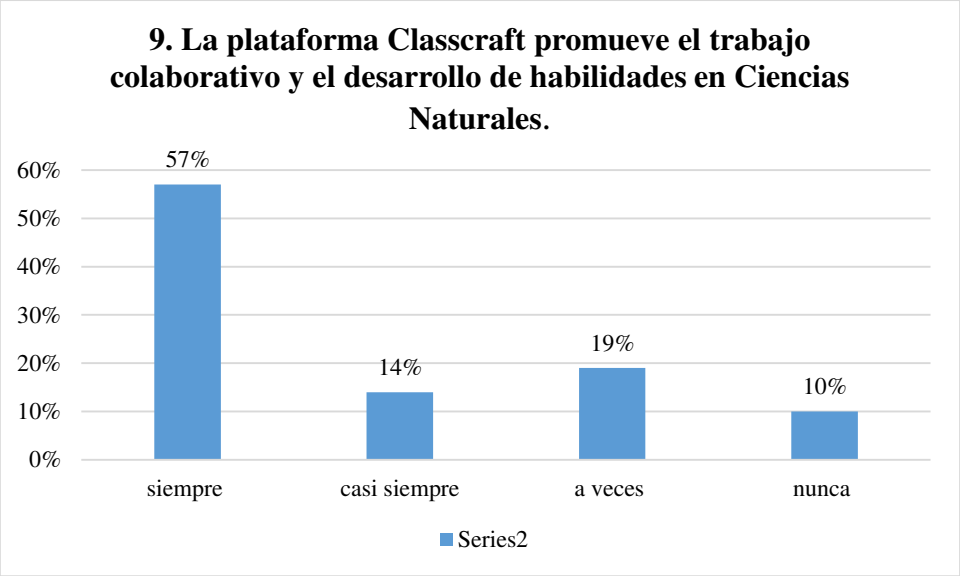
Interpretación

Podemos indicar que la mayoría de los estudiantes expresaron que el uso de Classcraft en el aula mejoraría el aprendizaje en la materia de ciencias naturales, para que no se sientan aburridos en las horas de clases, ampliando un interés eficiente y una participación eficaz por la materia, tanto en presentación de tareas, evaluaciones y lecciones orales. Según los autores García, Acosta y Ruíz (2023, p. 3) mencionan que la plataforma Classcraft es un sistema basado en gamificación que apoya a la gestión de actividades en el aula, además, permite gamificar el proceso de enseñanza aprendizaje, es decir, apoya al docente, pero también contribuye a generar conocimiento en los estudiantes

9. La plataforma Classcraft promueve el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades en Ciencias Naturales.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	57%
Casi Siempre	3	14%
A Veces	4	19%
Nunca	2	10%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

De las encuestas realizadas a los 21 estudiantes, 12 respondieron siempre lo que equivale el 57%, seguido de 3 alumnos que contestaron casi siempre equivalente al 14%, mientras 4 indican a veces que corresponde al 19% y solo 2 contestaron nunca que equivale al 10%, sobre la herramienta Classcraft para promover el desarrollo colaborativo.

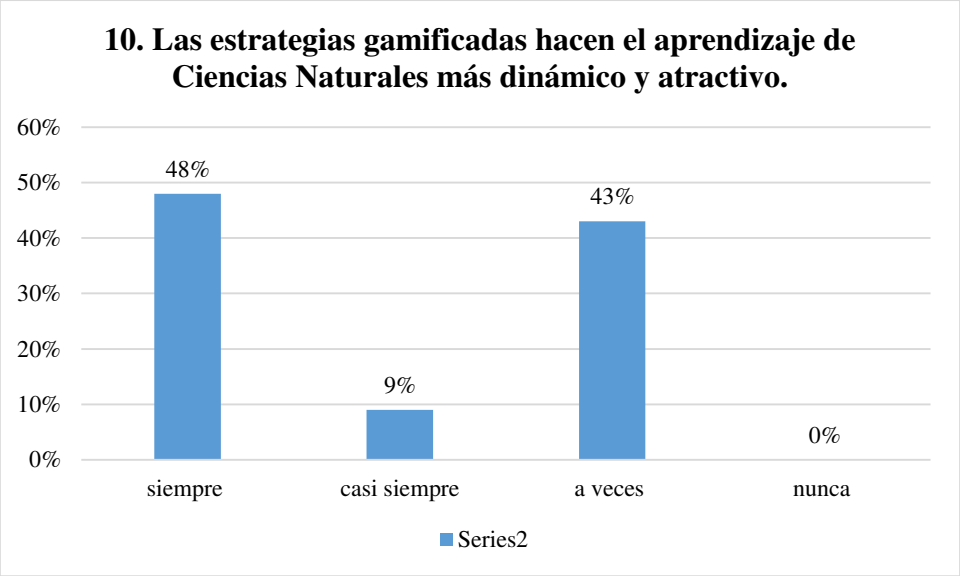
Interpretación

Se puede indagar que la mayoría de los alumnos creen que la plataforma Classcraft promueve el trabajo colaborativo, es decir que pueden ser partícipes en la realización de actividades en grupos, obteniendo la amplia participación de todos los niños en la escuela Isabel la Católica, Tal como lo explica Orjuela, y Cuadros (2021, p. 17) donde el uso de Classcraft genera un espacio gamificado en ciencias naturales, cuya finalidad es dar solución a la problemática identificada en la institución, misma que permite dar respuesta a la necesidad y mejorar los resultados en las evaluaciones de la institución, ayudando al desarrollo y habilidades del estudiante. En este sentido, genera un desarrollo de habilidades en las ciencias naturales, la cual amplié la comprensión de la materia en cada uno de los estudiantes, y los docentes puedan brindar mayor enseñanza gracias a esta plataforma digital.

10. Las estrategias gamificadas hacen el aprendizaje de Ciencias Naturales más dinámico y atractivo.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	48%
Casi Siempre	2	9%
A Veces	9	43%
Nunca	0	0%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

De las encuestas realizadas, el 48% indicaron siempre que equivale a 10 alumnos, seguido de un 43% que mencionan a veces que son 9 niños, y solo el 9% consideran casi siempre que tan solo corresponde a 2 niños, se utilizan estrategias gamificadas en el aprendizaje de la materia de ciencias naturales

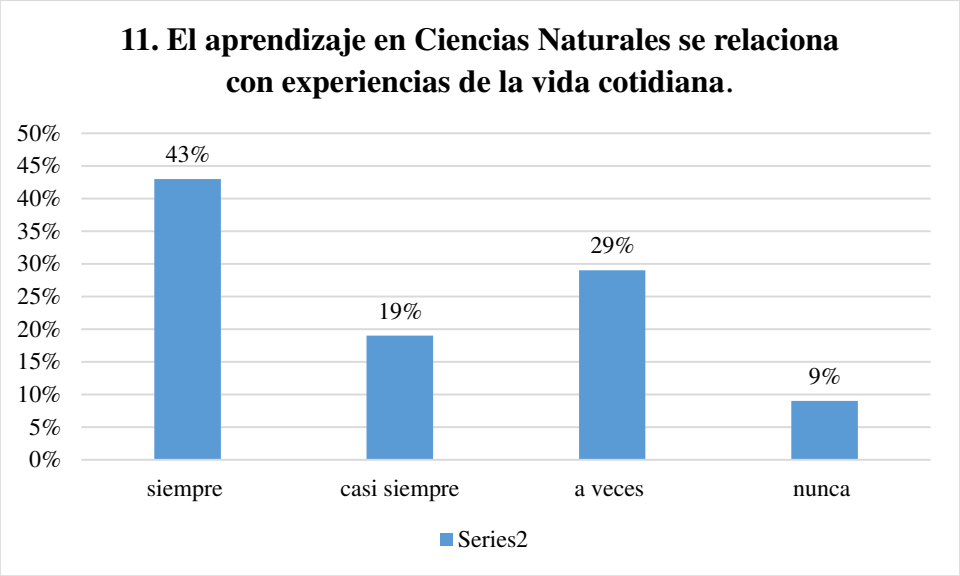
Interpretación

Se determina que la mayoría de los alumnos consideran que las estrategias gamificadas hacen que el aprendizaje por las ciencias naturales sea más atractivas y dinámicas. Es decir, que a partir de los juegos digitales que se implementen en el Classcraft ayudara a los estudiantes a una mejor comprensión amplia, eficiente y eficaz, de la misma forma sea más atractivo en la materia, llevando a que los niños entiendan al docente y no se sientan aburridos con lo tradicional, sino experimenten nuevos enfoques didácticos y atractivos. Tal como Delgado, (2024, p. 6) menciona que la estrategia de una gamificación ayuda a proponer recursos didácticos para mejorar el proceso de aprendizaje en la materia de ciencias naturales, proporcionando a docentes y estudiantes una guía basada en la herramienta tecnológica.

11. El aprendizaje en Ciencias Naturales se relaciona con experiencias de la vida cotidiana.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	43%
Casi Siempre	4	19%
A Veces	6	29%
Nunca	2	9%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

De las encuestas realizadas a los 21 estudiantes, 9 respondieron siempre lo que equivale el 43%, seguido de 4 alumnos que contestaron casi siempre equivalente al 19%, mientras 6 indican a veces que corresponde al 29% y solo 2 contestaron nunca que equivale al 9%, sobre que las ciencias naturales se relacionan con la vida diaria del ser humano.

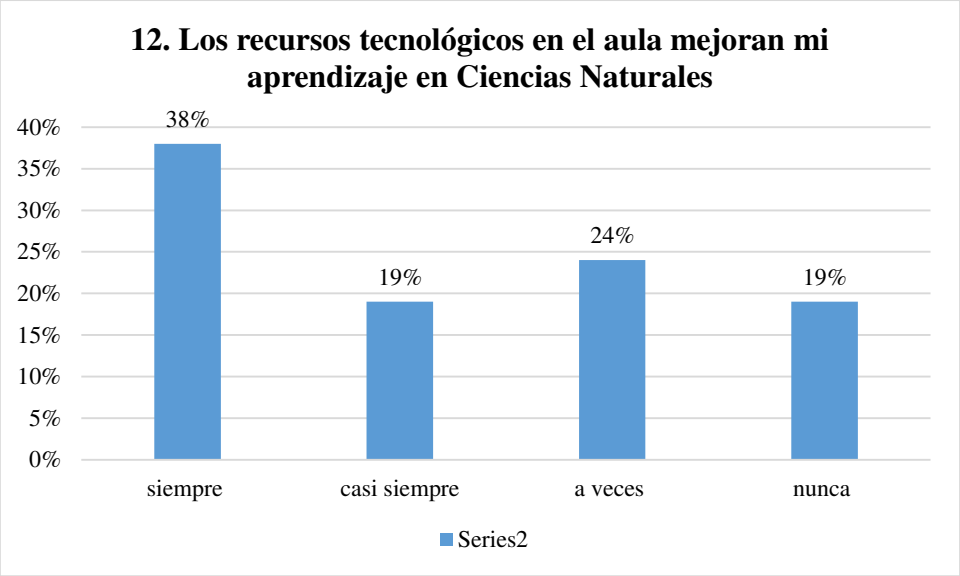
Interpretación

Se determina que la mayoría de los estudiantes consideran que el aprendizaje en la materia de ciencias naturales se relaciona con experiencias de la vida cotidiana, en la cual ayudara a comprender temas de ecosistemas, animales vertebrados e invertebrados, cuidado del agua y temas de interés sobre la materia, y tan solo una minoría de los niños de la escuela Isabel la Católica del séptimo año de educación básica consideran que no se pueden relacionar las ciencias con la vida cotidiana del ser humana. De este modo, Bernal, Loor y Álava (2024, p. 33) indaga que las ciencias naturales son parte de la vida cotidiana, ya que nos ayuda a comprender el mundo en el que vivimos, comprendiendo el entorno en que habitamos, y genera que el alumno comprenda y proporcione de forma científica la realidad, así desarrollen su conocimiento.

12. Los recursos tecnológicos en el aula mejoran mi aprendizaje en Ciencias Naturales

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	38%
Casi Siempre	4	19%
A Veces	5	24%
Nunca	4	19%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

De las encuestas realizadas a los estudiantes, 8 respondieron siempre lo que equivale el 38%, seguido de 4 alumnos que contestaron casi siempre equivalente al 19%, mientras 5 indican a veces que corresponde al 29% y 4 contestaron nunca que equivale al 9%, sobre el uso de recursos tecnológicos en la materia de ciencias naturales.

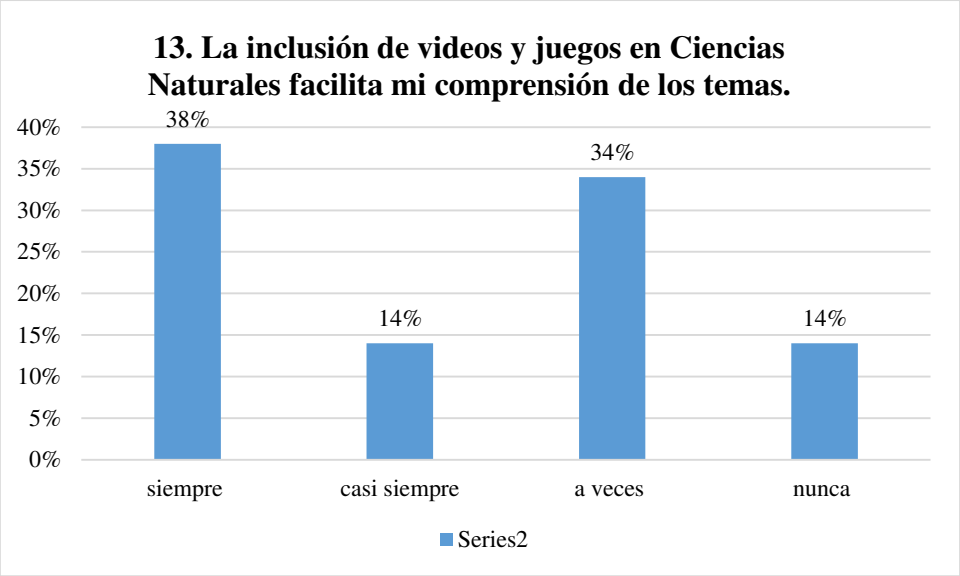
Interpretación

Se determina que en su totalidad los estudiantes consideran que la implementación de los recursos y medios tecnológicos en el aula de clases mejoran el aprendizaje en ciencias naturales, pues la implementación de las tecnologías de comunicación en los sectores rurales es una necesidad en el desarrollo de los estudiantes, con fin de enfrentar los problemas que suceden a diario, así generaría que las clases a través de las redes digitales sean más eficientes y de mayor aprendizaje para los niños. Por ende, Mesa y Molina (2018), consideran que los recursos tecnológicos son de ayuda para el docente y alumno porque permite generar programas digitales y organizar una secuencia de etapas estrategas para mejorar el aprendizaje por la materia.

13. La inclusión de videos y juegos en Ciencias Naturales facilita mi comprensión de los temas.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	38%
Casi Siempre	3	14%
A Veces	7	34%
Nunca	3	14%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

De las encuestas realizadas a los estudiantes, 8 respondieron siempre lo que equivale el 38%, seguido de 3 alumnos que contestaron casi siempre equivalente al 14%, mientras 7 niños indican a veces que corresponde al 34% y 3 indicaron nunca que equivale al 14%, sobre la inclusión de videos facilita la comprensión de la materia.

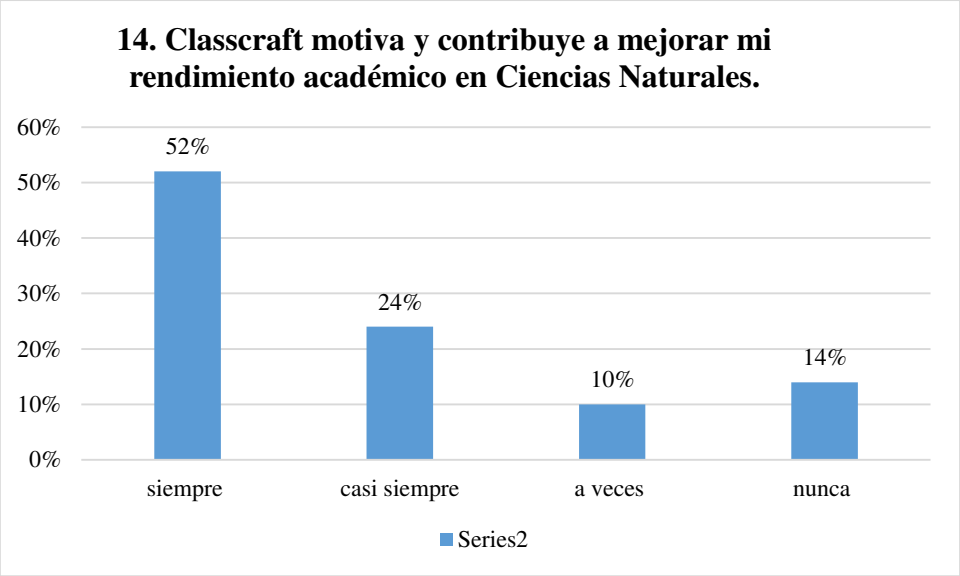
Interpretación

Se determina que los estudiantes reflexionan que la inclusión de videos y juegos didácticos en la materia de ciencias naturales facilita la comprensión de la materia sobre las materias que el maestro dicta en la hora de clases a sus estudiantes. Es decir, que los juegos sean una forma de aprender argumentos con fin de generar la interacción y participación con sus compañeros del aula, donde la ejecución de videojuegos genera un impacto en los estudiantes motivando a retener la información de toda la materia que reciben en clase. De esta manera Jiménez, (2019) asegura que la implementación de videos ya sean canciones, documentales y películas que utilicen los docentes generar el desarrollo de la comprensión auditiva y audiovisual de los alumnos, para mayor comprensión por la asignatura.

14. Classcraft motiva y contribuye a mejorar mi rendimiento académico en Ciencias Naturales.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	11	52%
Casi Siempre	5	24%
A Veces	2	10%
Nunca	3	14%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

De las encuestas realizadas a los estudiantes, 11 respondieron siempre lo que equivale el 52%, sobre que la plataforma de Classcraft motivan y contribuyen en el rendimiento académico, seguido de 5 alumnos que contestaron casi siempre que equivale al 24%, mientras 2 niños indican a veces que corresponde al 10% y 3 indicaron nunca que equivale al 14%.

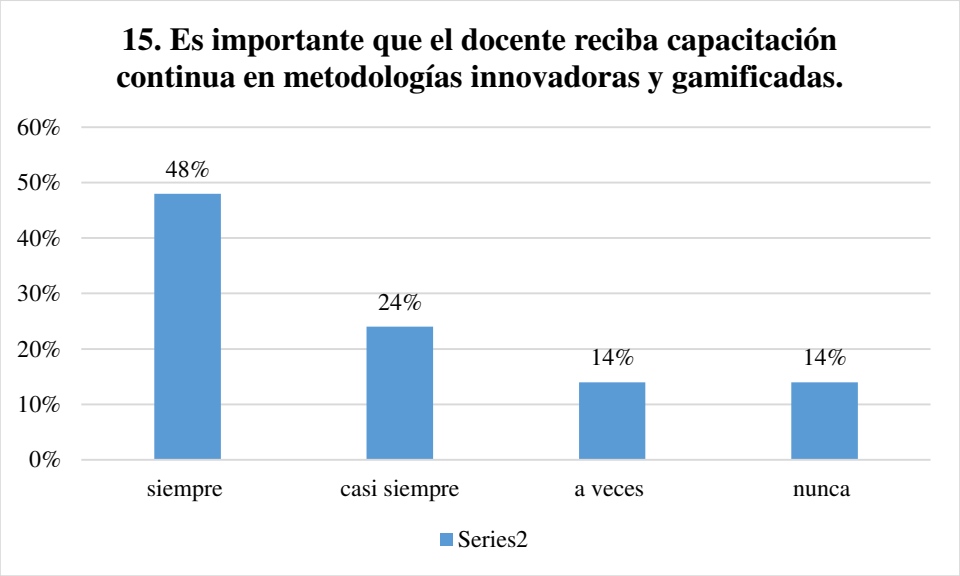
Interpretación

Se determina que los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela Isabel La Católica, consideran que la herramienta digital Classcraft motivará y contribuirá en mejorar el rendimiento académico y estudiantil en la materia de las ciencias naturales. Como explica García, Ruiz y Acosta (2022), quien indaga que Classcraft ayuda a tener mejor rendimiento en los estudios de cada niño, mejorando el aprendizaje e interés por la materia. Cuya finalidad es buscar el interés del estudiante a partir del estudio en el contenido estudiantil adecuados para los alumnos, donde generen juegos que se utilicen a partir de módulos, y el estímulo de generar acciones para un mejor aprendizaje y sean capaces de resolver problemas, las mismas que serán de gran beneficio en mantener un adecuado rendimiento en sus estudios.

15. Es importante que el docente reciba capacitación continua en metodologías innovadoras y gamificadas.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	48%
Casi Siempre	5	24%
A Veces	3	14%
Nunca	3	14%
Total	21	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras



Fuente: Encuesta aplicada a los alumnos.
Elaborado por: autoras

Análisis

De las encuestas realizadas a los estudiantes, 10 respondieron siempre que equivale el 48%, que indagan necesario que los maestros reciban capacitación continua, seguido de 5 alumnos que contestaron casi siempre que equivale al 24%, mientras 3 niños indican a veces que corresponde al 10% y 3 indicaron nunca que equivale al 14%.

Interpretación

Se determina que los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela Isabel La Católica, indican que es importante que el maestro de la materia de ciencias naturales, reciban una capacitación continua en métodos innovadores y temas de gamificación, como la herramienta Classcraft para aplicar en los horarios de clases, y los alumnos se motiven. De esta manera, el docente mostrara interés y decisión en aplicar juegos a partir de los recursos digitales, y sean adaptados en la materia, creando área de estudios didácticos que generen mayor interacción, indagación y actividades que adapten a un ambiente divertido. Por ello Medina (2023) asevera que docentes deben ser instruidos para que puedan aplicar de forma correcta la aplicación, así obtener resultados positivos en la enseñanza, fomentado el trabajo cooperativo dentro del aula de clases con sus estudiantes.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

8.2. ENTREVISTA APLICADA AL DOCENTE DEL SEPTIMO DE EDUCACION BASICA DE LA ESCUELA "ISABEL LA CATÓLICA"

PREGUNTA	RESPUESTA	INTERPRETACIÓN
1.- ¿Está familiarizada con el término gamificación? ¿Podría explicarlo en sus propias palabras?	Decir estar familiarizada con esta técnica no, ya que no se tiene el material para poder trabajar, debido a la falta de internet en el aula de clases.	Es evidente que el docente de la materia de ciencias naturales de la escuela Isabel La Católica, no está relacionado ni familiarizado con el termino gamificación, debido a no contar con todos los materiales tecnológicos necesarios y debido a la falta de internet en el salo de clases, para una mejor enseñanza de la materia y que el estudiante aprenda de manera adecuada y atractiva, dificultando así

		aplacar nuevas estrategias o herramientas digitales
2.- ¿Ha aplicado la gamificación en sus clases? ¿Por qué sí o por qué no?	No porque no se cuenta con el material adecuado para hablar de una gamificación en clases.	Como bien se mencionaba en la primera pregunta, el docente de la escuela no ha aplicado temas de gamificación en sus horas de clases, debido a la ineficiencia de los recursos tecnológicos, y de cierta forma no les proporciona estos materiales. Al mismo tiempo, porque en las zonas rurales o aleadas no se puede instalar redes de internet.
3.- ¿Cree que implementar la gamificación en el aula de Ciencias Naturales podría cambiar la participación estudiantil? ¿De qué manera?	Serán importante la aplicación de la gamificación ya que son técnicas o herramientas activas para ampliar y motivar la participación del estudiante en el aula de clases, con actividades activas sobre las ciencias naturales.	En esta interrogante, es evidente que el docente considera necesario la implementación la gamificación en el horario de clases sobre la materia de ciencias naturales, la misma que ayudaría a ampliar la participación del alumno. De tal forma, que cambiaría la perspectiva de

		aprendizaje y ampliar motivación en aprender la materia.
4.- ¿Estaría dispuesto a aplicar esta estrategia en su enseñanza? Explique su respuesta.	Si ya que permite a los estudiantes a ser más participativos, de esa forma ampliar esta estrategia digital como enfoque de aprendizaje en la materia.	Consideran que como docente es necesario aplicar estrategias a partir del uso de Classcraft como herramienta lúdica para fomentar el interés en las ciencias naturales a sus estudiantes, misma que permite ampliar un aprendizaje activo, desarrolla habilidades, accesibilidad, flexibilidad, las cuales ayuden a generar plan de implementación como diseño de actividades, capacitación e introducción, monitores y evaluación al estudiante.
5.- ¿Considera que la gamificación podría mejorar la motivación de los estudiantes para aprender Ciencias Naturales?	Si, ya que la gamificación en la materia de ciencias naturales permite que los alumnos se motiven y activen en el aula, pues las	En este sentido, se puede decir que la gamificación es una herramienta de gran utilidad que ayuda a mejorar la motivación del estudiante por aprender la

	insignias, y desafíos estimulan una mejor participación en los estudiantes.	materia de ciencias naturales. De esta manera, puede ayudar en la motivación, fomenta la competencia, proporciona retroalimentación inmediata, hace que el aprendizaje sea más interactivo.
6.- ¿Cree que el uso de estrategias gamificadas facilita la concentración y retención de los contenidos en Ciencias Naturales?	Si, porque le llama la atención y poner más interés en las clases, con las actividades que se van a realizar, de esa forma, ampliaría la retención de contenido y concentración en la materia para un mejor aprendizaje.	Sin duda la ejecución de estrategias gamificadas facilita la retención y concentración de contenidos de ciencias naturales, con una motivación eficiente, y los estudiantes sean participes de las actividades en clase, de esta forma los niños repitan y practiquen lo que han aprendido en sus horas de estudio.
7.- ¿Considera que la herramienta Classcraft ayuda a desarrollar habilidades como la	No tiene conocimiento sobre la herramienta mencionada, sin embargo, indago que sería	En este sentido, la herramienta Classcraft ayuda a desarrollar habilidades importantes de los

confianza, la comunicación y la participación activa de los estudiantes?	una plataforma adecuada para el desarrollo de las habilidades que puede desempeñar y estudiante en el aula de clases, ampliando la participación y comunicación,	estudiantes desde obtener comunicación, confianza y participación con su docente y compañeros. Al mismo tiempo, ayuda al desarrollo de habilidades que son beneficiosas entre las cuales destacan un ambiente seguro, desafíos de comunicación desde la colaboración, discusión y debate.
8.- ¿Piensa que la gamificación facilita la resolución de dudas de manera amena y efectiva?	Si, porque ayuda a dar solución, a las respuestas planteadas.	Es factible analizar que la gamificación ayuda a facilitar la resolución de dudas e inquietudes de manera efectiva y amanera, desde contar con ambiente relajado, que ayuda a disminuir la ansiedad y el estrés. Así como el aprendizaje interactivo y dinámico ayuda a comprender de mejor manera los conceptos de la materia y con la retroalimentación ayuda que el estudiante

		identifique y corrija errores.
9.- ¿Percibe que las actividades gamificadas fomentan una competencia sana y motivacional entre los estudiantes?	Si ayudan	De esta manera, las actividades gamificadas ayudan a fomentar la competencia sana y motivacional, donde permite al estudiante a esforzarse más y mejorar su desempeño académico. De este modo, la competencia sana ayuda a fomentar el aprendizaje activo y participativo, desarrollando así una autoestima positiva llena de capacidades y habilidades.
10.- Si existiera una guía para implementar la gamificación en el aula, ¿la utilizaría? ¿Por qué?	Si la utilización ya que son de gran ayuda para que el trabajo sea más llamativo, y el estudiante dedique más interés y tiempo.	Al existir una guía para implementar gamificación en el aula ayudaría a proporcionar un enfoque estructurado y claro, facilitando la tarea a los docentes, así como ayudaría a mejorar la brecha entre lo teórico y práctico, no obstante, maximizaría

		los beneficios de aprendizaje de los alumnos, e impulsaría a trabajar en equipos.

9. CONCLUSIONES

- Cumpliendo con el primer objetivo de identificar los elementos de la plataforma de juego Classcraft para reforzar los conceptos clave de Ciencias Naturales y fomentar la investigación y resolución de problemas, se logra un avance significativo. El análisis realizado sugiere que la integración de dinámicas lúdicas no solo potencia un aprendizaje más activo y participativo, sino que también incrementa el compromiso y la motivación de los estudiantes hacia los contenidos académicos. En consecuencia, esta metodología contribuye de manera sustancial a un proceso educativo más significativo y efectivo.
- Los datos investigados muestran que la herramienta lúdica Classcraft al analizar sus fundamentos teóricos se relaciona con el aprendizaje basado en juegos, motivación y gamificación, donde su aplicación en la enseñanza permite transformar el aula de clase, permitiendo que el estudiante adquiere una experiencia colaborativa e interactiva, la cual ayuda a mejorar el compromiso y la participación de los alumnos. Por ende, se fortalece al brindar una personificación del aprendizaje según el rendimiento individual y grupal, trabajo en equipo, desarrollo de competencia socioemocionales. En las cuales, integran elementos de motivación como niveles, recompensas y misiones, aumentando la motivación e interés en cada uno de los estudiantes de la institución.
- Los resultados obtenidos a través de las encuestas en la Escuela básica Isabel La Católica con los estudiantes de séptimo año se alcanzó adquirir información pertinente de la importancia de implementar la plataforma Classcraft, misma que ayudara a ampliar el nivel de interés y motivación en el área de las ciencias naturales. Donde, demuestra y demostrara ser efectiva la utilización de esta herramienta, la cual ayuda a generar una motivación en los estudiantes hacia dicha materia, que se ve reflejado en una mayor participación y entusiasmo en las clases, tanto individual y el trabajo en equipo. No obstante, cabe decir que aún existen limitaciones encontradas para implementar esta herramienta debido a la falta de recursos tecnológicos en áreas rurales.

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

10.1. Título

Estrategias Gamificada para Fomentar el Compromiso y el Aprendizaje Activo en Ciencias Naturales

10.2. Introducción

El interés de fomentar, fortalecer y robustecer la educación se enfatiza desde las estrategias de gamificación como prioridad, para fomentar el aprendizaje y compromiso activo en la materia de ciencias naturales. Verificando, que resulta crucial la búsqueda de una gamificación que influye en la estimulación estudiantil y en el dominio de los conceptos teóricos. En la cual, se estudiará saberes que han analizado en el ámbito educativo, con énfasis en impacto de la motivación estudiantil

En este sentido, la propuesta del estudio investigativo la expectativa es brindar nuevas representaciones sobre como producir el potencial de la gamificación para enriquecer el proceso de aprendizaje, compromiso y enseñanza en relación con los fundamentos teóricos de las ciencias naturales. Misma, que promoverá la participación en el interés de los estudiantes en el área crucial del conocimiento.

Al mismo tiempo, el proyecto investigativo tiene un alcance el cual permita evaluar el impacto de gamificación en el fomento de compromiso u aprendizaje de las ciencias naturales, motivando a los estudiantes del séptimo año de educación básica de la escuela Isabel La Católica, comparando con un enfoque de enseñanza tradicional. Por ende, se enfatizó

en métodos que incluyen encuestas a estudiantes, criterios y pruebas pedagógicas, así como una entrevista al docente de la catedra.

Además, el alcance se delimita proponer actividades gamificadas más efectivas, promoviendo expectativas de éxito con alto valor adquiridos en la materia. Por lo cual Alcívar, (2023) indaga que las teorías facilitan un enfoque sólido en percibir "como la gamificación mejora el aprendizaje de conceptos de ciencias naturales y su motivación estudiantil, implica el uso de mecánicas de juego, puntos, niveles, recompensas y desafíos, para fomentar conductas deseables y alcanzar objetivos específicos" (pp. 3-4)

En este sentido, los fundamentos conceptuales que sustentan este proyecto de investigación destacan la gamificación de Classcraft en los alumnos de séptimo año, desde el proceso de utilizar principios y síntesis propios de los juegos lúdicos, como en el ámbito laboral y educación. Justificando que el objetivo es mejorar, motivar y comprometer la participación de los individuos en actividades de ciencias naturales.

Este proyecto resalta en la intervención a partir de responder a las necesidades específicas de aprendizaje activo y motivacional, convirtiendo la gamificación en una estrategia efectiva en aumentar el compromiso y motivación en distintas tareas, que incluye el aprendizaje de la materia de ciencias naturales.

Por lo tanto, se debe tomar en cuenta que la motivación en el aprendizaje se enfatiza en el impulso o energía de regular y dirigir el comportamiento de los alumnos de la escuela Isabel La Católica, hacia la consecución de metas, propósitos y anhelos educativos.

Siendo fundamental, comprender el mundo en el cual vivimos y abordar temas globales de interés y seas actividades de desarrollo en la gamificación de Classcraft como pérdida de biodiversidad, contaminación ambiental y cambio climático. No obstante, es factible decir que un estudiante motivado participa de forma activa en el aprendizaje, perseverando desafíos y demostrando un amplio rendimiento académico.

10.3. Objetivos

10.3.1. Objetivo General

Fortalecer el aprendizaje de Ciencias Naturales a través de la integración de diversas herramientas gamificadas, optimizando el uso de Classcraft y complementándola con otros recursos digitales que promuevan la motivación, la colaboración y el pensamiento crítico en estudiantes de Educación Básica.

10.3.2. Objetivos Específicos

- Evaluar el impacto de la gamificación extendida en el rendimiento académico de los estudiantes de Ciencias Naturales.
- Integrar actividades y proyectos transversales que combinen gamificación con contenidos curriculares, con el fin de fomentar la interdisciplinariedad en el aprendizaje.

10.4. Desarrollo

Al realizar la investigación se ha evidenciado que los estudiantes de séptimo año de educación básica desconocen ciertos temas de uso de la gamificación de Classcraft, sin embargo, mencionan que el uso de la plataforma digital beneficiaria ampliar el conocimiento en el área de ciencias

naturales. Siendo adecuado implementar una estrategia gamificada por parte del docente para fomentar y motivar la sensatez y aprendizaje en los alumnos, misma que se aplicara instrumentos de recolección de datos, evidenciando que:

De igual forma, en el proceso de enseñanza aprendizaje se piensa que el uso de una gamificación como estrategia didáctica tiene como propósito ampliar el proceso de conocimiento a partir del juego y la lúdica, donde el estudiante genere motivación en el desarrollo estudiantil. En cierta forma, la gamificación es la aplicación de características en relación a técnicas basadas en el juego dentro del salón de clases, originando el alcance de metas

La gamificación no implica la creación de un juego completo sino de la aplicación selectiva de elementos jugables en situación no relacionas a la diversión para aumentar el compromiso y motivación. Creando prácticas motivadoras que se adapten a situaciones y mejoren sus aprendizajes y los juegos adapten él logre de los objetivos específicos en los entornos de ciencias naturales (Suscal y Crespín 2024, p. 314)

Es adecuado, tener presente que la estrategia de gamificación es efectiva en procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes dentro de una institución, más en aspectos donde la habilidad de implementar estrategias que enriquecen el desarrollo cognitivo del alumno es importante, en cuanto a la materia de ciencias naturales.

Por consiguiente, la utilidad de implementar esta estrategia es ampliar una herramienta con finalidad de minimizar el aburrimiento y fortalecer la motivación. Por ende, una actividad gamificada busca generar y optimizar

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

una recompensa al estudiante en tareas que no existan incentivo adecuado para el alcance adecuado del aprendizaje.

En las ciencias naturales la gamificación es una estrategia educativa innovadora que utiliza mecánicas y elementos de juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura, busca transformar la forma en que los estudiantes que interactúan en conceptos de interés y participación activa en la materia. (Ramos, 2024, p. 3)

Sin duda, el uso de una gamificación aporta beneficios y dinámicas atractivas para el estudiante teniendo en cuenta que el uso de esta estrategia en las ciencias naturales, direcciona a obtener mejores resultados en ciertas acciones y temas de la materia. Es evidente, que este instrumento digital ayuda a desarrollar habilidades desde la atención, velocidad, coordinación y memoria, desde el aprendizaje mediante el uso de juegos en plataformas virtuales

10.4.1. Guía de estrategias gamificadas para fomentar el compromiso y el aprendizaje activo en ciencias naturales a través de la plataforma Classcraft, en los niños del séptimo año de educación básica de la escuela Isabel La Católica.

10.4.1.1. Sustento teórico

10.4.1.1.1. Classcraft

Para Velosa, Barrantes y Espinel (2021) la herramienta Classcraft es:

> Una aplicación que permite a los maestros dirigir un juego en donde sus alumnos encarnan distintos personajes y transforma la forma en que estos viven de la enseñanza. Es decir, si no es un juego al uso, este actúa como una tela de fondo que ayuda al

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

> docente a seguir con su ritmo de clase habitual, mientras surgen acontecimientos que alteran la experiencia del alumnado y a vez sirva para realizar una evaluación. (p. 66)

Cabe indicar, que este instrumento es una destreza de saber que se logra a partir de la motivación y se realice de forma divertida al momento de aprender por medio de un juego. Comprendiendo, que es una sensación de adquirir nuevos conocimientos a partir de nuevos temas de interés al estudiante, percibiendo coherencia en la aplicación y uso de esta herramienta para aprender.

10.4.1.1.2. Ventajas de Classcraft

El carácter motivador que tiene el entorno gamificado puede ser de provecho para abordar nuestras sesiones a distancia y promover la participación de los alumnos.

Puede vincularse a Google classroom y Microsoft classroom por lo que podemos generar tareas vinculadas y ocupar listas y perfiles de alumnos ya creados.

Puede ocupar fuentes y contenidos de otras plataformas o medios digitales, por ejemplo, YouTube, formularios de Google, imágenes y videos de nuestro drive, etc.

Puede compartir mapas de búsquedas (series didácticas de actividades y tareas) con otros compañeros docentes.

Pueden configurar las tareas para que se les otorgue de manera automática un puntaje de progreso a los alumnos y el docente revise las evidencias.

La plataforma sirve como drive de las evidencias de trabajo de los alumnos, pueden revisarlas sin descargarlas o pueden bajarlas a la PC.

Reciben notificaciones de las acciones de los alumnos y podemos filtrarlas por acciones.

Manejan un sistema asincrónico, crea un proceso de tareas, haciendo visible, da una fecha de entrega y permite que los alumnos ingresen a la plataforma en el horario que ellos quieran y puedan trabajar (García, 2020)

Ante las ventajas, mencionadas es evidente que se utilizan secuencias ya realizadas en la página Classcraft, por otros docentes o profesionales, quienes adapten este medio a las necesidades del estudiante. Misma, que ayuda al estudiante y maestro organicen las áreas y entreguen a la hora adecuada las tareas

10.4.1.1.3. Desventajas de Classcraft

En cuanto, a las desventajas que presenta la herramienta Classcraft García, (2020) indaga lo siguiente, que a continuación se detalla:

La cantidad de alumnos que atiende la plataforma hace que a grupos se complique la retroalimentación y mensajería directa y más nominada con alumnos, como revisión de todas las evidencias.

Los alumnos o padres de familia que no estén familiarizados con entornos y plataformas digitales pueden tener problemas con la comprensión de la dinámica y la interfaz de juego.

El tamaño máximo de archivos adjuntos que permite la plataforma es de 25 MB por tarea, con imágenes o documentos no hay problema, pero en la subida de videos los alumnos pueden tener problemas al momento de adjuntar sus archivos.

La plataforma en modo asincrónico corre el riesgo que el alumno y familiar se confíe a realizar la tarea en algún momento y al no gestionar sus tiempos se queden sin realizar el trabajo.

La configuración de la clase puede ser complicada para el docente si no tiene experiencia con entornos digitales de aprendizaje.

10.4.1.1.4. Beneficios de Classcraft

Como se indaga esta plataforma es una guía gamificada educativa, que se encarga de diseñar y transforma la experiencia en nuevos aprendizajes en el aula de clases. En este sentido, a partir de la creación de misiones, recompensas y personajes, los estudiantes ganan habilidades y puntos que beneficia al desempeño estudiantil y mejora su disciplina.

Mayor motivación: La recompensa de puntos y habilidades impulsa a los estudiantes a comprometerse más en sus actividades.

Mejora del comportamiento: Las reglas y penalizaciones de Classcraft ayudan a fomentar un ambiente de respeto y cooperación.

Trabajo en equipo: Los alumnos dependen de sus compañeros para completar misiones y ganar recompensas. (Allende, 2024)

Los beneficios que presenta este medio tecnológico es ampliar los juegos didácticos por la red digital con fin de incentivar la participación, esfuerzo y asistencia en clases entre los estudiantes, con sus compañeros y docentes. Por ende, permite a que los maestros controlen y personalicen las dinámicas, según las necesidades de los alumnos al momento de recibir una materia.

10.4.1.1.5. Elementos de la Gamificación

La gamificación presenta tres elementos básicos que en su conjunto permiten que se consigan los objetivos de un sistema gamificado. Estos son:

Mecánicas: son reglas del juego, normas de trabajo del sistema gamificado y materiales que tiene el diseñador para construir una experiencia que permita involucrar al usuario de manera dedicada y divertida en las actividades que desea realizar. Entre las mecánicas más habituales se encuentran:

- ✓ **Mundo:** El espacio donde tiene lugar el sistema
- ✓ **Avatar:** La forma como se presenta el usuario dentro del sistema.
- ✓ **Reglas:** Las restricciones que hacen que el sistema sea estable.
- ✓ **Misión:** Es el objetivo que marca las acciones que se llevan a cabo.

- ✓ **Niveles:** La forma como están agrupadas las diferentes misiones.
- ✓ **Recompensa:** Los premios irán alcanzando mientras superan los retos.
- ✓ **Progreso:** Una barra que muestra cómo ha evolucionado dentro del sistema.
- ✓ **Puntos:** El avatar irá completándose con ellos gracias a que se resuelven los diferentes retos. Suelen ser visibles y muestran la reputación ante otros usuarios.
- ✓ **Medallas:** Premios que se adquieren cuando se desbloquean ciertas misiones.
- ✓ **Ranking:** Muestra los usuarios que están en el máximo nivel del sistema.
- ✓ **Tabla de clasificación:** Muestra la posición del usuario respecto a otros del mismo rango
- ✓ **Monedas:** Dinero virtual que comprar bienes o elementos para customizar.
- ✓ **Customización:** Elementos que permiten modificar el avatar el usuario.
- ✓ **Desbloqueos:** Ítems especiales que se consiguen mostrando nuevos contenidos.
- ✓ **Regalos:** Equipos de ayuda que mejoran la interacción con otros usuarios.
- ✓ **Equipo:** Conjunto de usuarios que resuelven una misión de forma colaborativa.

- ✓ **Área social:** Zonas que permiten la interacción social.

Dinámicas: Son acciones que surgen cuando los jugadores usan las mecánicas y tienen por objeto despertar el interés y motivar al jugador a participar en la actividad que está llevando a cabo. Entre las dinámicas destacan:

- ✓ **Aprendizaje:** A medida que el jugador usa el sistema gamificado va ganando nuevos conocimientos de estrategias que permiten superar retos complejos.
- ✓ **Retos:** Éstos deben ser claros y el usuario deberá saber cuándo ha superado los mismos.
- ✓ **Socialización:** Las alianzas entre jugadores permiten que el usuario viva diversas experiencias.
- ✓ **Emociones:** Cada acción que se están llevando a cabo provocan unas emociones
- ✓ **Competición:** Sistemas gamificados favorecer la cooperación entre los usuarios. En un entorno competitivo se crea mayor interés y motivación en el jugador, bien sea en su trabajo individual o grupal.
- ✓ **Identidad:** El usuario se adentra en la historia y la vive como si estuviera dentro del juego, el jugador vive una experiencia que puede ser compartida y repetida.
- ✓ **Narrativa:** La historia presente en el sistema gamificado es la puerta de entrada del usuario a un mundo por conocer.

Estética: Es el diseño que emerge las sensaciones, fantasías, vivencias y experiencia de usuario. Son elementos que permiten entender las reglas y hacen surgir las dinámicas. La estética es la puerta de entrada de todo un sistema gamificado, permite al jugador avanzar al universo que se ha creado, está relacionada al diseño visual y a la experiencia que pueda tener con el usuario con ésta (Gracia, Pinto y Sáez, 2021, pp. 323-324)

Ante los elementos mencionados la gamificación emplea las mecánicas, estéticas y dinámicas que son elementos juego en aspectos no lúdicos, mismas que permiten revolucionar la enseñanza en la materia de ciencias naturales. Por lo tanto, resulta indispensable el uso de gamificar consta de ser una herramienta didáctica que ofrece enfoques efectivos e inspiradores. Pues la actividad lúdica empleada en la gamificación transforma el proceso educativo.

10.4.1.1.6. Tipos de gamificación

Entre ellas existen dos tipos, las cuales son:

Gamificación intrínseca: Hace referencia más sobre el uso de la motivación y el diseño del comportamiento para involucrar a los usuarios.

Gamificación extrínseca: Es aquella que la gente está acostumbrada, donde los elementos del juego son añadidos a un sistema, como puntos, badges, barras de progreso, etc. (Gracia, Pinto y Sáez, 2021, p. 324)

10.4.1.1.7 Beneficios de la Gamificación en el Aula de Clases

- ✓ Genera un aumento la motivación por el aprendizaje
- ✓ La dificultad va en aumento

- ✓ Hace más divertida las asignaturas
- ✓ Favorece la adquisición de conocimientos
- ✓ Aumenta la atención y la concentración
- ✓ Mejora el rendimiento académico
- ✓ Estimula las relaciones sociales
- ✓ Fomenta el uso de las nuevas tecnologías
- ✓ Favorece el buen uso de los videojuegos
- ✓ Mejora le uso de la lógica y la estrategia para la resolución de problemas

10.4.1.1.8. Gamificación como Metodología de Enseñanza y Aprendizaje en el Aula

En cuanto a las metodologías actuales y de amplio aprendizaje se evidencia una gamificación de enseñanza especial, en la cual se utiliza componentes y estrategias de juegos didácticos y lúdicos, que influyen en los docentes y estudiantes que se involucran en generar motivación y fomentar el comportamiento de aprendizaje por las ciencias naturales.

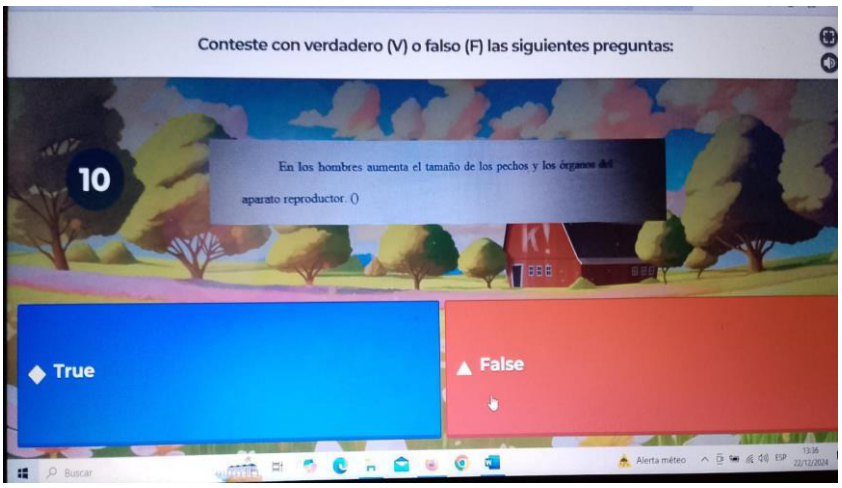
Pues, significa aplicar estrategias de juegos en contextos ajenos a los juegos gamificados, con el fin de que los alumnos adopten y adquieran comportamientos y conocimientos de aprendizaje dentro del aula de clases. En la cual, permite que las dinámicas utilizadas sean más atractivas para cada uno de los colegiales.

10.4.2. GUÍA REALIZADA EN CLASSCRAFT

10.4.2.1. Guía de estrategias número 1

Título: La función de reproducción en ser humano





Objetivos:

1.- Fomentar el interés sobre la función de reproducción y desarrollar habilidades de identificar y comprender los cambios físicos según el sexo.

2.- Entender la función de reproducción en el ser humano, resaltando la importancia vital para la continuidad de la vida y examinar cómo los progresos en ciencia han facilitado el mantenimiento de la salud reproductiva.

Importancia e innovación

La reproducción es vital para el funcionamiento de nuestra especie; su cuidado y monitoreo del funcionamiento son necesarios para la formación de nuevas generaciones. Aprender sobre su trabajo nos permite cuidar nuestro cuerpo, tomar decisiones responsables y soberanas y respetar los procesos naturales.

Innovación:

Con el progreso en la ciencia, podemos comprender más cómo cuidar nuestra salud reproductiva mediante el uso de anticonceptivos, visitas médicas, y educación sexual; enfrentar problemas en esta área también se ha vuelto más simple gracias a los avances que han permitido a los médicos investigar más eficiente la salud reproductiva.

Actividades

Conteste con verdadero (V) o falso (F) las siguientes preguntas:

En los hombres aumenta el tamaño de los pechos y los órganos del aparato reproductor. (F)

En las mujeres aumenta el tamaño de los órganos del aparato reproductor. (F)

En las mujeres aparece bello en el pubis y las axilas. (V)

En las mujeres se reproduce las primeras eyaculaciones. (F)

En los hombres se reproduce un crecimiento brusco y la voz se hace más grave. (V)

En los hombres se reproduce un crecimiento brusco y se ensancha las caderas. (F)

En las mujeres se inicia la menstruación. (V)

10.4.2.1. Guía de estrategias número 2

Título: Animales Vertebrados





Objetivos

Identificar y clasificar los diferentes grupos de animales vertebrados (mamíferos, aves, reptiles, anfibios y peces) según sus características principales.

Describir las adaptaciones específicas de cada grupo de vertebrados para sobrevivir en su hábitat natural.

Comparar las diferencias y semejanzas entre los sistemas de los vertebrados, como el sistema circulatorio, respiratorio y reproductivo.

Aplicar los conocimientos adquiridos para crear ejemplos de cadenas alimenticias que incluyan diferentes tipos de vertebrados.

Objetivos del DOCENTE

Misión de exploración: Crear un mapa temático dentro de Classcraft donde los estudiantes pasen por diferentes "biomas" aprendiendo sobre los vertebrados que viven en cada uno.

Batalla de jefes: Realizar una trivia en tiempo real donde los estudiantes contesten preguntas sobre las características de los vertebrados para "derrotar" a un jefe virtual.

Puntos y recompensas: Otorgar puntos de experiencia por investigaciones, participación en discusiones y proyectos creativos como ilustraciones o presentaciones sobre vertebrados.

Importancia

Los animales vertebrados son un tema esencial en ciencias, ya que ayudan a los estudiantes a comprender conceptos fundamentales de biología, como la evolución, la clasificación, la adaptación y los ecosistemas. Donde Classcraft permite presentar estos conceptos de manera lúdica e interactiva, haciendo que los estudiantes vean la teoría aplicada en situaciones virtuales y juegos colaborativos.

Innovación

Una plataforma educativa gamificada, puede aportar una perspectiva innovadora para enseñar sobre los animales vertebrados a estudiantes de séptimo año al combinar aprendizaje, tecnología y motivación.

Organizar "días temáticos" en Classcraft, como un concurso de trivia sobre animales vertebrados. Los equipos pueden competir por recompensas virtuales, aumentando la motivación y reforzando el aprendizaje.

Misión: "Exploradores del Reino Animal"

Los estudiantes se dividen en equipos y deben recolectar información sobre un tipo de vertebrado (mamíferos, aves, reptiles, anfibios o peces).

Cada equipo completa desafíos interactivos en Classcraft (videos, cuestionarios, minijuegos).

Al finalizar, presentan sus hallazgos y ganan puntos de experiencia para su equipo.

Integrar el tema de los animales vertebrados con Classcraft no solo hace que el aprendizaje sea más dinámico y divertido, sino que también

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

fomenta la colaboración, la creatividad y la aplicación práctica de conceptos científicos. Esto asegura un aprendizaje significativo y adaptado a las necesidades e intereses de los estudiantes de séptimo año.

Actividad

SOPA DE LETRAS

ACTIVIDAD DE LOS ANIMALES VERTEBRADOS

INSTRUCCIONES

- En la siguiente sopa de letras encuentre nombres de animales clasificados dentro de los grupos de los vertebrados: mamíferos, aves, reptiles, anfibios y peces y pinte de diferentes colores.

1. LEÓN
2. TIGRE
3. ÁGUILA
4. TORTUGA
5. SALMÓN
6. RANA
7. DELFÍN
8. HALCÓN
9. IGUANA
10. BALLENA

A	T	E	S	C	W	P	T	H	Á
S	O	R	A	N	A	I	I	O	G
S	R	E	L	E	Ó	N	G	L	U
C	T	N	M	A	E	T	R	A	I
F	U	O	Ó	S	H	O	E	A	L
G	G	S	N	I	G	U	A	N	A
B	A	L	L	E	N	A	Z	N	V
N	B	G	H	A	L	C	Ó	N	B
A	D	E	L	F	Í	N	M	V	X

10.4.2.2 Guía de estrategias número 3

Título: Animales Invertebrados



En el siguiente crucigrama de Animales Invertebrados señale la respuesta correcta.





Objetivos

Comprender la diversidad, características principales, y la importancia ecológica de los animales invertebrados, utilizando herramientas interactivas y colaborativas en la plataforma Classcraft.

Clasificar a los animales invertebrados en los diferentes grupos (por ejemplo, artrópodos, moluscos, cnidarios, equinodermos, anélidos, etc.), reconociendo sus características distintivas mediante actividades interactivas en Classcraft.

Reconocer la diversidad de hábitats de los invertebrados, desde ambientes terrestres hasta acuáticos, analizando cómo sus adaptaciones les permiten sobrevivir en distintos entornos.

Objetivos del DOCENTE

Lograr que los estudiantes identifiquen y expliquen las principales características de los animales invertebrados, incluyendo su clasificación (artrópodos, moluscos, equinodermos, etc.) y su importancia ecológica.

Fomentar que los estudiantes comparen los diferentes grupos de invertebrados en función de su morfología, hábitat y adaptaciones evolutivas.

Estimular la creatividad mediante actividades como la creación de fichas informativas, dibujos digitales o historias interactivas sobre invertebrados.

Importancia

Los animales invertebrados son un grupo muy diverso de seres vivos que no tienen columna vertebral ni esqueleto interno. Representan el 95% de todas las especies animales en la Tierra y pueden encontrarse en casi todos los hábitats, desde los océanos profundos hasta los bosques y desiertos. Dentro de este grupo se incluyen organismos como los insectos, arácnidos, moluscos, equinodermos y cnidarios.

Para estudiantes de séptimo año, es fundamental comprender la importancia de los invertebrados en los ecosistemas, ya que cumplen roles clave como polinizadores, descomponedores, fuentes de alimento para otros animales, e incluso indicadores de la salud ambiental. Además, su estudio fomenta el respeto por la biodiversidad y el cuidado del medio ambiente.

Innovación

La innovación puede interpretarse como la capacidad de generar ideas nuevas y útiles. En el contexto de los animales invertebrados, esto se relaciona con su increíble diversidad y las adaptaciones que han desarrollado para sobrevivir en diferentes entornos.

Diseña una misión en Classcraft llamada "El desafío de los invertebrados innovadores".

Divide la misión en etapas, como:

Etapa 1: Exploración del reino invertebrado (investigar sobre los diferentes grupos de invertebrados: artrópodos, moluscos, cnidarios, etc.).

Etapa 2: Identificación de adaptaciones extraordinarias (cómo las arañas tejen telarañas, cómo los calamares se camuflan, etc.).

Etapa 3: Soluciones inspiradas por la naturaleza (crear ideas sobre cómo estas adaptaciones podrían resolver problemas humanos).

Ejemplo de Actividad:

Título: "Exploradores de Invertebrados"

Si pueden agreguen imágenes o capturas de pantalla de la plataforma en donde se pueda ver lo que sugieren para que sea más clara la propuesta y notan teórica.

Descripción: Los estudiantes deben descubrir y clasificar diferentes especies de invertebrados a través de una serie de actividades virtuales en Classcraft. Cada tarea completada otorga puntos de experiencia (XP) y desbloquea nuevos niveles de conocimiento.

Desafío final: Diseñar un ecosistema virtual donde expliquen cómo interactúan diferentes invertebrados entre sí y con su entorno.

Los docentes podrían evaluar el impacto de estas actividades a través de encuestas o análisis de rendimiento académico para medir su efectividad en el aprendizaje.

Actividad

CRUCIGRAMA

ACTIVIDAD DE LOS ANIMALES INVERTEBRADOS

INSTRUCCIONES

- ✓ Resuelve el crucigrama con los nombres de animales invertebrados según las pistas

Crucigrama:

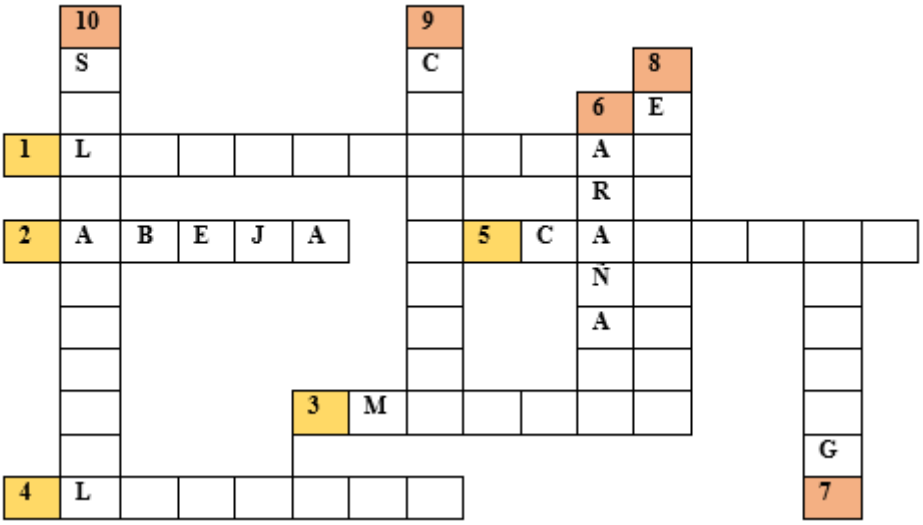
Horizontales:

1. Insecto que puede volar y está relacionado con el fuego en su nombre.
2. Animal marino con cuerpo gelatinoso, algunos son venenosos.
3. Molusco con concha espiral, común en jardines.
4. Insecto conocido por producir seda.
5. Crustáceo marino que camina de lado.

Verticales:

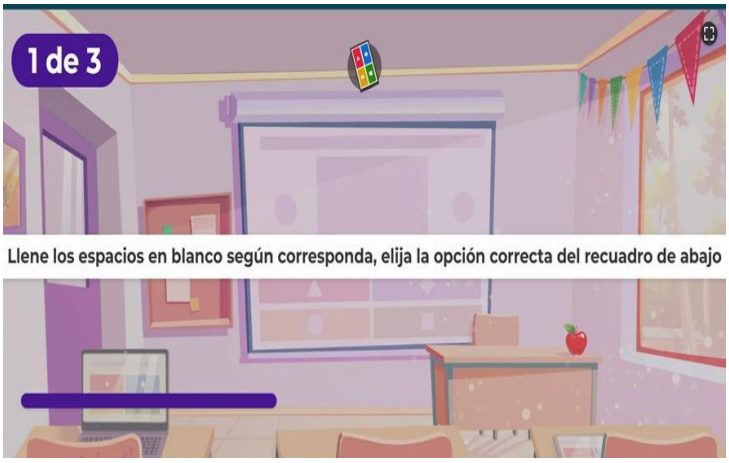
6. Insecto social que vive en colmenas y produce miel.
7. Animal con cuerpo segmentado, vive en el suelo y mejora la calidad del suelo.
8. Pequeño artrópodo con 8 patas, puede tejer telarañas.
9. Equinodermo con espinas, se mueve lentamente en el mar.

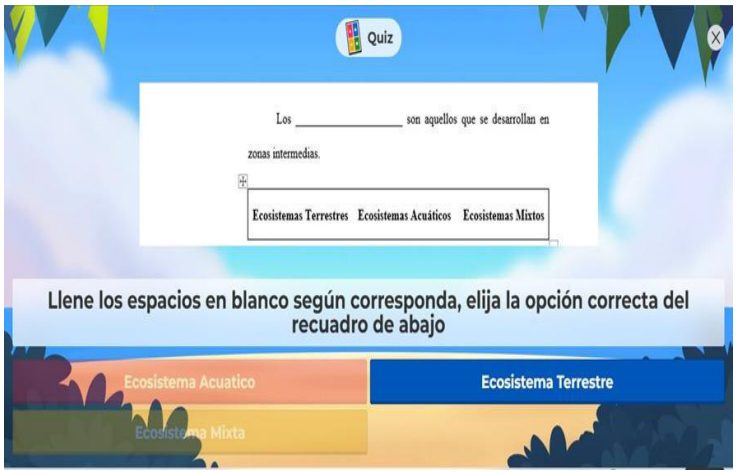
10. Insecto que salta largas distancias y canta frotando sus patas.



10.4.2.3. Guía de estrategias número 4

Título: Ecosistemas y tipos de ecosistemas naturales





Objetivos

Proporcionar una comprensión básica de los ecosistemas y su importancia en el planeta.

Identificar y describir los diferentes tipos de ecosistemas naturales.

Fomentar la conciencia y el respeto por la diversidad de ecosistemas y la importancia de su conservación.

Describir las características y componentes de diferentes tipos de ecosistemas naturales, como bosques, océanos, desiertos y ecosistemas de agua dulce.

Objetivos del DOCENTE

Misión de exploración: Implementar un análisis de interacción en la plataforma Classcraft cuyo fin permita que los estudiantes fomenten interés y curiosidad por la naturaleza y los ecosistemas.

Batalla de jefes: Efectuar una serie de preguntas en temas relaciones al tema, que permita desarrollar habilidades de observación y análisis en relación con los ecosistemas y sus componentes.

Puntos y recompensas: Con la ejecución de la plataforma, permite ganar puntos de experiencias, tras la participación que tengan los estudiantes, dando enfoque al desarrollo de investigación y comunicación para presentar información sobre ecosistemas y sus componentes.

Importancia

En relación al tema de ecosistemas y tipos de ecosistemas es necesario ampliar la información, de esa manera los estudiantes indaguen la guía y tengan conciencia de cuidado de los ecosistemas, tanto en la importancia de conservar y manejar sostenibleme nte el medio ambiente. De tal forma, la plataforma Classcraft ayuda a presentar un juego o actividad dinámica y lúdica, fortaleciendo el apoyo en la toma de decisiones de los estudiantes. Así, no solo estén en lo tradicional sino experimenten nuevas formas de interactuar en clases y ampliar actividades innovadoras.

Innovación

Al ser una plataforma digital educativa gamificada, ayuda y aporta ampliar un conocimiento más eficiente sobre temas de ecosistemas y tipos de ecosistemas, mismas que ayudan a comprender sobre el cuidado eficiente que se debe dar, para mantener nuestra naturaleza sana.

Realizar evaluaciones interactivas con el uso de juegos, simulaciones y actividades prácticas permite evaluar el conocimiento y la comprensión de los estudiantes sobre los ecosistemas.

Misión: " Exploradores de Ecosistemas"

Los estudiantes deben trabajar en equipo para explorar y aprender sobre diferentes ecosistemas, identificando las características y componentes.

Investiga y describe las características y componentes de un ecosistema específico (por ejemplo, bosque tropical, desierto, océano, etc.).

Identifica y describe 5 especies de plantas y animales que se encuentran en el ecosistema elegido.

Crea una cadena alimentaria que muestre las relaciones entre las especies en el ecosistema elegido.

Investiga y describe un problema ambiental que afecta al ecosistema elegido y propone una posible solución.

Actividad

LLENE LOS ESPACIOS EN BLANCO

ACTIVIDAD ECOSISTEMAS Y TIPOS DE ECOSISTEMAS

INSTRUCCIONES

Llene los espacios en blanco según corresponda, elija la opción correcta del recuadro de abajo

Los _____ se desarrollan en la superficie de los continentes, como los bosques, las praderas o el desierto.

Los _____ se desarrollan en el agua, ya sea en los mares y los océanos o en las aguas del interior de los continentes, como las lagunas y las charcas.

Los _____ son aquellos que se desarrollan en zonas intermedias.

Ecosistemas Terrestres	**Ecosistemas Acuáticos**	**Ecosistemas Mixtos**

BIBLIOGRAFÍA

Acosta, P. (11 de agosto de 2020). *LA HERRAMIENTA CLASSCRAFT COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES INVESTIGATIVAS DE OBSERVACIÓN, ANALISIS Y PRAXIS EN LOS DOCENTES DE PRIMARIA*. . Obtenido de Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de Magister en Gestión de la Tecnología Educativa : chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/7e10e5be-1087-449d-bb88-4e91b3c9d459/content

Alarcon, F. (13 de septiembre de 2023). *Población y Muestra* . Obtenido de Seminario Integrador en Negocios Internacionales: https://es.scribd.com/presentation/671110638/9-Poblacion-y-Muestra-2023#:~:text=Explica%20que%20la%20poblaci%C3%B3n%20es,m%C3%A9todos%20para%20seleccionar%20una%20muestra.

Alcivar, P. (2023). *Implementación de la gamificación en el aprendizaje de conceptos de Ciencias Naturales y su influencia en la motivación de los estudiantes.* Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dspaceserver.ube.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a3172226-180d-4f85-b553-7a6148a70736/content

Alejandro Maldonado, I. V. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Revista Científica Multidisciplinar, 7*(4), 9738. Obtenido de file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/7658-Texto%20del%20art%C3%ADculo-33560-1-10-20230927.pdf

Allende. (12 de septiembre de 2024). *Classcraft: Convierte Tus Clases en un Juego Educativo*. Obtenido de Beneficios de jugar Classcraft para los alumnos: https://www.creatividad.cloud/classcraft-convierte-tus-clases-en-un-juego-educativo/

Ana Velosa, A. B. (14 de septiembre de 2021). *Gamificación mediada por Classcraft, una estrategia para el fortalecimiento de la resolución de problemas desde el*

abordaje del conjunto de los números enteros . Obtenido de Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena : chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/6f607675-c89f-451d-bc42-7d8ee6422f3c/content

Arcia, R. F. (2017). *ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS NATURALES PARA GENERAR APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA UNIÓN* . Obtenido de LICENCIATURA EN CIENCIAS NATURALES Y EDUCACIÓN AMBIENTAL : chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.unicordoba.edu.co/server/api/core/bitstreams/f6410d30-de2f-4fc4-a6d8-102919b47e63/content

Babativa, A. (noviembre de 2017). *Investigación cuantitativa.* Obtenido de Fundación Universitaria del Área Andina.: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://core.ac.uk/download/pdf/326424046.pdf

Barros, J. (31 de julio de 2023). *Recursos tecnologicos para el aprendizaje de las ciencias naturales para los estudiantes de noveno añode educacion general basica de la escuela Cornelio Crespo.* Obtenido de Trabajo de titulacion previo a la obtencion del titulo de Licenciada en Ciencias de Educacion Basica.: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25923/1/UPS-CT010852.pdf

Beltran, L. (2023). *Actividades ludicas como estrategias para el desarrollo de lenguaje oral en niños de educacion inicial.* Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana : chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25006/1/MSQ597.pdf

Benavides, Y. C. (2020). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA

SUPERIOR . *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, 5*(3), 84. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf

Berrocal, C. (2024). Fundamentos Teóricos sobre la Gamificación sin Recursos Digitales en el Fortalecimiento de la Inteligencia Lógico-Matemática. *Revista cientifica multidisciplinar ciencia latina, 8*(2), 3864. Obtenido de https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/10803/15919

Borrás, O. (junio de 2015). *Fundamentos de la gamificación* . Obtenido de Universidad Politécnica de Madrid : chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Camacho, M. M. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Revista Apertura, 11*(1), 63. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v11n1/2007-1094-apertura-11-01-56.pdf

Carmen Bernal, D. L. (2024). La enseñanza aprendizaje y su aporte en las ciencias. *Revista Ciencia y Líderes, 3*(1), 33. Obtenido de file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/31-44.pdf

Cocha, J. (18 de febrero de 2022). *CLASSCRAFT COMO Estrategia de aprrendizaje en informática para los estudiantes de bachillerato.* Obtenido de Trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magíster en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales. : chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2947/1/COCHA%20QUISPE%20JUAN%20EFRAIN.pdf

Constitución de la República del Ecuador. (20 de octubre de 2008). *Registro Oficial No. 449.* Obtenido de Última Reforma: Suplemento del Registro Oficial 653, 21-XII-2015: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.ecuadorencifras.gob.ec/LOTAIP/2017/DIJU/octubre/LA2_OCT_DIJU_Constitucion.pdf

Cruz, J. (2022). Las TIC y su impacto en la educación rural: realidad, retos y

perspectivas para alcanzar una educación equitativa. *Revista Científica Multidisciplinar, Ciencia Latina*. Obtenido de https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/2539/3766

Darwin Quezada, L. C. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje de ciencias naturales en los estudiantes de octavo año de educación básica. *Journal ScientificMQRInvestigar, 8*(1), 804. Obtenido de https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/916/3537

David Zambrano, M. G. (2016). Fundamentos teóricos de gamificación para un Sistema Tutorial Inteligente . *Revista de Investigación Educativa de la Escuela de Graduados en Educación, 6*(13), 55. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/70635/1/Zambrano_RdIE16_Fundamentos.pdf

Delgado, M. (29 de julio de 2024). *La gamificacion con estrategia didactica para mejorar el aprendizaje en las ciencias naturales en los estudiantes de octavo año de educacion basica de la Unidad Educativa Eugenio Espeo.* Obtenido de Trabajo de titulacion previo a la obtencion del titulo de Licenciada en Ciencias de Educacion Basica: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/28495/1/UPS-CT011587.pdf

Elvia Gracia, A. P. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Semilla Científica, 2*(2), 323-324. Obtenido de file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/La+gamificaci%C3%B3n+como+estrategia+mediadora+del+proceso+de+ense%C3%B1anza+y+aprendizaje.pdf

Flores, J. F. (2019). *Fundamentación teórica de la Gamificación* . Obtenido de Gamificando la Educación Física. De la teoría a la práctica en Educación Primaria y Secundaria. : chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/128643/1/Fundamentaci%C3%B3n%20te%C3%B3rica%20de%20la%20Gamificaci%C3%B3n.pdf?sequence=1

Folgueiras, P. (2022). *Metodologia Mixta* . Obtenido de Universidad de Barcelona :

chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/196141/4/Metodolog%C3%ADa%20mixta.pdf

Freire, J. M. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Revista de la Universidad Internacional del Ecuador., 5*(3), 169. Obtenido de https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/1391/1732

Garcia, A. (2023). EL MÉTODO BIBLIOGRÁFICO (1). LAS TÉCNICAS BIBLIOGRÁFICAS Y SU EVOLUCIÓN HISTÓRICA. *Revista Internacional de Ciencias Humanas y Crítica de Libros, 10*. Obtenido de https://revistarecension.com/2023/08/02/el-metodo-bibliografico-1-las-tecnicas-bibliograficas-y-su-evolucion-historica/

Garcia, L. (18 de octubre de 2024). *Classcraft: la herramienta que convierte la clase en un juego de rol educativo*. Obtenido de EDUCACIÓN 3.0. lider informativo en innovación educativa: https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/classcraft-tutorial/

García, N. (29 de octubre de 2020). *Usando la plataforma Classcraft para trabajar a distancia en educación física. Una propuesta de intervención pedagógica en tiempos de covid. Parte 3*. Obtenido de Kinesis: https://www.kinesis-blog.com/2020/10/usando-la-plataforma-classcraft-para_24.html

Garofalo, E. A. (2024). Espacios Innovadores para las Ciencias Naturales: la Gamificación en la Educación Básica Superior. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva , 3*(9), 891-892. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/384096115_Espacios_Innovadores_para_las_Ciencias_Naturales_la_gamificacion_en_la_educacion_basica_superior

Gómez, J. (2024). *Classcraft*. Obtenido de Tecnologico de Monterrey : https://edutools.tec.mx/es/colecciones/tecnologias/classcraft#:~:text=Classcraft%20es%20un%20sistema%20de,una%20mejor%20experiencia%20de%20aprendizaje.

Guerrero, A. (2016). La investigación cualitativa. *Revista INNOVA Research Journal,*

1(2), 2. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3645/3/document.pdf

Hector Balseca, S. M. (2022). Gamificación como estrategia de enseñanza de lasciencias naturales enoctavo añode educación básica. *Vol.6 No.3(2022):Journal ScientificInvestigar ISSN: 2588–0659https://doi.org/10Journal ScientificMQRinvestigar, 6*(3), 1767. Obtenido de https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/96/343

Heredia, R. C. (2024). La gamificación en el Classcraft para innovar la enseñanza y aprendizaje de la electrotecnia. *Revista Scientific, 9*, 61. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ve.scielo.org/pdf/rsci/v9nespecial/2542-2987-rsci-9-especial-57.pdf

Heredia, R. C. (2024). La gamificación en el Classcraftpara innovar la enseñanza y aprendizaje de la electrotecnia. *Revista Scientific, 9*, 61. Obtenido de https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/923/1497

Ibarra, E. L. (2024). Gamificación en la enseñanza de Ciencias Naturales en Básica Media de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte cantón El Triunfo, provincia del Guayas. *Revista Imaginario Social, 7*(3), 84. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.researchgate.net/publication/382154605_Gamificacion_en_la_ensenanza_de_Ciencias_Naturales_en_Basica_Media_de_la_Unidad_Educativa_Vicente_Rocafuerte_canton_El_Triunfo_provincia_del_Guayas/full

Ivan Garcia, E. R. (2023). Plataforma classcraft: Experiencias de uso en estudiantes universitarios. *Revista RESEARCH* , 3. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/373423148_Plataforma_classcraft_Experiencias_de_uso_en_estudiantes_universitarios

Jiménez, B. (19 de agosto de 2019). *Los videos educativos como recurso didáctico para la enseñanza del idioma inglés* . Obtenido de Caso de los estudiantes de educación general básica media de la Unidad Educativa Saint Patrick School : chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6988/1/T2994-MIE-Jimenez-Los%20videos.pdf

Juegos de ciencias naturales. (2016). Obtenido de https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/ciencias-naturales

Kevin Peñaloza, D. L. (2024). Recursos didácticos para la enseñanza de Ciencias Naturales en tercer año de Educación General Básica. *Revista Mamakuna*(22), 41. Obtenido de file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Articulo+3+(1).pdf

Lainez, R. (2 de septiembre de 2022). *APLICACIÓN WEB PARA EL MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE CIENCIAS NATURALES EN EL COLEGIO DE BACHILLERATO "PASAJE.* Obtenido de Universidad Tecnica de Machala: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/20392/1/Trabajo_Titulacion_832.pdf

Laura Díaz, M. M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Revista Investigacion en educacion medica, 2*(7), 163. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.scielo.org.mx/pdf/iem/v2n7/v2n7a9.pdf

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. (19 de mayo de 2017). *Ministerio de Educacion* . Obtenido de Asamblea Nacional el Pleno: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Ley-Organica-Educacion-Intercultural-Codificado.pdf

Ley Organica Reformatoria de la Ley Organicade educaicon Intercultural. (19 de abril de 2021). *Registro Oficial Organo de la Republica del Ecuador.* Obtenido de Asambea Nacional del Ecuador: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf

Luna, A. M. (2023). TIC en escuelas rurales: necesidades y capacitación de docentes en el cantón Jipijapa. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria*

PENTACIENCIAS, *5*(3), 674. Obtenido de https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/593/796

Magaly Gómez, C. V. (2016). Motivación por el aprendizaje de las ciencias naturales, en los estudiantes de básica primaria del centro educativo, cuatro bocas, municipio de San Martín, Cesar. *Revista Ecomatemático, 7*(1). Obtenido de https://revistas.ufps.edu.co/index.php/ecomatematico/article/view/1020/1596

Medina, G. (18 de enero de 2023). *Motivación y resultados de aprendizaje en Ciencias Naturales. Periodo 2021-2022* . Obtenido de Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Pedagogía de las Ciencias Experimentales, Química y Biología. : chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26100/1/SaraGabriela_Medina%20Velez.pdf

Meneses, J. (2016). *El Cuestionario* . Obtenido de Universitat Oberta de Catalunya: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://femrecerca.cat/meneses/publication/cuestionario/cuestionario.pdf

Mesa, E. M. (2018). Las tic en Escuelas Rurales: realidades y proyección para la Integración. *Revista PRAXIS & SABER de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia,* *9*(21), 83. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/4772/477258898004/html/

Mesa, E. M. (2018). Las TIC en escuelas rurales: realidades y proyección para la integración . *Revista de investigacion y pedagogia Praxis y Saber, 9*(21), 91-92. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.scielo.org.co/pdf/prasa/v9n21/2216-0159-prasa-9-21-75.pdf

Miguel García, E. A. (febrero de 2023). *PLATAFORMA CLASSCRAFT COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA EN EL NIVEL UNIVERSITARIO.* Obtenido de XII Congreso Internacional de Conocimiento e Innovacion: https://www.researchgate.net/publication/368565598_PLATAFORMA_CLASSCRAFT_COMO_APOYO_AL_PROCESO_DE_ENSENANZA_EN_EL_NIVE

L_UNIVERSITARIO

Ministerio de Educación. (2016). *EL REGLAMENTO GENERAL 135 A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL.* Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.fedepal.ec/wp-content/uploads/2020/08/Reglamento.pdf

Miranda, D. (julio de 2019). *EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE DE CIENCIAS DE LA NATURALEZA* . Obtenido de Trabajo de fin de Grado en Educación Primaria : chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/41540/TFG-O-1859.pdf?sequence=1

Mirian Caamaño, S. R. (2021). Uso de materiales didácticos en la escuela "Galo Plaza Lasso" de Machala: estudio de caso. *Revista Universidad y Sociedad, 13*(2), 319. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n2/2218-3620-rus-13-02-318.pdf

Mosquera, M. I. (8 de febrero de 2023). *Los juegos de mesa en el aprendizaje de las ciencias naturales.* Obtenido de Licenciatura en educacion basica con enfasis en ciencias naturales y educacion ambiental.: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://repositorio.unicauca.edu.co:8080/bitstream/handle/123456789/7624/Los%20juegos%20de%20mesa%20en%20el%20aprendizaje%20de%20las%20Ciencias%20Naturales.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Nicolas Hernandez, M. T. (2021). Crasscraft como herramienta gamificada para la enseñanza de integracion de procesos con tecnologia informatica. *Revista de Investigaciones , 16*(1), 65. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/349331760_Classcraft_como_herramienta_gamificada_para_la_ensenanza_de_Integracion_de_procesos_con_tecnologia_informatica

Obregón, M. (2020). *Estrategias motivacionales para el aprendizaje de las ciencias naturales en los estudiantes de quinto año de educación básica de la escuela Río*

Macará ciudad Guayaquil año 2020 . Obtenido de Tesis para obtener el grado academico de: Maestra en Psicologia Educativa.: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47786/Obregon_CMJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Orjuela, J. C. (octubre de 2021). *IMPACTO DEL USO DE LA PLATAFORMA CLASSCRAFT COMO ESPACIO GAMIFICADO EN CIENCIAS NATURALES EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO DE PRIMARIA.* Obtenido de Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de Magister en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación : chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/f62e601b-b38c-4b56-9b2f-21c79b6ee322/content

Quevedo, I. (24 de agosto de 2018). *¿QUÉ ES CLASSCRAFT Y CUÁLES SON SUS BENEFICIOS PARA LA EDUCACIÓN?* Obtenido de Pedagogias lúdicas: https://ludenspedagogias.wordpress.com/2018/08/24/que-es-classcraft-y-cuales-son-sus-beneficios-para-la-educacion/

Ramos, D. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la enseñanza aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamericana Ogmios, 4*(10), 3. Obtenido de file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/1181.pdf

Roselli, J. C. (2023). Propuesta de un modelo analítico de artículos de aprendizaje colaborativo a nivel universitario publicados en los últimos cinco años . *Revista propositos y representaciones, 11*(2), 6. Obtenido de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.scielo.org.pe/pdf/pyr/v11n2/2310-4635-pyr-11-02-e1828.pdf

Sampieri., H. (1979). *Diseños no experimentales de investigacion.* Obtenido de Cátedra "Metodología para la investigación en Ciencia Política": chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://online.aliat.edu.mx/adistancia/InvCuantitativa/LecturasS4/Hernandez_Sampieri_Cap._7_disenos_no_experimentales.pdf

Suscal, M. C. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del

área de estudios sociales en estudiantes de Quinto grado de EGB. *Revista Reincisol, 3*(6), 314. Obtenido de https://www.reincisol.com/ojs/index.php/reincisol/article/view/202/399

Taro, E. P. (2024). La gamificación para fortalecer la enseñanza de la Biología. *Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5*(4), 461. Obtenido de https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2265/2861

Tigse, M. (2019). El constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina de Educacion*. Obtenido de https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/659/3093

Torres, T. (7 de octubre de 2019). *En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia.* Obtenido de Centro de Estudios para el Perfeccionamiento de la Educación Superior : chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v39n2/0257-4314-rces-39-02-e16.pdf

Valentina Puerta, J. R. (2024). Evaluación de una aplicación construida mediante Classcraft para el aprendizaje de técnicas de integración. *Revista Panorama , 18*(34), 150. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/3439/343977238006/html/

Velásquez, N. (30 de junio de 2021). *CLASSCRAFT EN EL APRENDIZAJE DE BIOLOGÍA EN EL BACHILLERATO.* Obtenido de Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en educación mención en entornos digitales. : chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2878/1/VELASQUEZ%20ORTEGA%20NARDA%20MARIELA.pdf

Villaluenga, B. (2023). Uso de Classcraft en el ámbito educativo. *Revista digital el recreo*. Obtenido de https://revistamagisterioelrecreo.blogspot.com/2023/01/

ANEXOS

Anexo A. Documentos.

A1. Resolución del consejo directivo: Aprobación del tema.

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 1 de octubre de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0553.32 – 2024

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (13), realizada el 30 de septiembre de 2024.

EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO PUNTO. – Análisis y resolución del Informe de asignación de Tutores y aprobación de los temas con las líneas de investigación de los trabajos de la Unidad de Integración Curricular Propuesta – Tecnológica de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática periodo académico septiembre – diciembre 2024.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

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

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

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

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

a.- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

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

		Horas para desarrollo de Unidad de Integración curricular		Créditos para desarrollo de 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.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

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

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

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

QUE, en Oficio 116-CEPI-FCE-2024 de fecha 30 de septiembre de 2024, firmado por el Ing. Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, Msc, Coordinador Carrera, en el que hace llegar el Informe de asignación de Tutores y aprobación de los temas con las líneas de investigación de los trabajos de la Unidad de Integración Curricular Propuesta – Tecnológica de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática periodo académico septiembre – diciembre 2024.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "IMPLEMENTACIÓN DE CLASSCRAFT COMO HERRAMIENTA LÚDICA PARA FOMENTAR EL INTERÉS EN CIENCIAS NATURALES EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA", EN LA CIUDAD DE GUARANDA, RECINTO CUATRO ESQUINAS, DURANTE EL PERIODO 2024-2025", presentado por: SOLIS VIERA ESTEFANIA MISHEL Y YALLICO AGUALONGO SISA PAKARINA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso septiembre – diciembre 2024, revisado y aprobado por el tutor/a: LIC. DANIELA ÁVALOS ESPINOZA, MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifiquese.

Atentamente,

Firmado electrónicamente por: GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP Marcela N.

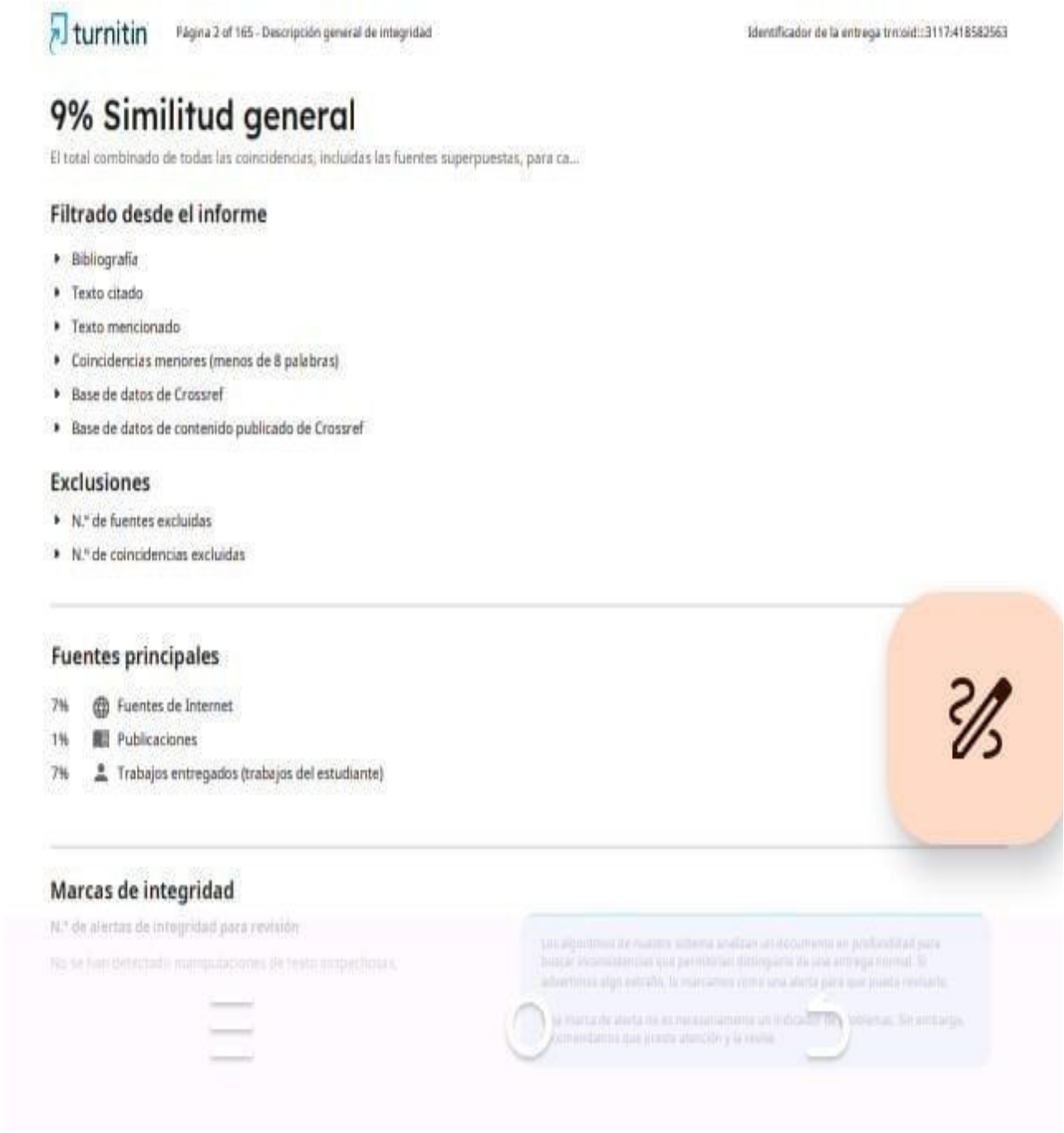
Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

A2. Certificado de la unidad educativa





A3. Certificado Turnitin



turnitin Página 2 of 165 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::3117:418582563

9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas
- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

7% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
7% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

0 Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

A4. Validación del tema

Guaranda, 24 de septiembre de 2024

Lic. Daniela Ribadeneira, Msc
Coordinadora de la Unidad de la Integración Curricular
Presente.

De mi consideración:

Anteponiendo un cordial saludo, y en respuesta al Memorando N°. No. UEB-FCESFH-CD - 2024-196 y a la resolución RCD-FCESFH-UEB-0519-2024, sobre la designación de tutores de proyectos de investigación dentro del proceso de titulación PAO II Septiembre - diciembre 2024 de la carrera de educación básica, remito a ustedes el tema revisado, corregido y aprobado por mi persona, mismo que a continuación detallo:

Estudiantes	Tema
SISA PAKARINA YALLICO AGUALONGO Y SOLIS VIERA ESTEFANIA MISHEL	Implementación de Classcraft como herramienta lúdica para fomentar el interés en ciencias naturales en estudiantes de séptimo año de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica", en la ciudad de Guaranda, recinto Cuatro Esquinas, durante el periodo 2024-2025

Por su gentil atención, anticipo mis más sinceros agradecimientos.

DANIELA PAOLA AVALOS ESPINOZA

Lic. Daniela Paola Avalos Espinoza. Mgtr.
Docente

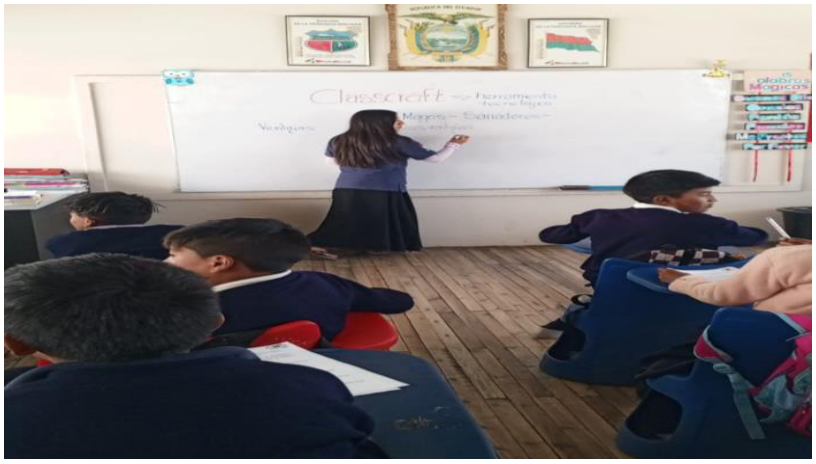
ANEXO B. Fotografías

B1. Escuela



Fotografía: Escuela de Educación Básica Isabel La Católica





Fotografía: Explicación de la herramienta Classcraft

B2.- Actividades realizadas en la plataforma de Classcraft

B2.1. Actividad 1.- Conteste con verdadero o falso





B2.2. Actividad 2.- Sopa de Letras



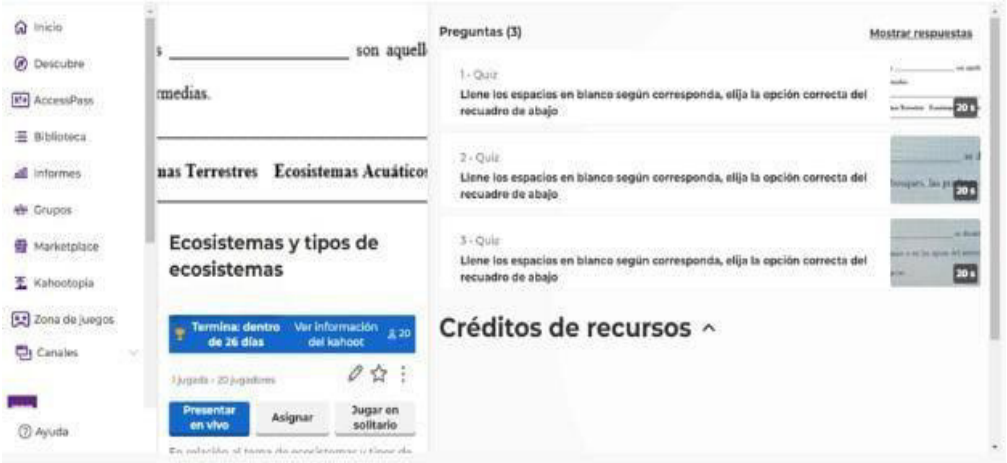


2.3. Actividad 3.- Crucigrama





B2.4. Actividad 4.- Llene los espacios en blanco





ANEXO C. Instrumento de recolección de datos

C1. Entrevista aplicada al docente

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

Entrevista a la docente de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica"

Estimada Docente:

Esta entrevista tiene como objetivo conocer su experiencia y percepción respecto al uso de herramientas de gamificación, específicamente Classcraft, en la enseñanza de Ciencias Naturales. Su opinión es fundamental para evaluar la efectividad de estas

estrategias en el aula y para identificar oportunidades de mejora en la metodología de enseñanza.

Instrucciones:

1.- La entrevista será semiestructurada, lo que significa que contará con preguntas principales, pero también se puede profundizar en temas específicos según sea necesario.

2.- Por favor, responda de manera honesta y detallada, brindando ejemplos o situaciones específicas que considere relevantes.

3.- La información proporcionada se tratará de manera confidencial y se utilizará exclusivamente para fines académicos.

Tiempo estimado para la entrevista: 20-30 minutos.

Entrevista

1.- ¿Está familiarizada con el término gamificación? ¿Podría explicarlo en sus propias palabras?

_____
_____
_____
_____

2.- ¿Ha aplicado la gamificación en sus clases? ¿Por qué sí o por qué no?

_____
_____
_____
_____

3.- ¿Cree que implementar la gamificación en el aula de Ciencias Naturales podría cambiar la participación estudiantil? ¿De qué manera?

_____
_____

4.- ¿Estaría dispuesta a aplicar esta estrategia en su enseñanza? Explique su respuesta.

5.- ¿Considera que la gamificación podría mejorar la motivación de los estudiantes para aprender Ciencias Naturales?

6.- ¿Cree que el uso de estrategias gamificadas facilita la concentración y retención de los contenidos en Ciencias Naturales?

7.- ¿Considera que la herramienta Classcraft ayuda a desarrollar habilidades como la confianza, la comunicación y la participación activa de los estudiantes?

8.- ¿Piensa que la gamificación facilita la resolución de dudas de manera amena y efectiva?

9.- ¿Percibe que las actividades gamificadas fomentan una competencia sana y motivacional entre los estudiantes?

10.- Si existiera una guía para implementar la gamificación en el aula, ¿la utilizaría? ¿Por qué?

C2. Encuesta aplicada a los estudiantes

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

Encuesta a los estudiantes de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica"

Estimado/a Estudiante:

Esta encuesta tiene como objetivo recopilar información sobre tus experiencias y percepciones acerca del uso de actividades lúdicas y gamificación, en particular la plataforma Classcraft, en las clases de Ciencias Naturales. Tus respuestas ayudarán a mejorar las metodologías de enseñanza y a fomentar un aprendizaje más dinámico y participativo.

Instrucciones:

- Lee cada afirmación cuidadosamente.
- Indica tu nivel de acuerdo con cada afirmación seleccionando una de las siguientes opciones:

1. **Siempre**

2. **Casi siempre**
3. **A veces**
4. **Nunca**

- Responde honestamente; no hay respuestas correctas o incorrectas.
- La encuesta es anónima, y tus respuestas se tratarán de forma confidencial.
- Tiempo estimado para completar la encuesta: 10-15 minutos.

1.- Las clases de Ciencias Naturales comienzan con actividades que captan mi atención y me motivan.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

2.- El docente utiliza materiales didácticos adecuados para fomentar mi participación en Ciencias Naturales.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

3.- Las actividades en clase son creativas y facilitan la comprensión de los temas.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

4.- El docente utiliza juegos de preguntas que estimulan mi curiosidad y aprendizaje en Ciencias Naturales.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces

- Nunca

5.- Las actividades grupales en Ciencias Naturales fomentan el trabajo en equipo y la toma de decisiones.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

6.- El uso de actividades gamificadas en clase ayuda a resolver mis dudas y mejora mi aprendizaje.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

7.- Los juegos educativos me ayudan a obtener mejores resultados en las evaluaciones de Ciencias Naturales.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

8.- ¿Creo que el uso de Classcraft en el aula mejoraría mi aprendizaje en Ciencias Naturales?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

9.- La plataforma Classcraft promueve el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades en Ciencias Naturales.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

10.- Las estrategias gamificadas hacen el aprendizaje de Ciencias Naturales más dinámico y atractivo.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

11.- El aprendizaje en Ciencias Naturales se relaciona con experiencias de la vida cotidiana.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

12.- Los recursos tecnológicos en el aula mejoran mi aprendizaje en Ciencias Naturales

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

13.- La inclusión de videos y juegos en Ciencias Naturales facilita mi comprensión de los temas.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

14.- Classcraft motiva y contribuye a mejorar mi rendimiento académico en Ciencias Naturales.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

15.- Es importante que el docente reciba capacitación continua en metodologías innovadoras y gamificadas.

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Nunca

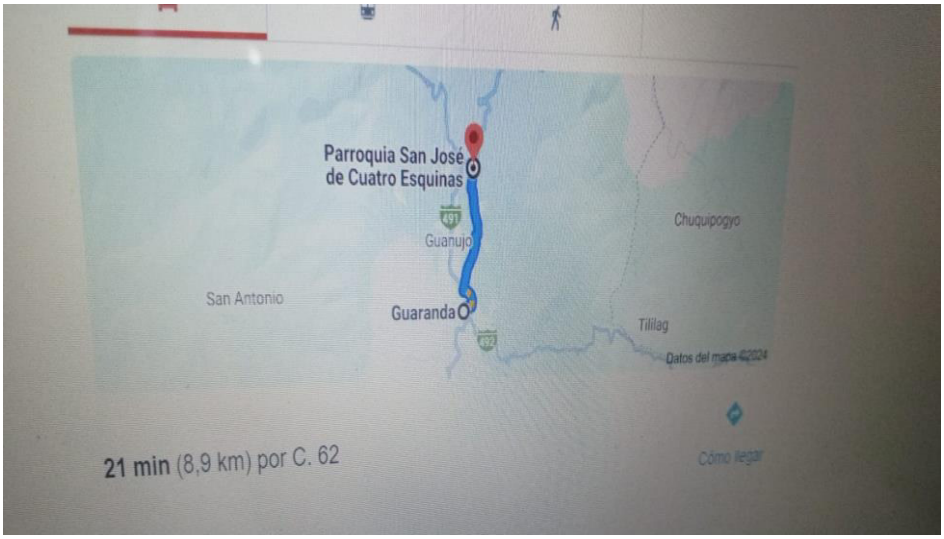
Anexos D: Imágenes

D1. Portada del libro de séptimo año de EGB de la materia de ciencias naturales



Anexo E. Mapas

E1. Ubicación geográfica de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”





Anexos F. Matriz

F1. Árbol de problemas

