



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

UTILIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA INTERACTIVA DE TEMAS RELACIONADOS A LA CLASIFICACIÓN DEL REINO ANIMAL EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES; DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, EN EL CANTÓN CHIMBO, PROVINCIA BOLÍVAR PERIODO ACADÉMICO 2024 – 2025.

AUTORAS
SACA SALINAS ANYELI MISHELL
TALAHUA POAQUIZA MARIELA GRACIELA

TUTOR
LIC. MANOLO JAVIER VÁSCONEZ TORRES

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

2025





UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

UTILIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA INTERACTIVA DE TEMAS RELACIONADOS A LA CLASIFICACIÓN DEL REINO ANIMAL EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES; DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, EN EL CANTÓN CHIMBO, PROVINCIA BOLÍVAR PERIODO ACADÉMICO 2024 – 2025.

AUTORAS

SACA SALINAS ANYELI MISHELL

TALAHUA POAQUIZA MARIELA GRACIELA

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

2025

I. DEDICATORIA

En este presente trabajo de investigación quiero dedicar en primer lugar a Dios y nuestra madre santísima Virgen del Cisne, por brindarme salud, sabiduría, la vida, fortaleza y hagallas para culminar esta etapa tan bonita que me a llenado de experiencia y muchos conocimientos, gracias por guiarme en un buen camino.

A mi padre Juan Javier Saca Macas que, con su sabiduría, su amor, su fortaleza, su dedicación a su familia y su trabajo me ha demostrado el gran ser maravilloso que es, ya que me ha motivado a seguir adelante y nunca darme por vencida hasta conseguir lo que quiero.

A mi madre Libia Mercedes Salinas Valarezo que con su amor, ternura, paciencia y así mismo la dedicación que tiene a su familia me ha demostrado y me ah enseñando enfrentar cualquier desafío que se venga y que las cosas que uno se anhelan se pueden cumplir si uno tiene mucha perseverancia.

Ustedes que, con sus grandes valores, sus buenos consejos y su amor infinito me han llevado a prepararme como lo estado haciendo estos años, han sido mi mayor fortaleza y mi mayor motivación para convertirme en profesional en este camino lleno de desafíos, gracias por su paciencia, sus regaños, por caminar junto a mí y nunca haberme soltado de la mano son mi grande inspiración y admiración.

No podría dejar pasar por alto a mis hermanos que también me han acompañado en esta dura etapa: Ivania, Yuleici y Diego por ser mi pilar fundamental desde pequeñitos me han acompañado en este recorrido, gracias por brindarme apoyo incondicional, por darme ánimos para que nunca me rinda, por cada momento compartido que me ah llenado de experiencia para enfrentar esta vida de foránea, por estar siempre pendiente de mí, por ese amor de hermanos que nos tenemos, gracias por sacarme el estrés con sus bromas, sus regaños y hacerme dar cuenta que yo puedo con esto y mucho más, son mi ejemplo a seguir.

A cada uno de ustedes y algunos que no eh nombrado, pero llevo en mi corazón gracias por sus palabras de aliento, su cariño, a ustedes va dedicado este trabajo.

Saca Salinas Anyeli Mishell

Este trabajo de investigación quiero dedicar a papito Dios porque ha sido quien me guía en cada paso, brindándome salud, vida y sabiduría, a mi familia porque han sido el pilar fundamental en cada etapa que he ido culminando. Cada logro alcanzado es también suyo, porque han sido parte esencial del camino que hoy culmina. Sin su amor, comprensión y paciencia, este sueño no habría sido posible.

A mis padres Ángel Mecías Talahua Azas y Nelly Graciela Poaquiza Sinchigalo, por enseñarme el valor del esfuerzo, la responsabilidad y la honestidad. Gracias por confiar en mí incluso cuando yo mismo dudaba. Sus consejos, su ejemplo y su fe constante me han acompañado en los momentos de mayor desafío y también en los de mayor alegría.

A mis hermanos Wilmer, Alexandra, Darwin, David, Michelle y mis sobrinos Santiago, Adonis y Erick, por ser mi refugio y mi fuerza, gracias por su compañía, por las palabras de aliento, por las risas compartidas y por estar presentes en los momentos en los que más los necesité. Su apoyo silencioso y constante han sido el motor que me impulsó a seguir adelante.

Agradezco también a mi enamorado Víctor Barragán por haber sido parte de este proceso, su apoyo durante todo este tiempo ha sido fundamental, infinitas gracias a él y a su familia.

Este trabajo es una muestra del fruto de la unidad familiar. A todos ustedes, que han estado presentes de distintas formas en mi vida académica y personal, les dedico con profundo amor esta tesis. Que este logro sea también motivo de orgullo para mi familia.

Talahua Poaquiza Mariela Graciela

II. AGRADECIMIENTO

Deseamos expresar nuestro más profundo agradecimiento a todas las personas que, de una u otra forma, contribuyeron significativamente a la realización de este trabajo de investigación. Agradecemos de manera especial a la **Universidad Estatal de Bolívar**, en particular a la **Facultad de Ciencias de la Educación Sociales Filosóficas y Humanísticas**, por brindarnos la oportunidad de formarnos como profesionales, otorgándonos los conocimientos, herramientas y valores necesarios para desempeñarnos con responsabilidad y compromiso en el ámbito educativo.

Nuestro más sincero agradecimiento al **Lic. Manolo Javier Vásconez Torres**, tutor de tesis, por su guía, apoyo constante, dedicación y paciencia a lo largo de este proceso académico. Su experiencia, compromiso y orientación fueron fundamentales para la culminación exitosa de esta investigación.

Así mismo, agradecemos al **Dr. Jorge Andrade Santamaría PhD** quién con la orientación que nos ha dado en la asignatura de Trabajo de Titulación e Integración Curricular hemos logrado culminar el trabajo con éxito ya que sus conocimientos brindados fueron de gran ayuda para nosotras.

De la misma manera un agradecimiento profundo a la Escuela de Educación Básica **"Alejandro Sergio Bermeo"** la cual está a cargo de la **MsC Katherine Vaca Roldan** por permitirnos el ingreso para poder realizar parte de nuestra tesis, en 7mo grado con la docente **Sonia Mercedes Arguello Quingatuña**.

Finalmente, a todos quienes aportaron, directa o indirectamente, en la realización de este proyecto, nuestro eterno agradecimiento. Su ayuda desinteresada quedará grabada por siempre en nuestra memoria y en nuestro corazón.

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICA:

Que el informe final de Investigación titulado: "UTILIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA INTERACTIVA DE TEMAS RELACIONADOS A LA CLASIFICACIÓN DEL REINO ANIMAL EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES; DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, EN EL CANTÓN CHIMBO, PROVINCIA BOLÍVAR PERIODO ACADÉMICO 2024 – 2025" elaborado por las autoras ANYELI MISHELL SACA SALINAS con C.I 0705636603 y MARIELA GRACIELA TALAHUA POAQUIZA con C.I 1805203229 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, mayo de 2025



Lic. Manolo Javier Vásconez Torres

TUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros **SACA SALINAS ANYELI MISHELL y TALAHUA POAQUIZA MARIELA GRACIELA** portador/res de la Cédula de Identidad No 0705636603 y 1805203229 en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **UTILIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA INTERACTIVA DE TEMAS RELACIONADOS A LA CLASIFICACIÓN DEL REINO ANIMAL EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES; DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, EN EL CANTÓN CHIMBO, PROVINCIA BOLÍVAR PERIODO ACADÉMICO 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.

El (los) autor (es) declara (n) 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.

Saca Salinas Anyeli Mishell

Talahua Poaquiza Mariela Graciela

IV AUTORIA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema: **UTILIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA INTERACTIVA DE TEMAS RELACIONADOS A LA CLASIFICACIÓN DEL REINO ANIMAL EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES; DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, EN EL CANTÓN CHIMBO, PROVINCIA BOLÍVAR PERIODO ACADÉMICO 2024 – 2025.** Elaborado por Saca Salinas Anyeli Mishell y Talahua Poaquiza Mariela Graciela, para 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.

Saca Salinas Anyeli Mishell
C.I. 0705636603

Talahua Poaquiza Mariela Graciela
C.I. 1805203229

NOTARIA CUARTA DEL CANTÓN GUARANDA

ESCRITURA Nº 20250201004P01155

DECLARACIÓN JURAMENTADA
OTORGAN:
ANYELI MISHELL SACA SALINAS Y
MARIELA GRACIELA TALAHUA POAQUIZA
CUANTÍA: INDETERMINADA
Di 2 COPIAS

En el Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy miercoles a los doce dias lunes a los siete dias del mes de abril del año dos mil veinticinco, ante mí **DOCTORA MSc. GINA LUCIA CLAVIJO CARRIÓN, NOTARIA CUARTA DEL CANTÓN GUARANDA** comparecen con plena capacidad, libertad y conocimiento, a la celebración de la presente escritura, las señoritas **ANYELI MISHELL SACA SALINAS,** de estado civil soltera; y, **MARIELA GRACIELA TALAHUA POAQUIZA,** de estado civil soltera, por sus propios y personales derechos en calidad de OTORGANTES. Las comparecientes declaran ser de nacionalidad ecuatorianas, mayores de edad, de estado civil como se deja expresado, de ocupación ambos estudiantes, domiciliadas la primera en la parroquia Paccha, Cantón Atahualpa, Provincia El Oro y de paso por este Cantón Guaranda, provincia Bolivar, con teléfono celular número cero nueve seis nueve uno nueve nueve ocho dos cuatro; y, con correo electrónico **asacasalinas@gmail.com;** y, la segunda en la parroquia Huachi Chico, Cantón Ambato, provincia Tungurahua y de paso por este Cantón Guaranda, provincia Bolivar, con teléfono celular número cero nueve nueve cinco tres cero ocho seis cinco dos; y, con correo electrónico **talahuamariela@gmail.com,** hábiles en derecho para contratar y contraer obligaciones, a quienes de conocer doy fe, en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificaciones, en base lo cual obtengo las certificaciónes biométricas del Registro Civil, ademas por petición expresa de las comparecientes adjunto sus documentos personales como son las cedulas y los certificados de votaciones, como habilitantes a esta escritura. Las comparecientes declaran conocer y aceptar la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales, así como también normativa secundaria y regulaciones relacionadas con la materia y manifiesta expresamente que durante el otorgamiento de la presente escritura pública se han cumplido a cabalidad con todas las disposiciones normativas de protección de datos personales. Las comparecientes autorizan el uso y tratamiento de sus datos personales, los cuales no serán recopilados, utilizados, divulgados, procesados o retenidos para ningún propósito que no sea la correcta prestación del servicio notarial conforme la legislación vigente y dentro de los parámetros establecidos en la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales, y demás normas y reglamentos de la materia Advertidas las comparecientes por mí la Notaria de los efectos y resultados de esta escritura, así como examinadas que fueron en forma aislada y separada de que comparecen al otorgamiento de esta escritura sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción instruidas por mí de la obligación que tienen de decir la verdad con claridad y exactitud; y, advertidas sobre la gravedad del juramento y de las penas de perjurio, me solicitan que recepte su declaración juramentada: Nosotras: **ANYELI MISHELL SACA SALINAS,** de estado civil soltera; y, **MARIELA GRACIELA TALAHUA POAQUIZA,** de estado civil soltera, declaramos que los criterios e ideas emitidos en el presente Proyecto de investigación de titulación es de nuestra absoluta autoría, titulado **UTILIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA INTERACTIVA DE TEMAS RELACIONADOS A LA CLASIFICACIÓN DEL REINO ANIMAL EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES; DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, EN EL CANTÓN CHIMBO, PROVINCIA BOLÍVAR PERIODO ACADÉMICO 2024-2025,** previo a la obtención del título de Licenciadas en Educación Básica, otorgado por la Universidad Estatal de Bolívar, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficos y Humanísticas.- Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad.- Para su otorgamiento se observaron los preceptos de ley y leída que les fue a las comparecientes íntegramente por mí la Notaria, aquellas se afirman y ratifican en todas sus partes y firman junto conmigo en unidad de acto, incorporando al protocolo de esta Notaria la presente escritura de Declaración Juramentada, de todo cuanto doy Fe.----------

SRTA. ANYELI MISHELL SACA SALINAS.
C.C. 0705636603

SRTA. MARIELA GRACIELA TALAHUA POAQUIZA.
C.C. 1805203229

DOCTORA MSc. GINA LUCIA CLAVIJO CARRION
NOTARIA CUARTA DEL CANTÓN GUARANDA

NOTARIA CUARTA DEL CANTÓN GUARANDA

V. ÍNDICE

PORTADA

HOJA DE GUARDA

PORTADILLA

I. DEDICATORIA 1

II. AGRADECIMIENTO 3

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR 4

IV. AUTORÍA NOTARIADA 5

V. ÍNDICE 6

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 8

VII. ABSTRACT 9

VIII. INTRODUCCIÓN 10

1. TEMA 11

2. ANTECEDENTES 12

3. PROBLEMA 14

4. JUSTIFICACIÓN 16

5. OBJETIVOS 18

6. MARCO TEÓRICO 19

6.1 Teoría Científica 19

6.1.1 Definición de Gamificación 19

6.1.2 La gamificación en la Educación 19

6.1.3 Importancia de la Gamificación 20

6.1.5 Elementos de la gamificación 24

6.1.6 Motivación 25

6.1.7 Tipos de Motivación 26

6.1.8 Enseñanza 27

6.1.9 Aprendizaje 28
6.2.1 Proceso enseñanza-aprendizaje en Ciencias Naturales 28
6.2.2 La enseñanza de las ciencias naturales 29
6.2.3 La Educación General Básica 29
6.2.4 El currículo 30
6.2.5 Bloques Curriculares 31
6. 2 Teoría Legal 32
6.3 Teoría Referencial 33
7. MARCO METODOLÓGICO 35
7.1 Enfoque de la investigación 35
7.2 Diseño o tipo de estudio 35
7.3 Métodos 36
7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos 37
7.5 Universo y muestra. 38
7.6 Procesamiento de información. 38
8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 40
9 CONCLUSIONES 50
10 PROPUESTA 51
TITULO 51
INTRODUCCIÓN 52
OBJETIVOS 54
OBJETIVOS ESPECÍFICOS 54
DESARROLLO 55
BIBLIOGRAFÍA 60
ANEXOS 63

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La gamificación se ha consolidado en el ámbito educativo como una alternativa pedagógica innovadora que integra dinámicas y componentes propios de los juegos para convertir el entorno escolar en un espacio más atractivo, interactivo y estimulante. En el presente proyecto se propone reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje relacionado con la clasificación del reino animal en el área de Ciencias Naturales, mediante el desarrollo de una guía de actividades gamificadas orientada a estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Alejandro Sergio Bermeo".

El enfoque metodológico utilizado es de carácter mixto, empleando encuestas dirigidas a 26 estudiantes y entrevista a un docente como instrumentos de recopilación de información. Los hallazgos demuestran que tanto alumnos como docentes consideran que la gamificación incrementa la motivación, mejora la comprensión de los contenidos y fomenta una participación activa en el aula. En conclusión, la aplicación de estrategias gamificadas en Ciencias Naturales no solo fortalece los procesos de aprendizaje, sino que también estimula un mayor interés y compromiso estudiantil, reafirmando la importancia de integrar herramientas digitales lúdicas dentro del ámbito escolar.

Palabras clave: Gamificación, motivación, enseñanza-aprendizaje, Ciencias Naturales, educación básica

VII. ABSTRACT

Gamification in education is consolidating as an innovative teaching strategy that incorporates game elements and dynamics to transform classes into more dynamic, participatory, and motivating spaces. This project aims to strengthen the teaching-learning process of topics related to the classification of the animal kingdom in the area of Natural Sciences by creating a guide of gamified activities aimed at seventh-year students of Basic General Education at the Alejandro Sergio Bermeo School.

The methodological design adopted is qualitative and quantitative, using a survey technique as a data collection instrument applied to 26 students and interviews with teachers. The results show that both students and teachers recognize that gamification increases motivation, facilitates content comprehension, and promotes active participation in class. It is concluded that the implementation of gamified strategies in Natural Sciences not only strengthens learning but also sparks greater interest and engagement among students, validating the need to integrate playful digital tools into the educational context.

Keywords: Gamification, motivation, teaching-learning, natural sciences, basic education.

VIII. INTRODUCCIÓN

En el escenario actual del sistema educativo, la integración de la tecnología y la innovación se ha transformado en un elemento clave para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, la gamificación se presenta como una alternativa pedagógica innovadora que incorpora dinámicas y elementos característicos de los juegos, promoviendo experiencias de aula más activas, motivadoras y distintas a las metodologías convencionales. Mediante el uso de recompensas, retos, niveles y competencias educativas, se busca estimular el interés, la participación activa y una mayor comprensión de los contenidos, especialmente dentro del área de Ciencias Naturales.

A partir de estos planteamientos, se reconoce que la gamificación constituye una metodología efectiva e innovadora para potenciar el aprendizaje en Ciencias Naturales. Por ello, la presente propuesta se enfoca en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Alejandro Sergio Bermeo", con el objetivo de dinamizar el ambiente escolar, fortalecer la motivación y promover una participación estudiantil activa. La inclusión de componentes lúdicos junto con los contenidos académicos pretende generar aprendizajes significativos, atractivos y alineados con los intereses y particularidades de los estudiantes.

Este proyecto tiene como finalidad investigar y evaluar el efecto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como recoger las opiniones de docentes y estudiantes en torno a esta estrategia. De esta forma, se busca enriquecer la formación educativa mediante el aprovechamiento de los recursos tecnológicos y las metodologías didácticas innovadoras que ofrece el panorama educativo contemporáneo.

1. TEMA

UTILIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA INTERACTIVA DE TEMAS RELACIONADOS A LA CLASIFICACIÓN DEL REINO ANIMAL EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES; DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, EN EL CANTÓN CHIMBO, PROVINCIA BOLÍVAR PERIODO ACADÉMICO 2024 – 2025

2. ANTECEDENTES

Dentro del ámbito educativo, la gamificación se entiende como una herramienta que facilita aprendizajes significativos mediante la sistematización de procesos y el uso de metodologías activas que incentivan a los estudiantes a adquirir conocimientos de forma participativa.

A nivel internacional, diversos estudios han evidenciado los beneficios de esta estrategia. Por ejemplo, Prieto et al. (2021) sostienen que la gamificación representa un enfoque metodológico favorable en el entorno educativo, ya que incide positivamente tanto en la motivación del alumnado como en su rendimiento académico. En su investigación, basada en la revisión de literatura previa, se analiza la relación entre gamificación, motivación y aprendizaje, aportando propuestas innovadoras para mejorar la calidad educativa en todos los niveles.

En este sentido, se pueden identificar dos enfoques esenciales sobre la gamificación: uno que la concibe como una metodología enfocada en fomentar la motivación del estudiante, y otro que la reconoce como una herramienta que impulsa el rendimiento académico en distintas disciplinas. La motivación, atención y compromiso del estudiante con el proceso formativo resultan elementos cruciales para alcanzar los objetivos educativos establecidos.

En el contexto nacional, también se han desarrollado investigaciones relevantes. Sánchez (2021) plantea que los cambios conceptuales han redefinido los paradigmas tradicionales, enfrentando a las nuevas generaciones a un flujo constante de información. Ante esta realidad, se cuestiona cómo adaptar los entornos educativos para que resulten atractivos, significativos y alineados con los nuevos comportamientos y oportunidades tecnológicas que emergen. El autor destaca la importancia de potenciar lo ya existente, incorporando estrategias y dinámicas actuales para responder adecuadamente a los desafíos que plantea una sociedad en constante transformación tecnológica y digital.

Por su parte, Mallitasig y Freire (2020) argumentan que la gamificación es una técnica educativa que transforma el proceso de enseñanza al integrar elementos lúdicos que permiten al estudiante interiorizar los contenidos de forma positiva y gratificante. De acuerdo con su estudio, esta estrategia es valorada de manera favorable, promoviendo la innovación pedagógica y fomentando la creación de experiencias educativas llamativas para todos los niveles escolares.

Asimismo, Tumbaco et al. (2021) subrayan que la implementación de la gamificación requiere una revalorización del papel del docente, quien debe innovar y dejar de lado enfoques tradicionales. Según los autores, esta metodología no solo mejora la calidad del proceso educativo, sino que también potencia el desarrollo de habilidades académicas, al vincular mecánicas del juego con el entorno didáctico del aula.

En el caso de la Escuela de Educación Básica "Alejandro Sergio Bermeo", durante el año 2025 se observa un entorno escolar en evolución constante, acorde a las necesidades de aprendizaje tanto del alumnado como del profesorado. Por ello, esta investigación se orienta al análisis del impacto de la gamificación en la enseñanza de Ciencias Naturales en dicho establecimiento. La integración de dinámicas lúdicas con los contenidos del currículo no solo busca incrementar la motivación y el compromiso estudiantil, sino también propiciar aprendizajes más atractivos y significativos. Considerando que los juegos y la tecnología forman parte del entorno cotidiano, es fundamental aprovechar su potencial como estrategia educativa eficaz. Además, se pretende examinar el efecto de las actividades gamificadas sobre la comprensión de los contenidos, así como las percepciones de docentes y estudiantes frente a esta metodología, con el fin de identificar sus oportunidades y retos y enriquecer el proceso educativo en la institución mencionada

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

En la actualidad, los contenidos curriculares correspondientes a la asignatura de Ciencias Naturales en la Educación General Básica Media, de acuerdo con el currículo ecuatoriano, enfrentan diversos obstáculos que limitan la eficacia de los métodos tradicionales de enseñanza. A pesar del compromiso tanto del cuerpo docente como de las instituciones educativas, factores como la carencia de recursos adecuados, así como limitaciones de tiempo y espacio en el aula, dificultan la aplicación de metodologías innovadoras y la exploración de nuevas habilidades pedagógicas.

Además, se observa una notoria desmotivación y escaso compromiso por parte del estudiantado con respecto a esta materia. Al tratarse de contenidos predominantemente teóricos, muchos estudiantes perciben el área como compleja y poco dinámica, lo que deriva en una baja participación en las actividades de clase. Esta situación se agrava cuando las estrategias empleadas en el aula se tornan repetitivas, lo que lleva a que los alumnos mantengan una actitud pasiva dentro del proceso educativo (Salazar, 2021).

Desde esta perspectiva, se resalta el papel fundamental del docente como generador de entornos de aprendizaje que promuevan la exploración, el descubrimiento y el interés por aprender. Crear experiencias educativas atractivas es esencial para contrarrestar el desinterés y la apatía que comúnmente interfieren en el desarrollo del aprendizaje.

En este contexto, la baja motivación, participación y compromiso evidenciados en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica plantea la necesidad de incorporar propuestas pedagógicas innovadoras. En respuesta a estos desafíos, se considera que la gamificación representa una alternativa metodológica efectiva para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Naturales. Su implementación en la Escuela de Educación Básica “Alejandro Sergio Bermeo” aporta un enfoque pedagógico

dinámico, interactivo y motivador que permite facilitar la comprensión de conceptos abstractos y transformar la experiencia educativa en una vivencia más significativa.

Por consiguiente, la propuesta de una guía de actividades basada en herramientas digitales de gamificación se plantea como un recurso útil para instituciones que enfrentan limitaciones similares en sus aulas. Esta guía no solo beneficiará el aspecto metodológico y técnico del proceso educativo, sino que también ofrecerá una plataforma versátil y funcional que optimiza la enseñanza y promueve una participación activa del estudiantado en su propio aprendizaje.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo influye el uso de la gamificación en la enseñanza interactiva de temas relacionados al reino animal en el área de Ciencias Naturales, dirigido a los estudiantes de 7mo año de Educación General Básica?

4. JUSTIFICACIÓN

El propósito de esta investigación es analizar cómo la gamificación puede aplicarse de manera efectiva para enseñar la clasificación del Reino Animal a los estudiantes del séptimo año de la Escuela de Educación Básica "Alejandro Sergio Bermeo". Con la incorporación de esta estrategia didáctica, se pretende no solo reforzar la comprensión de los contenidos, sino también fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje de las ciencias, despertando la curiosidad y el interés por explorar el entorno natural.

Actualmente, la educación enfrenta múltiples retos vinculados al compromiso y al interés de los alumnos. Entre las metodologías emergentes que han demostrado ser efectivas se encuentra la gamificación, la cual ha sido reconocida por su capacidad de aumentar la motivación estudiantil y facilitar el proceso de aprendizaje en diferentes áreas. En el caso específico de la clasificación del Reino Animal, un tema complejo y técnico dentro de Ciencias Naturales, esta técnica se presenta como una alternativa interactiva y accesible para mejorar la comprensión conceptual (González, 2020).

Este enfoque pedagógico contribuye de forma significativa al incremento de la participación en clase y a una mayor comprensión de los contenidos, al mismo tiempo que estimula la cooperación entre los estudiantes y fortalece habilidades sociales como la comunicación y el trabajo colaborativo. Su implementación ayuda a contrarrestar la falta de motivación y el desinterés, transformando el aprendizaje en una experiencia más lúdica, envolvente y motivadora.

La importancia de aplicar gamificación radica en su capacidad de modificar la interacción de los estudiantes con los contenidos educativos. Al incorporar dinámicas propias de los juegos, se brinda a los estudiantes la oportunidad de aprender sobre la clasificación animal de manera activa y participativa. A su vez, se promueve un ambiente de sana competencia y trabajo

en grupo que contribuye al desarrollo de competencias interpersonales necesarias tanto en el ámbito académico como en el personal.

Este estudio surge como una respuesta a la necesidad de renovar las metodologías de enseñanza, adaptándolas a los intereses y estilos de aprendizaje actuales de los estudiantes, e integrando herramientas lúdicas que favorezcan una enseñanza más interactiva y significativa.

La comunidad beneficiaria está conformada por el personal directivo, los docentes y los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Escuela "Alejandro Sergio Bermeo", quienes serán partícipes del proceso de implementación de la gamificación en la enseñanza de Ciencias Naturales, con el propósito de fortalecer el compromiso y la motivación en el aula.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo General

Determinar los beneficios del uso de la gamificación para la enseñanza interactiva de temas relacionados al reino animal, en el área de Ciencias Naturales dirigido a los estudiantes de 7mo año de E.G.B, de la Escuela Alejandro Sergio Bermeo.

5.2 Objetivos específicos

OE1: Diagnosticar el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes acerca de temas relacionados al reino animal, previo a la implementación de la gamificación.

OE2: Fundamentar la gamificación y lograr una enseñanza interactiva durante el proceso de aprendizaje.

OE3: Diseñar una guía didáctica de estrategias prácticas para incrementar el uso de la gamificación, durante el proceso de enseñanza - aprendizaje.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría Científica

6.1.1 Definición de Gamificación

Werbach y Hunter (2023) definen la gamificación como la aplicación de componentes y estrategias provenientes de los juegos en espacios que no están originalmente diseñados para el juego, lo que permite captar de manera más efectiva la atención de los estudiantes en el entorno escolar. De manera complementaria, Kapp (2012) la conceptualiza como el empleo de dinámicas y aspectos visuales propios del juego, además del pensamiento lúdico, con la finalidad de motivar, fomentar el aprendizaje y resolver problemáticas dentro de diversos contextos. Por su parte, la plataforma Educación 3.0 (2024) considera a la gamificación como una metodología educativa que adapta el funcionamiento de los juegos al entorno académico o profesional, buscando generar impactos positivos en los resultados de aprendizaje.

Desde este enfoque, se reconoce que la gamificación representa una herramienta útil y dinámica dentro del ámbito educativo, ya que permite captar el interés del estudiante contemporáneo, el cual tiende a distraerse fácilmente. Esta técnica impulsa su proceso formativo al hacerlo más activo y atractivo. Es importante destacar que este término se ha popularizado notablemente dentro de los escenarios digitales y pedagógicos en la actual era tecnológica.

Gallego et al. (2014) presentan dos interpretaciones clave sobre la gamificación. La primera, conocida como visión clásica, se basa en trasladar estrategias, modelos y elementos propios de los juegos a contextos educativos no lúdicos con el objetivo de influir positivamente en el comportamiento de los estudiantes, mejorar su rendimiento académico y enriquecer su experiencia educativa a través de actividades significativas. La segunda, denominada enfoque de game thinking, propone estructurar procesos o actividades como si fueran

juegos, donde los participantes asumen el rol de jugadores que se enfrentan a retos, se motivan por el reconocimiento de sus logros y alcanzan metas en un ambiente divertido.

A partir de las definiciones aportadas por estos autores, se pueden identificar elementos esenciales de la gamificación: la visión clásica orientada al uso de dinámicas de juego para mejorar los aprendizajes, y la perspectiva game thinking que convierte a los estudiantes en protagonistas activos de su formación. Asimismo, el enfoque de Kapp resalta la gamificación como una vía para atraer, involucrar y resolver desafíos educativos. En conjunto, todas las posturas coinciden en la importancia de esta estrategia como un recurso efectivo para potenciar la motivación estudiantil y enriquecer la experiencia formativa en el aula.

6.1.2 La gamificación en la Educación

En el contexto actual, el avance de la tecnología junto con el interés por el bienestar humano ha transformado las dinámicas sociales en distintos ámbitos, incluyendo el educativo. Según Baeza (2022), este desarrollo ha impulsado una toma de decisiones orientada a optimizar los resultados en diversas áreas del conocimiento, así como a resolver eficazmente las tareas cotidianas. Dentro del sistema educativo moderno, se priorizan aspectos fundamentales como la innovación, la comunicación efectiva y la eficiencia en la enseñanza. Esta necesidad se intensificó con la aparición del virus SARS-CoV-2, el cual obligó a una rápida adaptación hacia la educación remota, exigiendo nuevas formas de enseñar mediante recursos tecnológicos.

En este sentido, García (2022), en su tesis doctoral titulada Ahora o nunca: un estudio empírico de la gamificación en la educación superior en línea sobre la motivación de los estudiantes de ELE, plantea que la implementación de sistemas gamificados puede ser una herramienta útil para incrementar la motivación en estudiantes universitarios, lo que a su vez podría favorecer su rendimiento académico y su desarrollo profesional. Además, los hallazgos de este estudio

resultan valiosos tanto para alumnos como para docentes, ya que ofrecen pautas prácticas para aplicar la gamificación de manera más efectiva en entornos educativos virtuales.

Por otro lado, Ortiz et al. (2018) señalan que la era digital y el auge del conocimiento han cambiado la visión educativa, generando nuevas expectativas entre los jóvenes que la enseñanza tradicional no logra satisfacer del todo. Este panorama obliga a los docentes a buscar e implementar metodologías innovadoras que respondan a las demandas de una generación estudiantil inmersa en la tecnología. Así, tanto los educadores como las instituciones educativas tienen la responsabilidad de transformar sus prácticas pedagógicas incorporando estrategias motivadoras y participativas.

A partir de estos referentes, se puede observar cómo la gamificación se ha posicionado como una alternativa pedagógica adaptada al progreso tecnológico y al bienestar integral del estudiante. Esta estrategia no solo atiende a las exigencias generadas por la educación digital postpandemia, sino que también ofrece respuestas a las necesidades de un alumnado con intereses distintos a los de generaciones anteriores. Su finalidad es potenciar la motivación, reforzar el compromiso con el aprendizaje y mejorar el desempeño académico.

En términos prácticos, la gamificación puede aplicarse en diversas áreas del conocimiento dentro del aula. Por ejemplo, se pueden utilizar juegos para enseñar principios matemáticos, actividades lúdicas para contextualizar hechos históricos, o juegos de simulación para comprender fundamentos económicos. Además, esta metodología genera un entorno colaborativo, ya que los estudiantes suelen mostrar mayor disposición para compartir conocimientos y ayudarse mutuamente, fortaleciendo así el trabajo en equipo y la interacción positiva.

6.1.3 Importancia de la Gamificación

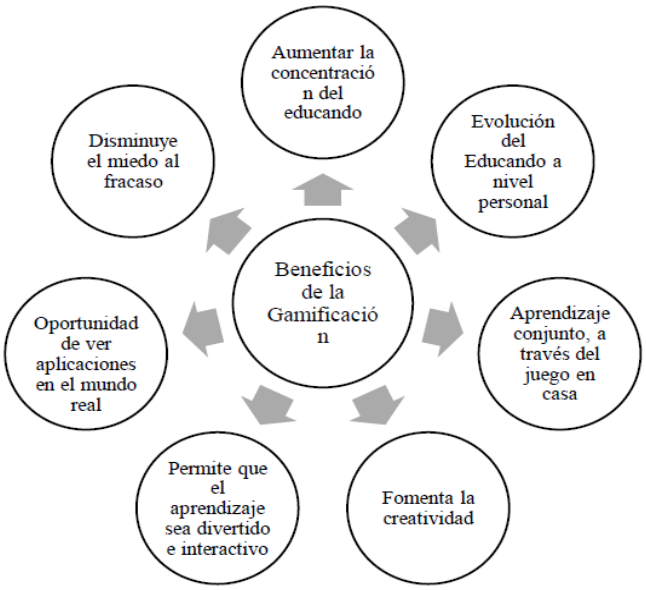
Según Iquise y Rivera (2022), cuando los estudiantes participan en dinámicas lúdicas que implican competencia, se produce la liberación de endorfinas, lo que favorece una mayor concentración mental y, en consecuencia, una mejor retención del contenido aprendido.

A partir del análisis realizado en su estudio, se observa que en distintas áreas del saber los juegos son empleados con la finalidad de facilitar la comprensión, integrando componentes sociales y simulaciones que brindan experiencias educativas significativas. Este creciente interés por incorporar el juego en el ámbito formativo ha incentivado a los desarrolladores de tecnología educativa a crear aplicaciones y plataformas digitales que propicien un aprendizaje inmersivo, interactivo y vivencial.

Por su parte, Ruiz (2021) sostiene que la gamificación ha adquirido un rol clave en el campo de la enseñanza, dado que promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, facilitando que los estudiantes alcancen niveles de conocimiento más profundos a través de la integración de elementos lúdicos con contenidos curriculares. Esto transforma las metodologías tradicionales del docente, volviéndolas más innovadoras, motivadoras y eficaces, al captar la atención del alumnado y despertar su interés por el proceso de aprendizaje.

6.1.4 Beneficios de la Gamificación

(Fernández, 2021) resalta puntos específicos del beneficio de usar la herramienta estratégica detallados a continuación:



Nota. Esta información justifica los beneficios de la gamificación en la educación. Fuente: Fernández. (2021).

De acuerdo con Narváez (2024), la gamificación favorece el enfoque y la atención de los estudiantes, ya que integra elementos lúdicos y sistemas de recompensa que motivan una participación más activa. Esta estrategia también promueve el trabajo colaborativo, permitiendo que, tanto en el entorno escolar como en el hogar, la familia se involucre activamente en el proceso formativo del educando, fortaleciendo así su desarrollo académico.

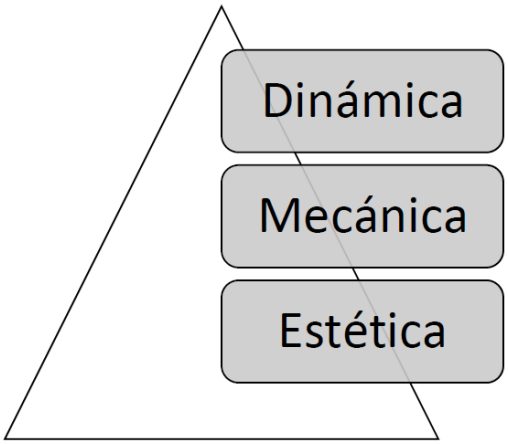
Asimismo, la gamificación potencia la creatividad del estudiante al enfrentarse a retos que requieren soluciones novedosas e ingeniosas. Cuando el alumno percibe estas dinámicas como entretenidas e interactivas, tiende a comprometerse emocionalmente con los contenidos, lo que mejora su disposición hacia el aprendizaje. Además, al aplicar conocimientos en contextos simulados que imitan situaciones reales, se favorece la comprensión profunda de los temas abordados.

Este enfoque también transforma el error en una oportunidad de aprendizaje, ya que el estudiante aprende a ver el fracaso como una etapa natural del proceso

educativo, disminuyendo el temor a equivocarse y animándolo a aceptar nuevos desafíos. Para obtener resultados efectivos, es esencial que la estrategia esté bien diseñada, empleando los componentes de forma adecuada y en el momento oportuno, junto con un seguimiento y evaluación constante que asegure su correcto funcionamiento.

6.1.5 Elementos de la gamificación

(De La Torre, 2023) manifiesta que existen tres elementos que aportan significativamente al juego en el proceso de aprendizaje, volviéndolo llamativo:



Nota. Esta información muestra los elementos de la gamificación. Fuente: (De La Torre, 2023).

Las dinámicas dentro de la gamificación buscan captar la atención del estudiante y motivarlo a involucrarse activamente en las actividades, al hacerlas más atractivas y perceptibles. Esto facilita que el alumno se comprometa con el uso de herramientas digitales durante el proceso de aprendizaje. Además, estas dinámicas integran aspectos emocionales, desafíos personales, avances y relaciones sociales, lo que permite al participante vivir una experiencia educativa novedosa y enriquecedora.

Por otro lado, las mecánicas en gamificación se entienden como las “reglas internas” que guían la participación del usuario. Estas incluyen elementos como

desafíos, colaboración, recompensas y competencias, los cuales hacen que la experiencia sea divertida y estimulante para quienes desean progresar y superar los distintos niveles del juego.

La estética, por su parte, se apoya en las dinámicas y mecánicas para crear plataformas o aplicaciones de gamificación accesibles para estudiantes de todos los niveles educativos, desde la educación básica hasta la superior, promoviendo así la transición de métodos tradicionales hacia una educación más adaptada a la era digital.

Lobato (2020) señala que estos elementos esenciales de la gamificación juegan un papel fundamental en la implementación exitosa de programas gamificados, ya que consideran aspectos clave para optimizar el diseño y funcionamiento de estas herramientas educativas.

6.1.6 Motivación

Pereira (2009) señala que la motivación desempeña un papel crucial tanto en el ámbito educativo como en el laboral, influyendo directamente en las decisiones y conductas de las personas. Por su parte, Jean Piaget la describe como "la voluntad de aprender", entendida como el interés natural que tiene el niño por conocer y asimilar todo lo que le rodea.

Respecto a los tipos de motivación, se identifican dos principales:

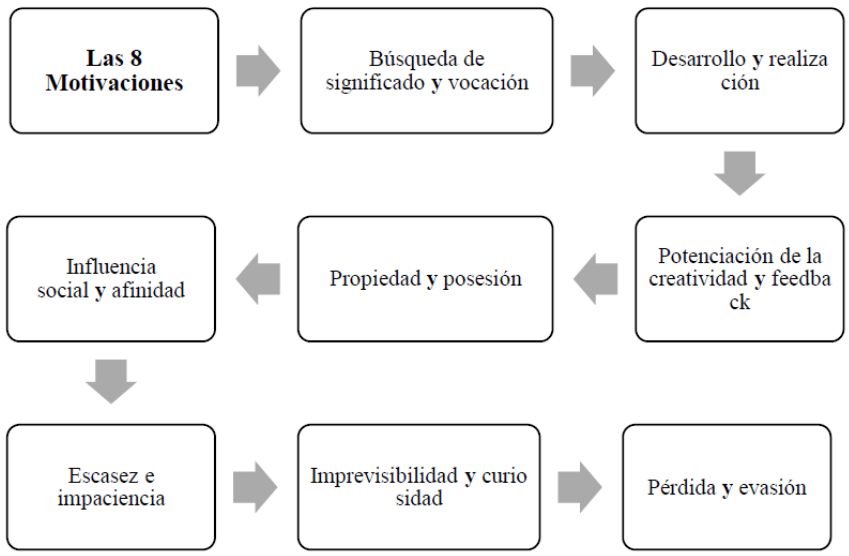
La motivación intrínseca, que surge del interior del individuo y se relaciona con la realización de una actividad por el simple placer o satisfacción personal que esta genera, sin depender de factores externos.

La motivación extrínseca, que está influenciada por estímulos externos, tales como recompensas, elogios o reconocimientos, los cuales incentivan la realización de una tarea.

6.1.7 Tipos de Motivación

(Nieves, 2023) considera las 8 motivaciones de yu-kai chou: el modelo del Octalysis, que se detallan a continuación:

Tipos de motivación



Nota. Esta información muestra los tipos de motivación. Fuente: (Nieves, 2023).

Yu-Kai Chou sostiene que los elementos mencionados son motores del comportamiento humano, facilitando su desarrollo tanto en la vida personal como profesional.

1. **Significado:** se basa en el deseo del individuo de realizar acciones con valor, impulsándolo a actuar según sus propios intereses sin esperar recompensas, lo que fomenta el compromiso.
2. **Realización:** implica alcanzar metas y superar retos, lo que ayuda al participante a fortalecer sus habilidades y destrezas para cumplir con éxito sus responsabilidades.

3. **Creatividad:** permite al usuario experimentar y enfrentar nuevos desafíos, aumentando su competitividad y reconocimiento en ámbitos educativos y laborales.
4. **Posesión:** se refiere a la sensación de obtener objetos o recompensas, como insignias o premios al completar actividades, lo cual resulta atractivo para los usuarios.
5. **Influencia social:** involucra la necesidad de ser aceptado y respetado, fomentando la conexión y pertenencia dentro de una comunidad.
6. **Escasez:** se relaciona con la presión que siente el usuario al saber que ciertas oportunidades o recompensas solo están disponibles por tiempo limitado, incentivando la acción inmediata.
7. **Imprevisibilidad:** corresponde al deseo de experimentar cosas nuevas, motivando al individuo a explorar y descubrir más allá de lo conocido.
8. **Evasión:** alude a la tendencia de las personas a evitar situaciones negativas o desagradables.

Comprender estos elementos permite tener una visión más completa para diseñar juegos o aplicaciones que ofrezcan experiencias innovadoras y atractivas.

6.1.8 Enseñanza

Según Educalink (2021), la enseñanza consiste en un proceso mediante el cual se transmiten diferentes conocimientos. Para asegurar que estos sean bien recibidos, es necesario emplear métodos que faciliten la comprensión de las técnicas y habilidades por parte de los estudiantes. A partir de esta definición, se destaca que el objetivo principal del docente es lograr un aprendizaje significativo en los alumnos, lo que implica la aplicación de diversas estrategias y técnicas alineadas con la malla curricular para alcanzar resultados positivos. Además, se subraya que la disciplina y la constancia son fundamentales para que el proceso de enseñanza se lleve a cabo de manera efectiva.

6.1.9 Aprendizaje

El aprendizaje puede definirse como un proceso mental mediante el cual las personas adquieren, conservan y aplican conocimientos, habilidades, hábitos, actitudes y valores. Este proceso implica una adaptación progresiva y un cambio en el comportamiento del individuo (Martínez, 2019).

Con base en esta definición, se identifican aspectos fundamentales para el aprendizaje: qué se va a aprender, el propósito de ese aprendizaje y las condiciones en las que se lleva a cabo, las cuales pueden ser tanto internas como externas. Estos elementos permiten que la persona desarrolle sus capacidades, habilidades y conocimientos. Además, el aprendizaje es un proceso constante que se ajusta a los cambios, ya que cada día el individuo asimila nuevas experiencias y conocimientos.

6.2.1 Proceso enseñanza-aprendizaje en Ciencias Naturales

Existe una relación intrínseca entre el acto de enseñar y el proceso de aprender, en la cual el docente juega un rol fundamental al conducir este proceso de forma creativa. Esto implica la planificación y organización de actividades educativas que faciliten el aprendizaje significativo de los estudiantes, promoviendo su autonomía y participación activa en la adquisición del conocimiento (Pérez, 2017).

Por esta razón, es crucial que tanto docentes como estudiantes mantengan una actualización constante de sus saberes. Además, es importante considerar que las instituciones educativas atraviesan períodos de crisis y enfrentan diversos retos que pueden afectar el ambiente de enseñanza-aprendizaje, por lo que se espera que dichas instituciones puedan superar estas dificultades y así garantizar un proceso educativo efectivo, especialmente en áreas como Ciencias Naturales, que es el enfoque principal de esta investigación.

6.2.2 La enseñanza de las ciencias naturales

La enseñanza de Ciencias Naturales en la Educación General Básica se enfoca en el estudio y la exploración científica de los seres vivos y sus relaciones con el entorno, el ser humano y la salud, así como la materia, la energía, la Tierra, el Universo y la ciencia en acción. Su propósito es que los estudiantes desarrollen una comprensión profunda de los conceptos científicos, aprendan sobre la naturaleza de la ciencia y valoren la importancia de asimilar las ideas más significativas relacionadas con el conocimiento del medio natural, su estructura y organización de manera integrada y coherente (Ministerio de Educación, 2016).

6.2.3 La Educación General Básica

La Educación General Básica abarca un periodo obligatorio de diez años, durante el cual se fortalecen, amplían y profundizan las habilidades y competencias adquiridas previamente. En esta etapa, se introducen asignaturas fundamentales que aseguran el respeto a la diversidad cultural y lingüística (SITEAL, 2019).

En este nivel educativo, los estudiantes reconocen y reflexionan sobre las lenguas originarias del país, valorando su papel en la formación de la identidad y la diversidad cultural. El docente facilita el desarrollo de la comprensión y producción de textos tanto orales como escritos. Además, se fomenta la apreciación crítica de los textos y sus autores, así como la interpretación de figuras literarias para explicar diversas manifestaciones artísticas.

También se promueve el análisis crítico de fenómenos sociales, naturales y económicos, tomando en consideración los derechos humanos, la responsabilidad social y los valores democráticos. Se incluyen contenidos relacionados con la biodiversidad, el clima, los ecosistemas, la salud reproductiva y la conservación ambiental. Finalmente, se impulsa la vinculación de los objetivos del Buen Vivir

con actividades recreativas, de ocio y deportivas, resaltando la diversidad cultural y favoreciendo un ambiente de respeto, confianza y colaboración en las actividades físicas (Ministerio de Educación, 2024).

Considerando esta información y el hecho de que los estudiantes pertenecen a una etapa vulnerable en la que la recepción y asimilación de conocimientos e ideas es fundamental, es crucial brindar una educación que responda a su nivel académico y que facilite su comprensión y adaptación en el contexto del aula.

6.2.4 El currículo

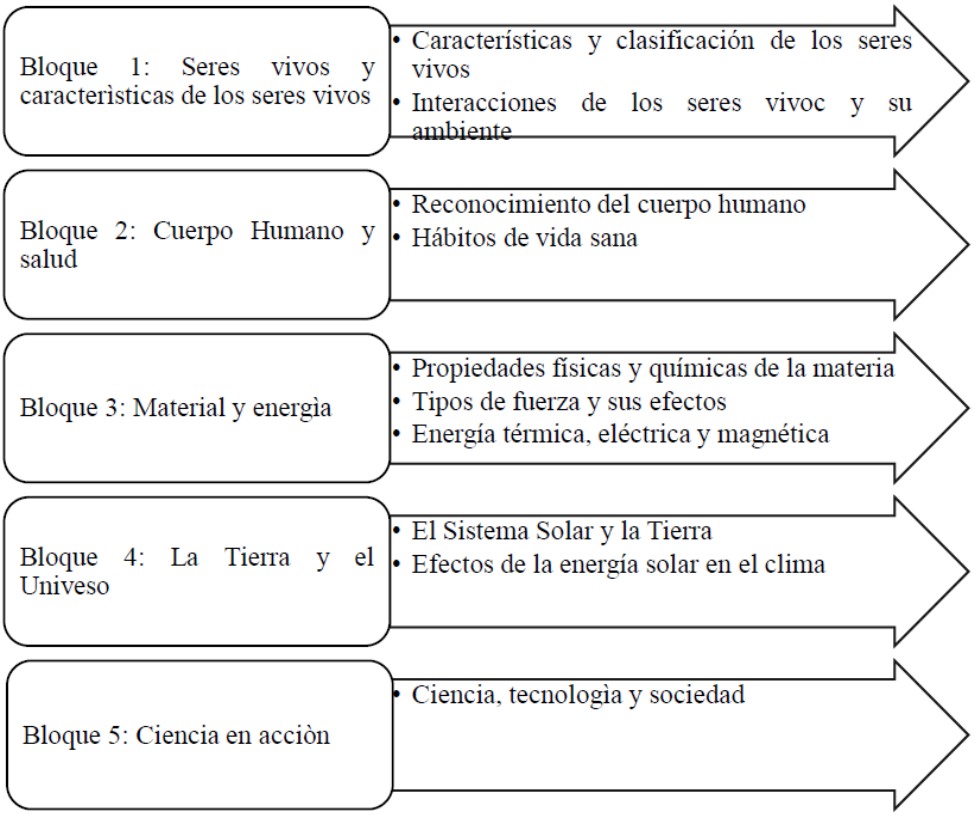
Según el Ministerio de Educación (2024), el currículo representa el plan educativo que un país o nación diseña con el propósito de fomentar el desarrollo y la integración social de las nuevas generaciones, así como de toda su población. En este documento se describen, con mayor o menor detalle, los objetivos educativos nacionales, además de ofrecer directrices y orientaciones sobre cómo llevar a cabo dichas metas y verificar su cumplimiento efectivo.

Un currículo que sea sólido, bien organizado, fundamentado en bases teóricas y coherente, y que se adapte a las necesidades de aprendizaje de la sociedad a la que está dirigido, junto con los recursos disponibles, garantiza la continuidad y coherencia en la implementación de los objetivos educativos, asegurando así procesos de enseñanza y aprendizaje de alta calidad. Entre las funciones del currículo se encuentran proporcionar a los docentes información clara sobre las metas educativas, guiarlos para alcanzarlas, y servir como referencia para evaluar la calidad del sistema educativo, verificando su capacidad para cumplir con los objetivos establecidos.

6.2.5 Bloques Curriculares

El documento curricular estructura las distintas áreas educativas en subniveles, organizando los aprendizajes en bloques curriculares basados en criterios epistemológicos, didácticos y pedagógicos. Estos bloques comprenden desde el primer año de la educación básica hasta el Bachillerato General Unificado, proporcionando una organización longitudinal que articula cada área en función del desarrollo académico (Ministerio de Educación, 2024).

A continuación, los bloques curriculares de la básica media:



Nota. Esta información muestra los bloques curriculares. Fuente: (Ministerio de Educación, 2024).

6. 2 Teoría Legal

Que, el **Art 27** de la Constitución de la Republica del Ecuador establece que la educación debe ser participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez. Además, impulsa la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimula 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.

Que, el Art 344 de la Constitución de la República del Ecuador define al Sistema Nacional de Educación como un sistema integrado por las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, que contempla las modalidades de educación inicial, básica y bachillerato, así como la educación extraescolar. El sistema se orienta por los principios de universalidad, obligatoriedad, equidad, inclusión, calidad, calidez y eficiencia, y tiene como objetivo desarrollar las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población que posibiliten el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura.

Que, el Art 350 de la Constitución de la República del Ecuador establece que el sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y culturas nacionales, y la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

6.3 Teoría Referencial

La Escuela de Educación Básica "Alejandro Sergio Bermeo", fundada el 3 de marzo de 1864, se ha consolidado como una de las instituciones educativas más reconocidas de la localidad. Desde su creación, ha mantenido un compromiso constante con la formación integral de sus estudiantes, adaptándose a los requerimientos de cada época y aportando significativamente al desarrollo educativo de la comunidad.

Actualmente, la institución brinda una oferta educativa que comprende desde el nivel Inicial hasta Séptimo Año de Educación General Básica, atendiendo a aproximadamente 200 alumnos. Cuenta con un equipo docente conformado por 13 profesionales comprometidos en ofrecer una educación de calidad y con calidez humana.

En cuanto a su infraestructura, la escuela dispone de 14 aulas destinadas a la enseñanza general y 4 espacios especializados para asignaturas como Inglés, Estética, Educación Física y un Laboratorio de Computación. Además, posee una biblioteca escolar, dos bares escolares, tres bodegas, dos salones múltiples para actividades extracurriculares, dos áreas de baterías sanitarias y tres canchas deportivas, lo cual favorece un ambiente educativo saludable y dinámico.

Frente a la evolución de la educación contemporánea, la Escuela "Alejandro Sergio Bermeo" reconoce la importancia de implementar estrategias innovadoras que favorezcan el aprendizaje significativo, sobre todo en asignaturas fundamentales como Ciencias Naturales. Por ello, se promueve el uso de metodologías activas, destacando la gamificación como una herramienta para hacer más dinámica la enseñanza de temas como la clasificación del reino animal, fomentando un proceso educativo interactivo y participativo.

En la revisión de estudios afines, se identifican aportes importantes sobre el uso de metodologías innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, Contreras (2021), en su investigación realizada en la Universidad Estatal de Milagro, analizó el impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza, resaltando que el uso de recursos interactivos contribuye a mejorar la comprensión de contenidos y desarrollar habilidades cognitivas relevantes, lo que apoya la incorporación de plataformas y juegos educativos en el aula.

Asimismo, Ríos (2021), desde la Universidad Nacional de Chimborazo, concluyó que la aplicación de estrategias activas como la gamificación incrementa el compromiso estudiantil, facilitando el aprendizaje de contenidos complejos mediante actividades dinámicas que despiertan el interés y la curiosidad natural de los alumnos.

La necesidad de renovar los métodos tradicionales de enseñanza con enfoques más lúdicos e interactivos se vuelve evidente frente a los desafíos que enfrenta la educación actual. En este contexto, la gamificación en la enseñanza de la clasificación del reino animal se perfila como una estrategia eficaz para estimular la motivación, promover la participación activa y lograr una comprensión más profunda de los contenidos en Ciencias Naturales en la Escuela de Educación Básica “Alejandro Sergio Bermeo”.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

La investigación desarrollada se basa en un enfoque mixto, dado que se aplicaron procedimientos sistemáticos para recopilar y analizar datos tanto cuantitativos como cualitativos. Hernández-Sampieri y Mendoza (2021) señalan que esta metodología permite combinar ambos tipos de datos para obtener una comprensión más integral del fenómeno investigado. En el componente cuantitativo, se diseñaron instrumentos como una ficha de observación y cuestionarios, los cuales fueron aplicados a estudiantes de Séptimo Año de Educación General Básica en la Escuela "Alejandro Sergio Bermeo", ubicada en el Cantón Chimbo, Provincia de Bolívar, durante el periodo académico 2024–2025.

Por otro lado, el enfoque cualitativo se enfocó en un análisis detallado y profundo de las percepciones tanto del cuerpo docente como del estudiantado sobre la implementación de la gamificación en la enseñanza de la clasificación del reino animal, permitiendo así una exploración exhaustiva de las variables involucradas en el proceso educativo.

7.2 Diseño o tipo de estudio

Para llevar a cabo esta investigación se optó por un estudio descriptivo, ya que este tipo de estudio ofrece un conocimiento más profundo en comparación con el estudio exploratorio. Además, el objetivo principal del estudio descriptivo es delimitar los hechos que conforman el problema de investigación. De esta manera, en función de los objetivos planteados, el investigador determina el tipo de descripción que se realizará.

Generalmente, este tipo de estudio utiliza técnicas específicas para recopilar datos, tales como la observación, entrevistas, cuestionarios o fichas de

observación, y en muchos casos se recurre al muestreo para la obtención de la información.

Descriptiva:

A partir de entrevistas realizadas a la docente y de los datos recogidos mediante la aplicación de estrategias de gamificación, se diseñaron actividades pedagógicas para mejorar la enseñanza de la clasificación del reino animal.

Explicativa:

Se busca determinar cómo la implementación de metodologías activas de gamificación influye en el aprendizaje significativo en la motivación de los estudiantes en el área de Ciencias Naturales lo que ayudará a los estudiantes y profesora a que conozcan sobre las ventajas de aplicar de manera innovadora, eficaz en el desarrollo multisensorial y por ende en el proceso educativo, información que estará disponible en los talleres.

Bibliográfica:

Nos permitirá realizar la investigación bibliográfica desde lo convencional hasta el uso de la información digital.

7.3 Métodos

En la elaboración de este trabajo Investigativo, se desarrolló con los siguientes métodos:

Método Deductivo: Permite investigar el problema planteado desde su globalidad, para luego estudiar cada una de sus partes. Aplicando los procesos de: Observación, análisis, comparaciones, características, conclusiones.

Método Inductivo: Es importante porque de la determinación de cada una de las partes del problema, me permite desarrollar un concepto global sobre el tema de investigación.

Método Sintético: Ayuda en la reconstrucción de un todo mediante sus partes, facilitando la comprensión y esquematización del trabajo investigado.

Método Histórico Lógico: A través de documentos obtenidos de los archivos de la biblioteca de la Escuela "Alejandro Sergio Bermeo" y de otros medios escritos esto me permite desarrollar un trabajo concreto en beneficio de la institución. Relacionado al pasado con el presente y formamos una concepción objetiva de la causa y el efecto.

Diseño por la Dimensión Temporal.

Transversal: Por cuanto el trabajo se realizó a cabo por un tiempo limitado, es decir en el periodo lectivo 2024-2025.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Como técnica para la recolección de datos se puede citar:

Entrevista: Para la aplicación de esta técnica se empleó una entrevista con ocho preguntas abiertas a la docente, con la finalidad de analizar la visión que tiene frente al problema, cuyo propósito es conocer sobre la percepción del uso de la gamificación en la enseñanza de las Ciencias.

Encuesta. -. Es una técnica de recolección de datos que se basa en la aplicación de un cuestionario estructurado, con el fin de obtener información cuantitativa sobre sus opiniones, actitudes o comportamientos respecto a un tema

específico. En este estudio, la encuesta se aplicó a los estudiantes para recopilar datos sobre su percepción y experiencia con la gamificación en el aprendizaje.

7.5 Universo y muestra.

El universo de la investigación estuvo compuesto de la siguiente manera:

Tabla 1: Población Infantil Escuela "Alejandro Sergio Bermeo"

COMPONENTES	
HOMBRES	**12**
MUJERES	**14**
TOTAL	**26**

***Fuente**: Niños de 7mo. Escuela "Alejandro Sergio Bermeo"*
***Elaborado** por: Investigadoras*

COMPONENTES DOCENTE	
HOMBRES	**0**
MUJERES	**1**
TOTAL	**1**

***Fuente**: Escuela "Alejandro Sergio Bermeo"*
***Elaborado** por: Investigadoras*

7.6 Procesamiento de información.

Para el procesamiento de la información se utilizó la hoja de cálculo de Microsoft Excel, con la finalidad de realizar los respectivos cálculos de la información recopilada mediante la aplicación de la encuesta que se realizó sobre la utilización de la gamificación para la enseñanza interactiva de temas relacionados a la clasificación del reino animal en el área de

ciencias naturales; dirigido a los estudiantes de séptimo año de educación general básica de la Escuela “Alejandro Sergio Bermeo”, en el cantón Chimbo, provincia Bolívar periodo académico 2024 – 2025.

8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

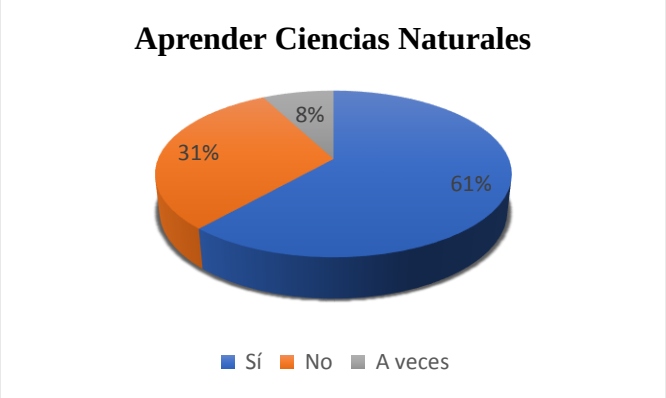
1. ¿Te gusta aprender Ciencias Naturales en clase?

Tabla N° 1

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Sí	16	62%
No	8	31%
A veces	2	8%
Total	26	100

Fuente: Estudiantes de séptimo año de Educación General Básica
Elaborado por: Saca Anyeli y Talahua Mariela

Gráfico N° 1



Interpretación

Se registra que un 62 % de los estudiantes afirmó que sí les gusta la asignatura, lo que indica que la mayoría demuestra interés y disfrute por el aprendizaje en esta área. No obstante, un 31 % manifestó que no le agrada, evidenciando que existe un porcentaje importante de alumnos que no se sienten motivados hacia Ciencias Naturales, lo cual podría influir negativamente en su desempeño académico. Además, un 8 % indicó que a veces le gusta esta materia, mostrando un interés ocasional.

Estos datos sugieren que, aunque la mayoría de los estudiantes disfrutan las clases de Ciencias Naturales, es fundamental implementar estrategias didácticas novedosas, como la gamificación, para incrementar la motivación y el interés en aquellos alumnos que presentan desagrado o un gusto intermitente por la asignatura.

2. ¿Qué tanto te interesa aprender sobre los animales y cómo se clasifican?

Tabla N° 2

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	19	73%
Poco	7	27%
Nada	0	0%
Total	26	100

Fuente: Estudiantes de séptimo año de Educación General Básica
Elaborado por: Saca Anyeli y Talahua Mariela

Gráfico N° 2



Interpretación

Se observa que un 73 % de los estudiantes manifestó un gran interés por aprender sobre los animales y su clasificación, lo que indica un elevado nivel de motivación hacia este tema específico dentro de Ciencias Naturales. Por otra parte, un 27 % expresó un interés bajo, y ninguno (0 %) mostró desinterés total.

Estos datos sugieren que la mayoría de los estudiantes mantiene una actitud favorable hacia el estudio de la clasificación del reino animal, lo que representa una oportunidad para estimular aún más su curiosidad científica mediante estrategias innovadoras como la gamificación, con el fin de fortalecer y mantener el interés en aquellos alumnos con entusiasmo moderado.

3. **¿Has utilizado juegos o actividades interactivas para aprender en Ciencias Naturales?**

Tabla N° 3

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Sí	7	27%
No	19	73%
Nunca	0	0%
Total	26	100

Fuente: Estudiantes de séptimo año de Educación General Básica
Elaborado por: Saca Anyeli y Talahua Mariela

Gráfico N° 3



Interpretación

Los resultados indican que solo un 27 % de los estudiantes afirmó haber utilizado juegos o actividades interactivas en su proceso de aprendizaje, mientras que un 73 % señaló que no ha experimentado este tipo de metodologías. Cabe resaltar que ningún alumno (0 %) seleccionó la opción “nunca”, lo que evidencia que la ausencia de estrategias lúdicas es habitual en la enseñanza del área de Ciencias Naturales.

La mayoría de los estudiantes no ha tenido acceso regular a métodos educativos que incorporen gamificación o actividades interactivas, lo cual revela una oportunidad para mejorar las prácticas pedagógicas actuales, la implementación de dinámicas gamificadas contribuye al desarrollo de competencias científicas y fomenta el interés por el aprendizaje, especialmente en temas que demandan la comprensión de conceptos complejos como la clasificación animal.

4. ¿Te gustaría aprender sobre los animales usando juegos o dinámicas en clase?

Tabla N° 4

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Sí	21	81%
No	5	19%
A veces	0	0%
Total	26	100

Fuente: Estudiantes de séptimo año de Educación General Básica
Elaborado por: Saca Anyeli y Talahua Mariela

Gráfico N° 4



Interpretación

Un 81 % de los estudiantes manifestó interés en aprender mediante juegos o actividades dinámicas, mientras que un 19 % expresó que no preferiría esta modalidad. No se registraron respuestas en la opción “a veces” (0 %).

Estos resultados sugieren una amplia aceptación entre los estudiantes respecto a la incorporación de estrategias lúdicas en la enseñanza de contenidos vinculados al reino animal. El alto nivel de interés indica que la implementación de metodologías gamificadas podría ser una herramienta eficaz para potenciar el aprendizaje y la motivación en la asignatura de Ciencias Naturales. Según Rodríguez y Martínez (2023), el empleo de dinámicas educativas contribuye a fortalecer el compromiso estudiantil y promueve el desarrollo de habilidades cognitivas de forma amena y significativa.

5. ¿Qué tipo de juegos prefieres para aprender?

Tabla N° 5

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Juegos digitales (en computadora o tablet)	19	73
Juegos de mesa o cartas	1	4
Juegos en grupo con el profesor	6	23
Otros	0	0
Total	26	100

Fuente: Estudiantes de séptimo año de Educación General Básica
Elaborado por: Saca Anyeli y Talahua Mariela

Gráfico N° 5



Interpretación

Los resultados muestran que un 73 % de los estudiantes prefieren utilizar juegos digitales (en computadora o tablet) como herramienta educativa. Un 23 % manifestó su preferencia por los juegos grupales dirigidos por el profesor, mientras que solo un 4 % optó por juegos de mesa o cartas. Ningún estudiante seleccionó la opción "otros" (0 %).

Estos datos evidencian una clara inclinación de los alumnos hacia el uso de tecnologías digitales para su aprendizaje, resaltando la relevancia de incorporar plataformas interactivas, aplicaciones educativas y recursos virtuales en las clases de Ciencias Naturales. Los juegos digitales no solo incrementan la motivación estudiantil, sino que también fomentan el aprendizaje autónomo, el pensamiento crítico y la colaboración, competencias fundamentales en la educación contemporánea.

6. ¿Crees que jugar en clase te ayuda a entender mejor los temas?

Tabla N° 6

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Sí	13	50%
No	8	31%
A veces	5	19%
Total	26	100

Fuente: Estudiantes de séptimo año de Educación General Básica
Elaborado por: Saca Anyeli y Talahua Mariela

Gráfico N° 6



Interpretación

Los resultados indican que un 50 % de los estudiantes considera que los juegos contribuyen a su aprendizaje, mientras que un 31 % piensa que no, y un 19 % opina que solo a veces los juegos facilitan su comprensión.

Estos datos sugieren que, aunque la mitad de los estudiantes reconoce la efectividad de los juegos como herramienta educativa, existe un porcentaje significativo que no está completamente convencido de su utilidad. Por ello, es fundamental que la aplicación de estrategias lúdicas se realice con una planificación cuidadosa, garantizando que estas actividades no sean meramente recreativas, sino que estén estrechamente alineadas con los objetivos pedagógicos.

7. ¿Te gustaría que más docentes usaran en sus clases juegos para enseñar?

Tabla N° 7

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Sí	21	81%
No	5	19%
A veces	0	0%
Total	26	100

Fuente: Estudiantes de séptimo año de Educación General Básica
Elaborado por: Saca Anyeli y Talahua Mariela

Gráfico N° 7



Interpretación

Se observa que un 81 % de los estudiantes expresó su interés en que se empleen juegos como método de enseñanza. Por otro lado, un 19 % indicó que no les gustaría, y ningún estudiante (0 %) seleccionó la opción a veces.

Estos resultados demuestran un fuerte respaldo por parte del alumnado hacia la integración de estrategias lúdicas en distintas áreas educativas. La elevada aceptación evidencia que los estudiantes perciben el aprendizaje basado en juegos como una técnica motivadora y eficaz. Según Torres V. (2023), la implementación de dinámicas gamificadas no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades sociales, creatividad y autonomía en el proceso de aprendizaje.

8. Cuando aprendes jugando, ¿te sientes más motivado/a en la clase?

Tabla N° 8

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Sí	23	88%
No	2	8%
A veces	1	4%
Total	26	100

Fuente: Estudiantes de séptimo año de Educación General Básica
Elaborado por: Saca Anyeli y Talahua Mariela

Gráfico N° 8



Interpretación

Los datos obtenidos indican que un 88 % de los estudiantes afirma sentirse más motivado cuando aprende a través del juego, mientras que un 8 % señala que no, y un 4 % expresa que solo a veces experimenta motivación.

Estos resultados reflejan que la mayoría de los alumnos reconoce el efecto positivo que tiene el aprendizaje lúdico en su motivación dentro del contexto escolar. La alta aceptación confirma que la incorporación de dinámicas basadas en el juego puede aumentar considerablemente el interés, la participación activa y la actitud hacia el aprendizaje en Ciencias Naturales. Según Herrera y Castillo (2022), la motivación es un elemento esencial para alcanzar el éxito académico, y el uso de juegos en la educación contribuye a crear ambientes más dinámicos, colaborativos y eficientes.

ENTREVISTA APLICADA AL DOCENTE

N°	Pregunta	Interpretación	Conclusión
1.	¿Qué importancia le atribuye al uso de estrategias innovadoras como la gamificación en la enseñanza de Ciencias Naturales, especialmente en temas como la clasificación del reino animal?	A través de la implementación de esta técnica mejorará el aprendizaje de los estudiantes, a través de la participación activa, aumentando su motivación	El docente reconoce que el uso de estrategias innovadoras como la gamificación es fundamental para mejorar el aprendizaje, ya que promueve la participación activa y motiva a los estudiantes en temas complejos como la clasificación del reino animal.
2.	¿Ha implementado alguna vez actividades gamificadas (juegos, competencias, dinámicas interactivas) en su clase de Ciencias Naturales? ¿Puede describir alguna?	Juegos dinámicos	Se evidencia que el docente ha puesto en práctica actividades dinámicas con enfoque gamificado, lo cual sugiere una predisposición favorable hacia este tipo de metodologías dentro del aula.
3.	¿Cómo reacciona su grupo de estudiantes de séptimo año cuando se aplican métodos de enseñanza basados en el juego o la competencia?	De muestran interesados, activos y atentos	Según la percepción del docente, los estudiantes responden positivamente a estas estrategias, mostrándose más interesados, participativos y concentrados, lo que indica una mejora en el ambiente de aprendizaje.
4.	¿Qué beneficios ha observado, o considera que podrían observarse, al usar la gamificación para enseñar temas científicos como el reino animal?	Que los estudiantes captan de una forma más rápida el conocimiento	El docente afirma que la gamificación facilita la comprensión de contenidos, lo que respalda su efectividad como herramienta pedagógica para acelerar el proceso de adquisición de conocimientos.
5.	¿Qué limitaciones o dificultades ha encontrado al momento de aplicar estrategias gamificadas en el aula?	Que algunos niños se mantienen un poco inquietos y temerosos de no poder realizar la	A pesar de sus beneficios, el docente identifica como dificultad que algunos estudiantes presentan inquietud o inseguridad al momento de participar, lo cual

		actividad correctamente	debe ser considerado al planificar las actividades.
6.	¿Cuenta con recursos (tecnológicos, materiales, tiempo) suficientes para implementar estas estrategias de forma regular en su planificación?	Si disponemos en la institución.	Se concluye que la institución cuenta con los recursos necesarios para implementar estrategias gamificadas, lo que representa una oportunidad para fortalecer su uso en la práctica docente.
7.	¿Considera que la gamificación mejora la participación y retención del conocimiento en sus estudiantes? ¿Por qué?	Si. Porque interactúan, se muestran interesados, motivados y nos permite que entiendan de mejor manera.	El docente considera que la gamificación mejora significativamente la participación y retención del conocimiento, ya que aumenta el interés, la interacción y la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes.
8.	¿Ha recibido alguna capacitación o formación sobre gamificación como estrategia pedagógica? ¿Le interesaría recibirla?	No he recibido, me interesaría recibir y así afianzar vas mis conocimientos	Aunque no ha recibido capacitación formal en gamificación, el docente muestra un alto interés en formarse, lo que abre la posibilidad de mejorar su práctica pedagógica mediante una preparación técnica y metodológica adecuada.

9 CONCLUSIONES

- A través de los datos obtenidos, se constató que la mayoría de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica muestran un alto interés por aprender Ciencias Naturales mediante el uso de juegos, lo cual evidencia la necesidad de implementar estrategias innovadoras como la gamificación para fortalecer su motivación y participación activa en clase.

- Se determinó que existe poca experiencia previa en el uso de actividades gamificadas dentro del área de Ciencias Naturales, lo que limita la interacción y comprensión de los temas, resaltando la importancia de incorporar de manera sistemática dinámicas y juegos educativos que faciliten el aprendizaje significativo.

- La gamificación demostró ser una estrategia eficaz para mejorar la retención de conocimientos y el interés de los estudiantes en temas científicos como la clasificación del reino animal, fomentando un ambiente de aprendizaje más dinámico, colaborativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes.

- Se identificó que los estudiantes como el docente muestran disposición y entusiasmo por el uso de la gamificación en el aula; sin embargo, es necesario reforzar la capacitación docente para potenciar el diseño e implementación de actividades gamificadas que contribuyan a la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje.

10 PROPUESTA

TITULO

Guía didáctica interactiva para la enseñanza de la clasificación del Reino Animal en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, de la Escuela “Alejandro Sergio Bermeo”.

INTRODUCCIÓN

El constante desarrollo de la ciencia y la tecnología ha provocado cambios significativos en los procesos educativos, particularmente en las metodologías de enseñanza que buscan favorecer aprendizajes con significado real para los estudiantes. En este escenario, las estrategias innovadoras y centradas en el alumno han ganado relevancia, destacándose la gamificación como una herramienta eficaz para transformar el aula tradicional en un espacio de interacción, motivación y participación activa (Kapp, 2022).

La gamificación consiste en aplicar elementos propios de los juegos —como desafíos, recompensas, niveles, competencia amistosa y retroalimentación inmediata— en contextos que no son lúdicos, como el educativo, con el propósito de incrementar el compromiso, la atención y el desempeño de los estudiantes (Werbach & Hunter, 2012). Su implementación adecuada en el entorno escolar no solo potencia la motivación interna del estudiante, sino que también impulsa el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales, tales como el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la gestión autónoma del aprendizaje (Domínguez et al., 2023).

Dentro del área de Ciencias Naturales, un tema fundamental es la clasificación del Reino Animal, incluido en el currículo de séptimo año de Educación General Básica. Este contenido requiere que los estudiantes comprendan criterios científicos como la simetría corporal, el tipo de esqueleto, los modos de reproducción, el hábitat y la alimentación, aspectos que pueden resultar complejos si se abordan únicamente desde una perspectiva teórica. En este sentido, la gamificación se presenta como una valiosa estrategia pedagógica para facilitar un aprendizaje activo, participativo y entretenido.

La propuesta que se plantea se centra en el diseño de una guía didáctica dirigida a estudiantes de séptimo año de la Escuela Alejandro Sergio Bermeo, en el cantón

Chimbo, provincia Bolívar, para el periodo académico 2024–2025. Su finalidad es transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la clasificación del Reino Animal mediante estrategias prácticas y gamificadas que integren el juego con el conocimiento científico, promoviendo una construcción significativa del saber.

OBJETIVOS

- Diseñar una guía didáctica de estrategias prácticas basadas en la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la clasificación del Reino Animal en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Alejandro Sergio Bermeo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Promover la motivación, el interés y la participación activa de los estudiantes mediante la aplicación de actividades gamificadas que incorporen dinámicas lúdicas en el aprendizaje de la clasificación del Reino Animal.

- Facilitar la comprensión de los criterios científicos de clasificación de animales vertebrados e invertebrados, mediante estrategias didácticas interactivas que estimulen el razonamiento lógico y la observación.

- Fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y comunicativas a través del trabajo colaborativo, la resolución de desafíos y la interacción entre pares en contextos gamificados.

- Evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo y la retención del conocimiento relacionado con la clasificación del Reino Animal, mediante instrumentos de evaluación formativa e innovadora.

DESARROLLO

FROGGY JUMPS: "¿QUIÉN QUIERE SER BIÓLOGO?"

Objetivo: Evaluar de forma lúdica el conocimiento adquirido sobre la clasificación del Reino Animal.

Recursos: Plataforma Educaplay , proyector, computador, guía de estudio.

Desarrollo:

Se realiza una trivia digital con 15 preguntas relacionadas con la clasificación de animales (vertebrados, invertebrados, tipos de reproducción, hábitat, etc.). Los estudiantes responden individualmente, las tres primeras personas con mejor puntuación reciben recompensas.

Conclusión: La evaluación por medio del juego fortalece la atención, la memoria y el aprendizaje significativo.

Evaluación:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Cantidad de respuestas correctas	**13–15**	**10–12**	**7–9**	**0–6**
Tiempo de respuesta	**Rápido y seguro**	**Adecuado**	**Lento**	**Muy lento o sin respuestas**
Participación	**Comprometido durante todo el juego**	**Participa de forma regular**	**Participa con apoyo constante**	**No participa**

COMPLETAR FRASES: “COMPLETA LA CIENCIA”

Objetivo: Identificar las características principales de animales vertebrados e invertebrados completando las frases del texto.

Recursos: Plataforma Educaplay , proyector, computador, guía de estudio, cartillas de bingo con imágenes o nombres de animales, lista de descripciones.

Desarrollo:

Se accede a la plataforma Educaplay y cada estudiante participa de forma ordenada en cada una de las frases y completa, si realiza de manera exitosa el juego acumula puntos y gana insignias.

Inicio del juego: En la pantalla aparecen una serie de frases incompletas relacionadas con características de animales vertebrados e invertebrados. Por ejemplo: “Los animales que tienen columna vertebral se llaman _____.”

Reglas básicas: El estudiante debe leer cada frase arrastra la palabra o término correcto que complete la frase según su conocimiento. Que se encuentra a lado izquierdo de la pantalla.

Interacción inmediata: Al enviar cada respuesta, Educaplay verifica si está correcta o incorrecta y permite continuar con la siguiente frase. El sistema registra el tiempo y la cantidad de respuestas correctas para incentivar el aprendizaje rápido y efectivo.

Finalización: Al completar todas las frases, el estudiante recibe su puntaje final y puede ver su desempeño. Si está habilitado, puede ver su posición en el ranking en comparación con sus compañeros.

Conclusión:
Esta estrategia favorece la asociación entre conceptos científicos y ejemplos concretos, desarrollando atención, comprensión auditiva y reflexión.

Evaluación:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Asociación correcta de descripciones	5 o más aciertos con justificación	4 aciertos correctos	2 o 3 aciertos	1 o ningún acierto
Participación activa	Participa en toda la dinámica	Participa en la mayoría	Participación parcial	No participa
Explicación de respuestas	Explicaciones claras y correctas	Explicaciones básicas	Incompletas o confusas	No explica

RELACIONAR COLUMNAS: “RESCATE EN EL ZOOLÓGICO”

Objetivo: Aplicar conocimientos sobre clasificación animal para resolver acertijos científicos en equipo.

Recursos: Plataforma Educaplay , proyector, computador, guía de estudio, pistas, imágenes de animales, temporizador.

Desarrollo:
El docente ingresa al juego “Rescate en el Zoológico” hecho en Educaplay. Y los alumnos empiezan a participar y acumular puntos.

Observa las dos columnas: Verás dos columnas en la pantalla. En una columna están los nombres o imágenes de los animales. En la otra columna están sus características o datos importantes (por ejemplo: tipo de alimentación, hábitat, grupo al que pertenece, etc.).

Relaciona correctamente: Lee cada palabra o mira cada imagen con atención. Arrastra con el dedo o el mouse una opción de la primera columna hacia la opción correcta en la segunda columna.

Por ejemplo: arrastra “Murciélago” hacia “Mamífero que vuela” o “Respiración pulmonar”.

Revisa tus respuestas: Puedes corregir antes de hacer clic en “Finalizar”.

Mira tu puntaje: Cuando termines, el juego mostrará tus aciertos y tu puntaje total.

Conclusión:
La presión del tiempo y el trabajo en equipo favorecen el razonamiento crítico, la aplicación de conocimientos y la colaboración.

Evaluación:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Resolución de acertijos	Resuelve todos correctamente y rápido	Resuelve la mayoría con apoyo	Resuelve algunos con dificultad	No resuelve
Trabajo en equipo	Coordinación y respeto total	Buena colaboración	Participación desigual	Desorganización
Aplicación del contenido	Clasificaciones correctas y justificadas	Clasificaciones aceptables	Algunas equivocadas	Errores frecuentes
Actitud ante el reto	Entusiasta y participativa	Motivación moderada	Poca iniciativa	No participa o se distrae

MEMORY: "DESAFÍO DE LA MEMORIA NATURAL"

Objetivo: Reforzar los conocimientos sobre los grupos del Reino Animal a través de una competencia por preguntas y desafíos.

Recursos: Plataforma Genially, proyector, computador, guía de estudio, tablero digital, tarjeta de preguntas, dado, fichas de colores, cronómetro.

Desarrollo:
Acceso a la plataforma, los estudiantes participan en el juego Memory: "Desafío de la memoria natural" realizado en Genially y participan de forma individual.

Inicio del juego: En la pantalla aparece un tablero con tarjetas boca abajo. Cada tarjeta tiene: Una imagen de una especie animal. O una descripción/concepto (por ejemplo: "ovíparo", "respiración branquial", "herbívoro", etc.).

Reglas básicas: El estudiante debe hacer clic en dos tarjetas por turno para encontrar la pareja correcta: Imagen + concepto. Nombre del grupo animal + característica correspondiente. Dos conceptos relacionados (por ejemplo, "esqueleto interno" + "vertebrado").

Interacción inmediata: Si acierta, las cartas quedan descubiertas y suma puntos. Si no, las cartas se vuelven a voltear. Genially registra el tiempo y número de intentos, estimulando la agilidad mental.

Finalización: Al completar todas las parejas, el estudiante recibe su puntuación final y puede ver su posición en el ranking si está habilitado.

Conclusión: El formato tipo juego digital motiva al aprendizaje, mejora la memorización y fortalece la cooperación.

Evaluación:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Cantidad de respuestas correctas	Más de 8	6–8	4–5	Menos de 4
Participación grupal	Todos participan en igual medida	Participación mayoritaria	Participación desigual	Participación mínima
Interacción en el juego	Respetan reglas y turnos	Mínimos conflictos	Algunos conflictos	No respetan reglas
Uso de contenidos científicos	Aplicación precisa	Aplicación parcial	Poca precisión	No aplica contenidos

RULETA DE PALABRA: "BATALLA DE ESPECIES"

Objetivo: Comparar características de diferentes especies para identificar similitudes y diferencias entre los grupos del Reino Animal.

Recursos: Plataforma Educaplay , proyector, computador, guía de estudio. Cartas con información (peso, tipo de esqueleto, reproducción, alimentación, etc.), fichas de puntuación.

Desarrollo:

- Cada estudiante entra a Educaplay desde su dispositivo (computador o tablet) usando el enlace de la actividad. La ruleta gira y selecciona aleatoriamente una categoría (por ejemplo: "tipo de alimentación").
- Aparece una pantalla con dos especies diferentes (automáticamente mostradas por la plataforma o descritas en la pregunta). Ejemplo: "Tiburón vs Elefante". El estudiante debe leer la información proporcionada de ambas especies y elegir cuál tiene la ventaja en esa categoría.
- Luego si el estudiante tiene alguna duda (puede usar la opción de pregunta abierta o múltiple opción con retroalimentación). El sistema califica automáticamente si selecciona la opción más adecuada, o bien el docente puede revisar las respuestas abiertas.
- Al finalizar, el estudiante gana puntos por: Elección correcta de especie. Justificación clara (si se usa opción abierta). Al final del juego, Educaplay muestra la puntuación total y se puede ver el ranking de los estudiantes.

Conclusión: El juego permite comprender la diversidad biológica a través de comparaciones significativas y debates saludables.

Evaluación:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Comprensión de características	Precisión total en comparaciones	Precisión moderada	Algunas equivocaciones	Dificultad para comparar
Argumentación científica	Justificación clara y coherente	Justificación básica	Justificación débil	No justifica
Participación en las rondas	Participa activamente en todas	Participa en mayoría	Participación baja	No participa
Respeto y cooperación	Mantiene respeto y reglas	Leve intervención docente	Necesita supervisión frecuente	Conflictos constantes

BIBLIOGRAFÍA

Acosta Martínez, Y. A., González Vega, I. Y., Rivadeneira Paspuel, A. del P., & Rosero Pabón, A. M. (2024). Estrategias interactivas en la enseñanza de ciencias naturales: un enfoque basado en el aprendizaje activo. *Revista Pertinencia Académica. ISSN 2588-1019*, *8*(4), 158–177. Recuperado a partir de https://revistas.utb.edu.ec/index.php/rpa/article/view/3284

Alarcón Martínez, V., & Tejero Claver, B. (2025). Beneficios de la Gamificación educativa como técnica de aprendizaje en el área de las Ciencias Formales. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1–17. https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1847

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2023). *Gamificación en entornos educativos: Experiencias y resultados en el aprendizaje*. Revista Iberoamericana de Educación, 91(1), 55–72. https://doi.org/10.35362/rie9114723

García, M., & López, R. (2023). *Gamificación como herramienta para el aprendizaje en Ciencias Naturales*. Revista Educación y Tecnología, 17(2), 45–60.

Garcia-Flores, E. C., Pilozo-Pilligua, Y. del R., & Zuñiga-Delgado, M. S. (2024). Enseñanza interactiva para párvulos forma, un análisis de las aplicaciones educativas modernas. *MQRInvestigar*, *8*(2), 240–258. https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.240-258

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2021). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (7.ª ed.). McGraw-Hill.

Herrera, P., & Castillo, D. (2022). *La motivación y el juego como estrategias para el aprendizaje significativo en la educación básica*. Revista Latinoamericana de Pedagogía, 18(3), 112–127.

Kapp, K. M. (2022). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Wiley.

Martínez, L. (2019). *Psicología del aprendizaje y desarrollo educativo*. Ediciones Educativas.

Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de Educación General Básica*. https://educacion.gob.ec

Ministerio de Educación del Ecuador. (2024). *Modelo del currículo nacional: Educación General Básica y Bachillerato*. https://educacion.gob.ec

Ministerio de Educación del Ecuador. (2024a). *Lineamientos curriculares para el fortalecimiento de la calidad educativa*. https://educacion.gob.ec

Morejón, I. E. T., Morán, D. M. M., & Castro, A. A. F. (2022). El uso de la gamificación en la educación inclusiva superior en estudiantes con NEE. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, *7*(10), 2094-2111.

Panimboza, Á. D. L. S. R., & Romero, I. C. (2025). Técnicas interactivas de enseñanza para fortalecer el aprendizaje en estudiantes de séptimo grado. *Polo del Conocimiento*, *10*(1), 2184-2210.

Pérez, F. (2017). *La docencia creativa: Estrategias innovadoras para el aprendizaje significativo*. Editorial Aula Abierta.

Rodríguez, A., & Martínez, J. (2023). *El juego como estrategia pedagógica en Ciencias Naturales: Un enfoque gamificado*. Revista Educación en Acción, 12(4), 75–88.

SITEAL. (2019). *Panorama de la Educación en América Latina: Ecuador*. Sistema de Información de Tendencias Educativas en América Latina. https://siteal.iiep.unesco.org

Torres, M., & Vargas, N. (2023). *Gamificación y competencias socioeducativas: Una mirada desde el aula*. Revista de Innovación Educativa, 14(2), 30–46.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

ANEXOS

A. DOCUMENTOS.

A1. RESOLUCIÓN DEL CONSEJO DIRECTIVO.

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 19 de marzo de 2025
RCD-FCESFH-UEB-0135. 36– 2025

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (04), realizada el 18 de marzo de 2025.

EN RELACIÓN AL CUARTO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas de trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación) validados por los docentes Tutores de la Carrera de Educación Básica, durante el proceso de titulación 01-2025, periodo académico (PAO I enero – mayo 2025).

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

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 Bolívar, 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 Memorando UEB-FCESFH-CEB-CUIC-2025-008 de fecha 10 de marzo de 2025, la Magíster Daniela Ribadeneira, MSc. Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, hace la entrega de los temas de trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación) validados por los docentes Tutores de la Carrera de Educación Básica, durante el proceso de titulación 01-2025, periodo académico PAO I enero – mayo 2025.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "UTILIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA INTERACTIVA DE TEMAS RELACIONADOS A LA CLASIFICACIÓN DEL REINO ANIMAL EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES; DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, EN EL CANTÓN CHIMBO, PROVINCIA BOLÍVAR PERIODO ACADÉMICO 2024 - 2025", presentado por: SACA SALINAS ANYELI MISHELL Y TALAHUA POAQUIZA MARIELA GRACIELA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 01-2025, periodo académico PAO I enero – mayo 2025, revisado y validado por el tutor/a: LIC. MANOLO VÁSCONEZ TORRES, MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifíquese.

Atentamente,



Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.
DECANO

JME/Marcela N.

A2. CERTIFICADO DE LA INSTITUCIÓN

Ministerio de Educación

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"ALEJANDRO SERGIO BERMEO"

Lcda. Catherine Vaca Roldan, Directora de la Escuela, a petición verbal de la parte interesada, De conformidad con lo prescrito en la Ley Orgánica de Educación Intercultural y demás normativas vigentes.

CERTIFICO:

Que la Señorita **Saca Salinas Anyeli Mishell,** con cédula de ciudadanía **0705636603** y la Señorita **Talahua Poaquiza Mariela Graciela,** con cédula de ciudadanía **1805203229,** de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar han realizado el proyecto de investigación en nuestra institución educativa con el tema: **"UTILIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA INTERACTIVA DE TEMAS RELACIONADOS A LA CLASIFICACIÓN DEL REINO ANIMAL EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES; DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA ALEJANDRO SERGIO BERMEO, EN EL CANTÓN CHIMBO, PROVINCIA BOLÍVAR PERIODO ACADÉMICO 2024 – 2025".**

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad pudiendo la parte interesada hacer uso del presente en lo que creyere conveniente.

San José de Chimbo, 15 de mayo de 2025.

Atentamente,

Lic. Catherine Vaca Roldan
DIRECTORA

ESCUELA BÁSICA ALEJANDRO SERGIO BERMEO
CHIMBO

Avda. Isidro Ayora y Dr. Manuel Oquendo - Telf. 032 988 828.

A3. Oficio de solicitud de permiso para desarrollar el proyecto de investigación



UEB | UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MsC. Katherine Vaca Roldán

RECTORA

ESCUELA "ALEJANDRO SERGIO BERMEO"

De mi consideración

Reciba un cordial saludo y deseándole éxitos en sus funciones, me permito solicitarle de la manera más comedida se digne autorizar el ingreso a las estudiantes: **SACA SALINAS ANYELI MISHELL** Y **TALAHUA POAQUIZA MARIELA GRACIELA**, de la carrera de Educación Básica, en la escuela que usted dirige, para que puedan desarrollar las actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de integración curricular (Proyecto de investigación) previo a la obtención del título de licenciadas en Educación Básica.

Cabe mencionar que las actividades a realizar serán especificadas directamente por los estudiantes a la autoridad de la Escuela de Educación Básica.

Por la atención al presente, le agradezco

Atentamente:

Lic. María Lorena Nobo

COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACION BASICA, DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES, FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 32206059
www.ueb.edu.ec

B. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

Anexos B1. Entrevista dirigida al docente.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Entrevista dirigida a la docente de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela "Alejandro Sergio Bermeo".

Tema: Utilización de la gamificación para la enseñanza interactiva de temas relacionados a la clasificación del reino animal en el área de Ciencias Naturales; dirigido a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Alejandro Sergio Bermeo, en el Cantón Chimbo, Provincia Bolívar periodo académico 2024 – 2025.

Objetivo: Recabar información sobre la percepción, conocimientos y prácticas de la docente de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela "Alejandro Sergio Bermeo" en relación con la utilización de la gamificación como estrategia para la enseñanza interactiva de los temas relacionados con la clasificación del reino animal en el área de Ciencias Naturales, durante el periodo académico 2024 – 2025 en el cantón Chimbo, provincia Bolívar.

Orientaciones:

- La entrevista es de carácter confidencial y sus respuestas serán de uso exclusivo para obtener información en la presente investigación.
- Se sugiere responder las preguntas con ética y responsabilidad que a usted le caracteriza
- Las respuestas pueden ser completadas a mano o a computadora según su preferencia.
- En el caso que desee completar de forma manuscrita las respuestas, le solicitamos que su escritura sea clara y comprensible.
- Si alguna pregunta no se ajusta a su contexto, puede omitirlo o señalarlo.
- Cualquier información adicional que considere importante puede ser incluida en la parte final de la entrevista.

Preguntas

1. ¿Qué importancia le atribuye al uso de estrategias innovadoras como la gamificación en la enseñanza de Ciencias Naturales, especialmente en temas como la clasificación del reino animal?

   ……
   ……
   ……..

2. ¿Ha implementado alguna vez actividades gamificadas (juegos, competencias, dinámicas interactivas) en su clase de Ciencias Naturales? ¿Puede describir alguna?

   ……
   ……
   ……..

3. ¿Cómo reacciona su grupo de estudiantes de séptimo año cuando se aplican métodos de enseñanza basados en el juego o la competencia?

   ……
   ……
   ……..

4. ¿Qué beneficios ha observado, o considera que podrían observarse, al usar la gamificación para enseñar temas científicos como el reino animal?

   ……
   ……
   ……..

5. ¿Qué limitaciones o dificultades ha encontrado al momento de aplicar estrategias gamificadas en el aula?

   ……
   ……
   ……..

6. ¿Cuenta con recursos (tecnológicos, materiales, tiempo) suficientes para implementar estas estrategias de forma regular en su planificación?

   ……
   ……
   ……..

7. ¿Considera que la gamificación mejora la participación y retención del conocimiento en sus estudiantes? ¿Por qué?

   ……
   ……
   ……..

8. ¿Ha recibido alguna capacitación o formación sobre gamificación como estrategia pedagógica? ¿Le interesaría recibirla?

   ……
   ……
   ……..

Gracias por su colaboración

Anexos B2. Encuesta dirigida a los estudiantes

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

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

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta a los estudiantes

Tema: Utilización de la gamificación para la enseñanza interactiva de temas relacionados a la clasificación del reino animal en el área de Ciencias Naturales; dirigido a los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela Alejandro Sergio Bermeo, en el Cantón Chimbo, Provincia Bolívar periodo académico 2024 – 2025.

Objetivo: Conocer el nivel de interés, participación y comprensión de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Escuela "Alejandro Sergio Bermeo" respecto al uso de la gamificación como estrategia para la enseñanza interactiva de contenidos relacionados con la clasificación del reino animal en el área de Ciencias Naturales, durante el periodo académico 2024 – 2025.

Instrucciones: Solicitamos de la manera más comedida se digne contestar con toda la sinceridad las preguntas planteadas.

Marque con una x en la respuesta que usted crea conveniente.

Preguntas

1. **¿Te gusta aprender Ciencias Naturales en clase?**

- Sí
- No
- A veces

2. **¿Qué tanto te interesa aprender sobre los animales y cómo se clasifican?**

- Mucho
- Poco
- Nada

3. **¿Has utilizado juegos o actividades interactivas para aprender en Ciencias Naturales?**

- Sí
- No
- Nunca

4. **¿Te gustaría aprender sobre los animales usando juegos o dinámicas en clase?**

- Sí
- No
- A veces

5. **¿Qué tipo de juegos prefieres para aprender?**

- Juegos digitales (en computadora o tablet)
- Juegos de mesa o cartas
- Juegos en grupo con el profesor
- Otros: _____

6. **¿Crees que jugar en clase te ayuda a entender mejor los temas?**

- Sí
- No
- A veces

7. **¿Te gustaría que más docentes usaran en sus clases juegos para enseñar?**

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

8. **Cuando aprendes jugando, ¿te sientes más motivado/a en la clase?**

- Sí
- No
- A veces

Gracias por su colaboración

ANEXO B3. VALIDACION DE EXPERTOS

ANEXO

Anexo 1.-

Ficha de validación de expertos

IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Nombre y Apellido: Catherine Paca Roldán	
Cédula de Identidad: 020212990	
Título	
Maestría: X	Doctorado X
Empresa en donde labora: Escuela E.B. Alejandro S Bermeo	
Ocupación: Lider Institucional	
Contacto	
Teléfonos / Celular: 0988119654	Correo Electrónico: catherpaca@hotmail.com



JUICIO DEL EXPERTO

1.- En líneas generales, considera usted que los indicadores de las variables están inmersos en su contexto teórico de forma:

[X] Suficiente [ ] Medianamente Suficiente [ ] Insuficiente

Observaciones:

2.- Considera usted, que las preguntas del cuestionario miden los indicadores de las variables de manera:

[X] Suficiente [ ] Medianamente Suficiente [ ] Insuficiente

Observaciones:

3.- Considera usted, que el instrumento diseñado mide las variables de forma:

[X] Suficiente [ ] Medianamente Suficiente [ ] Insuficiente

Observaciones:

4.- Considera usted que el instrumento está redactado de forma:

[X] Adecuada [ ] Inadecuada

Observaciones:

5.- Considera el instrumento válido:

[X] Sí [ ] No

Observaciones:

FIRMA DEL EXPERTO

ESCUELA BÁSICA ALEJANDRO SERGIO BERMEO
Sabiduría
CHIMBO

ANEXOS C. FOTOGRAFÍAS

ANEXO C1. Fotografías de la institución educativa.

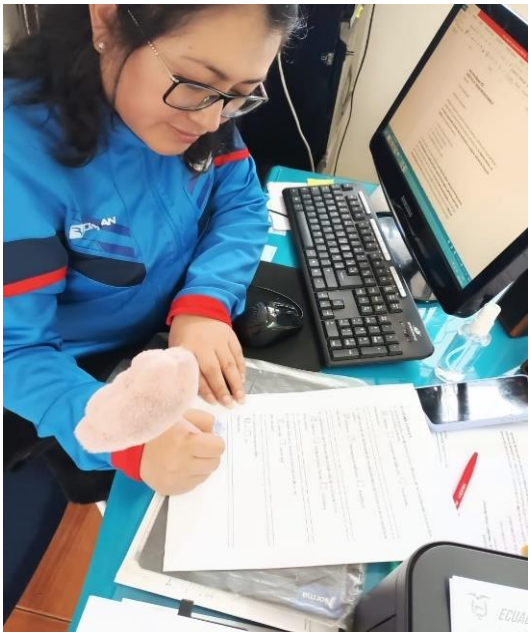


Ilustración 1: Entrada a la Escuela "Alejandro Sergio Bermeo"



Ilustración 2: Patio de la Escuela "Alejandro Sergio Bermeo"

ANEXOS C2. Aplicación de la prueba piloto al docente y estudiantes.





ANEXOS C3. Aplicación del instrumento a docentes y estudiantes.



Ilustración 1: Entrevista aplicada al Docente.



Ilustración 2: Encuesta aplicada a los estudiantes.

ANEXOS C4. Socialización de la propuesta al docente



Ilustración 1: Presentación de la propuesta al docente.



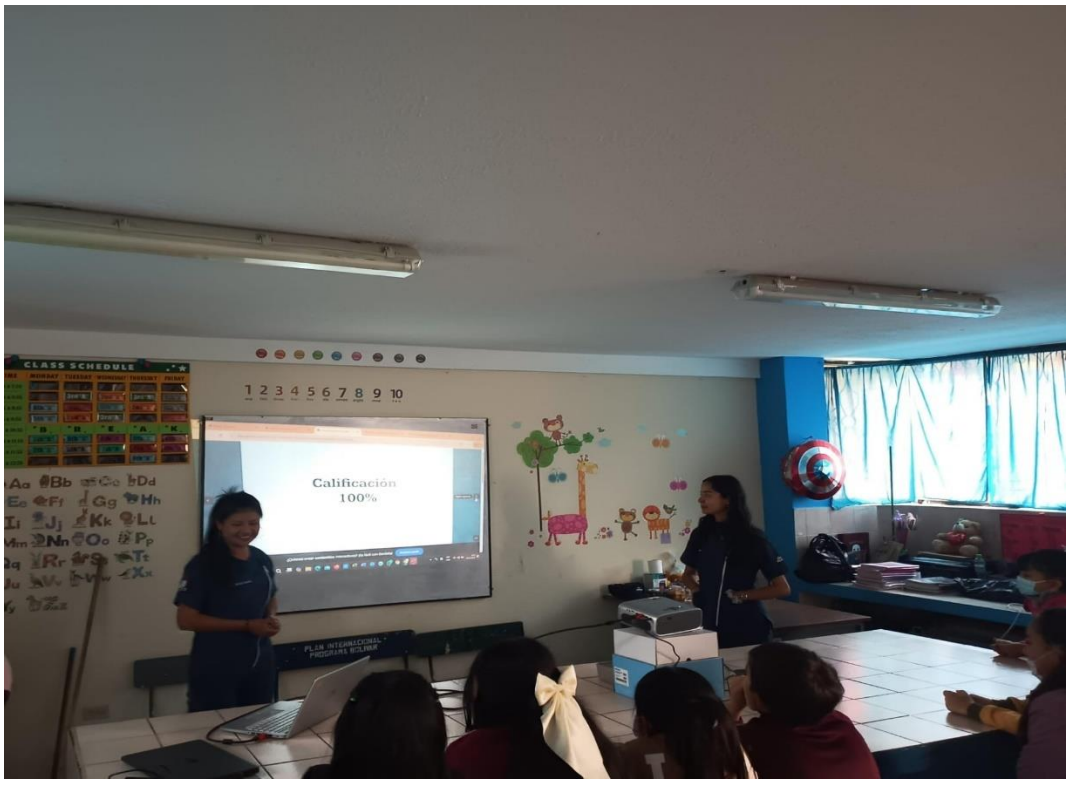
Ilustración 2: Socialización de la propuesta junto al docente y estudiantes.



Ilustración 3: Ejecución de la propuesta junto a los estudiantes.



Ilustración 4: Ejecución de la propuesta.



Anexos C5. Tutorías con el docente tutor de investigación.

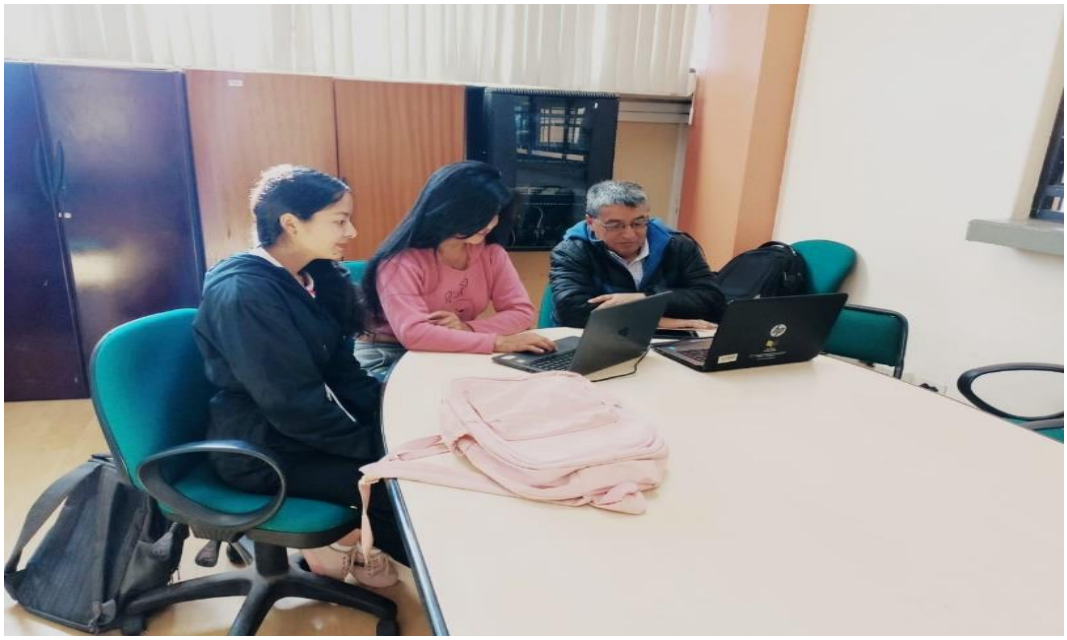
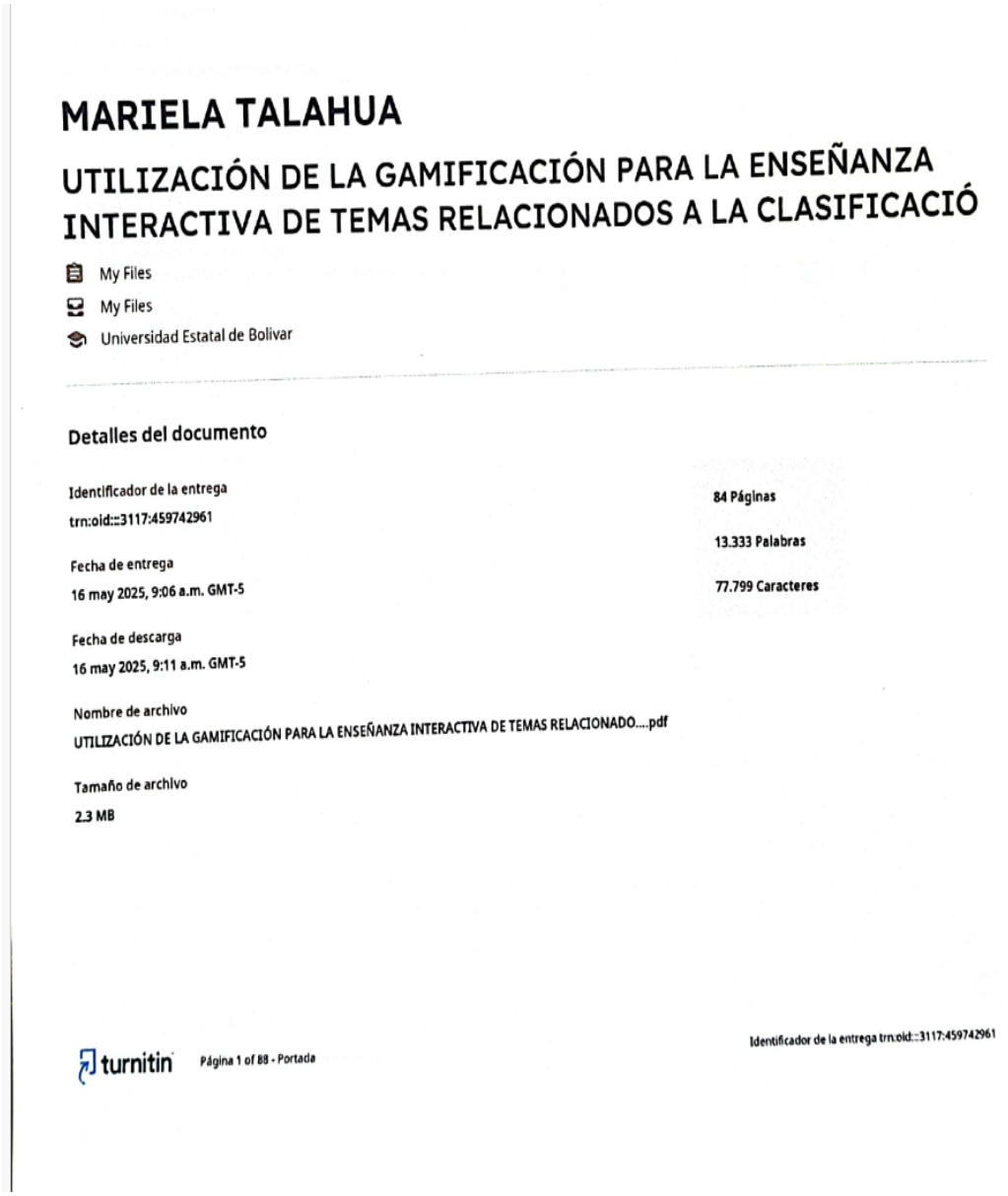


Ilustración 1: Tutorías para la elaboración del proyecto



Ilustración 2: Tutorías con el docente tutor.

Anexos C7. Certificado de Turnitin



MARIELA TALAHUA

UTILIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA INTERACTIVA DE TEMAS RELACIONADOS A LA CLASIFICACIÓ

My Files

My Files

Universidad Estatal de Bolivar

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::3117:459742961

Fecha de entrega
16 may 2025, 9:06 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
16 may 2025, 9:11 a.m. GMT-5

Nombre de archivo
UTILIZACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA INTERACTIVA DE TEMAS RELACIONADO....pdf

Tamaño de archivo
2.3 MB

84 Páginas

13.333 Palabras

77.799 Caracteres

turnitin Página 1 of 88 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid:::3117:459742961

Identificador de la entrega trn:oid:::3117:459742961

6% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 15 words)
- Internet sources

Top Sources

0% Internet sources
1% Publications
6% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

1 Integrity Flag for Review

Hidden Text
275 suspect characters on 5 pages
Text is altered to blend into the white background of the document.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

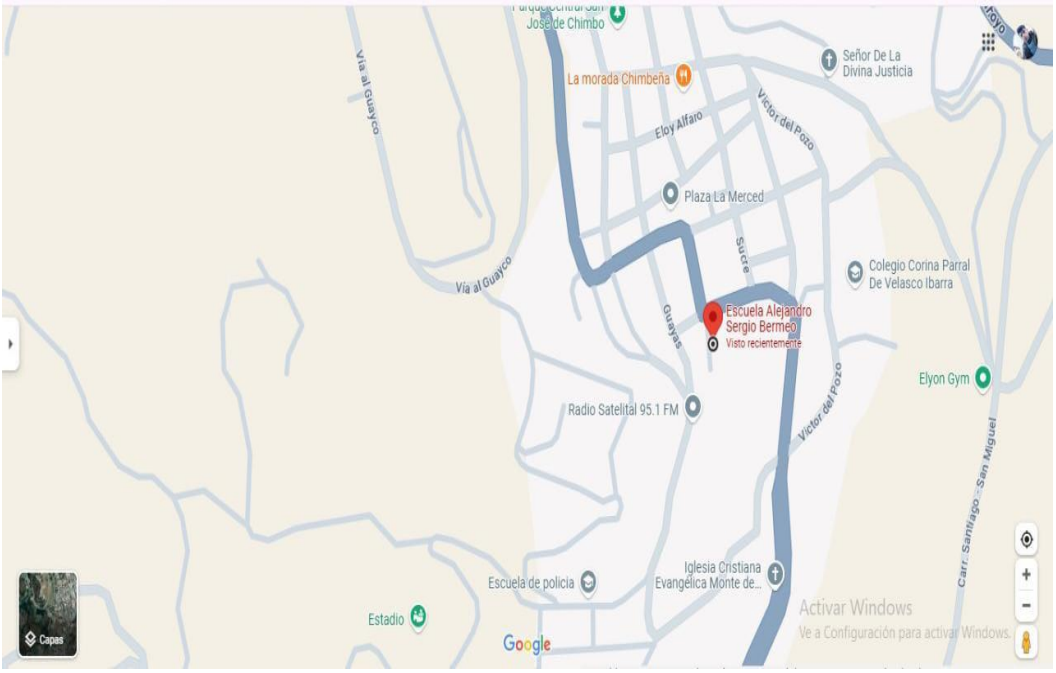
Firmado electrónicamente por:
MANOLO JAVIER
VASCONEZ TORRES
Validar documento con firmas

ANEXOS D.

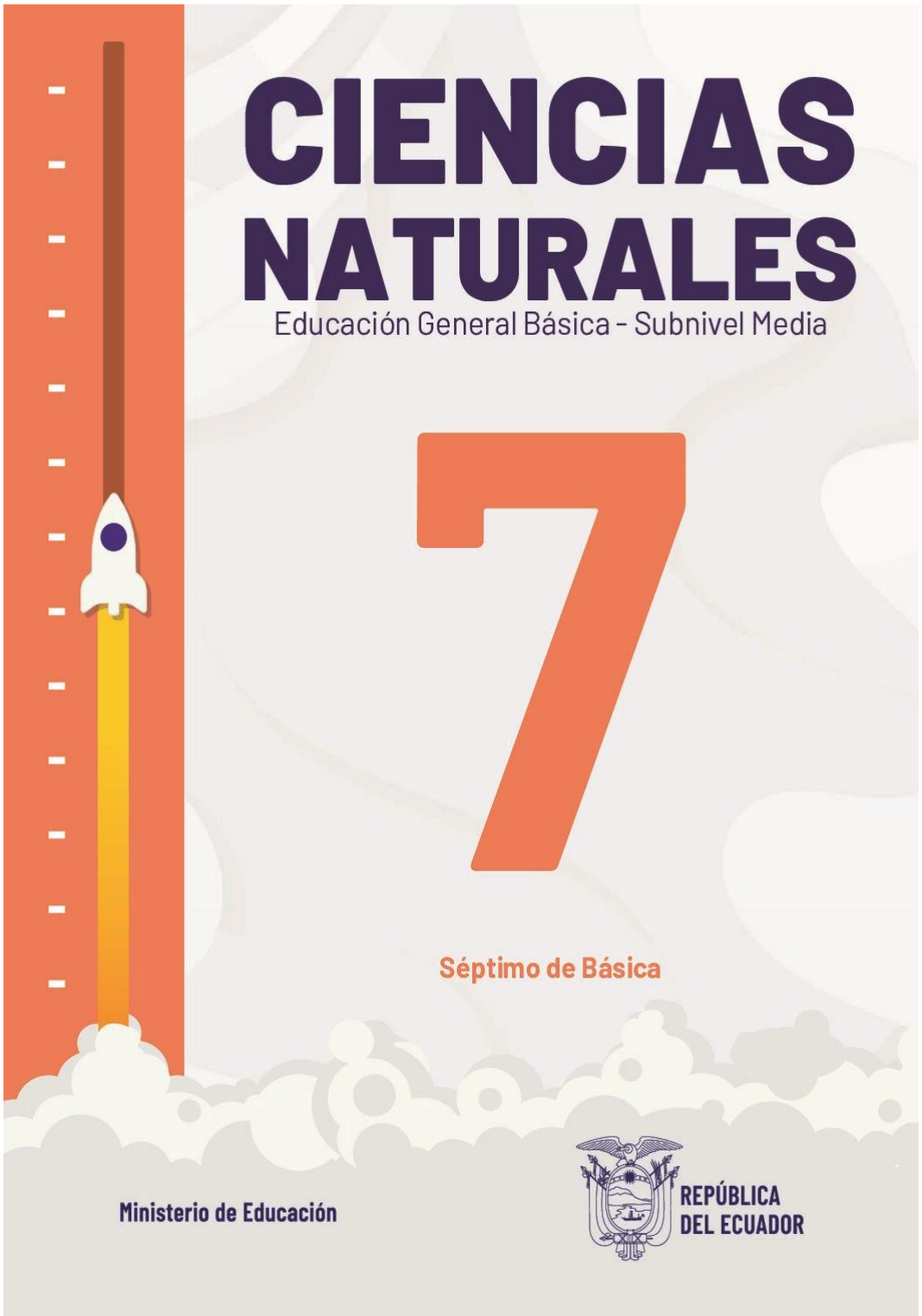
ANEXO D1. Croquis de la institución educativa



ANEXO D2. Mapa de la institución educativa



Anexos. D2 libro de 7mo A.E.G.B.



Anexos. D3. Fotografías de la validación de expertos

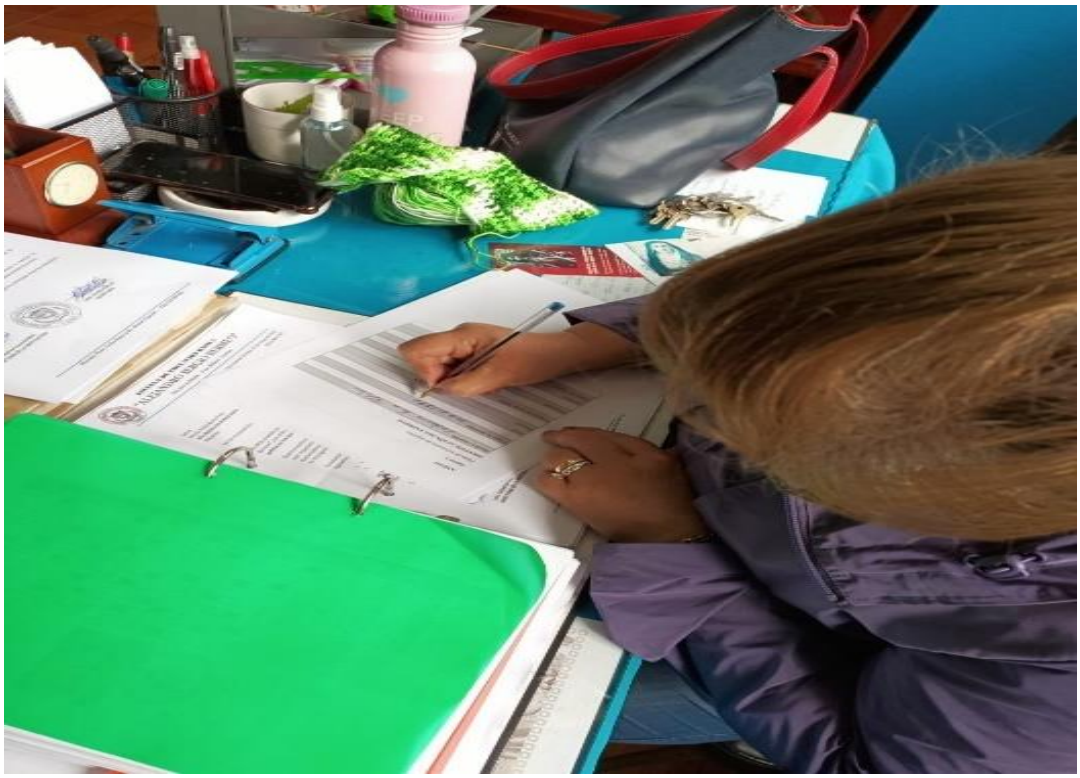


Ilustración 1



Ilustración 2

Anexo. D4. Elaboración de los juegos en la plataforma de Educaplay

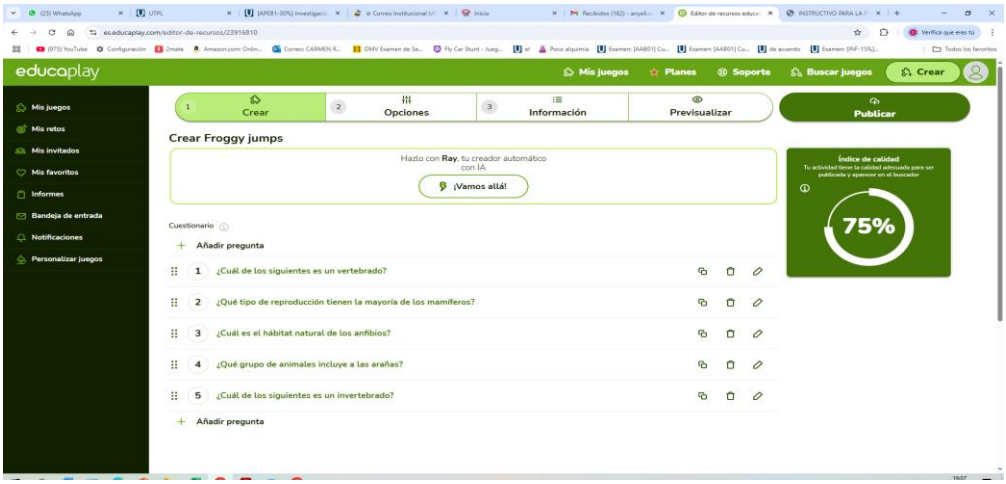


Ilustración 1. Crear el juego

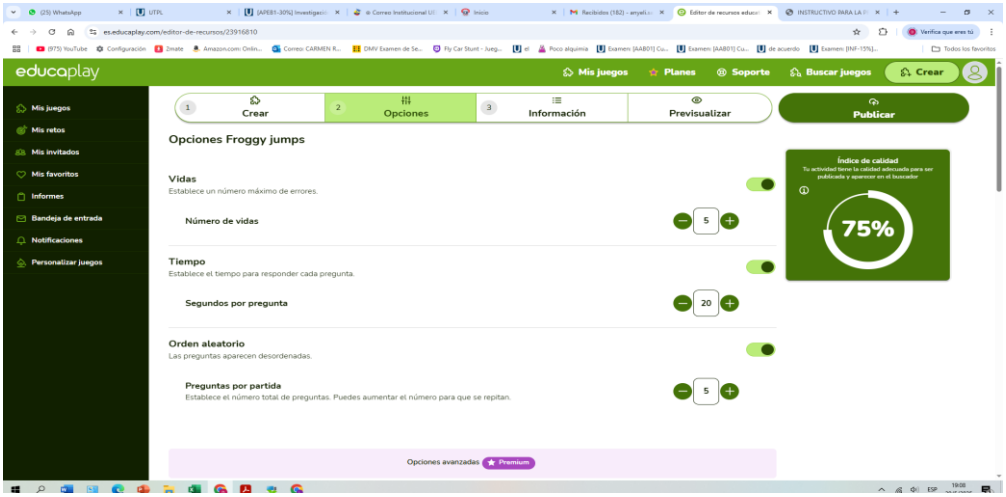


Ilustración 2. Opciones para el juego

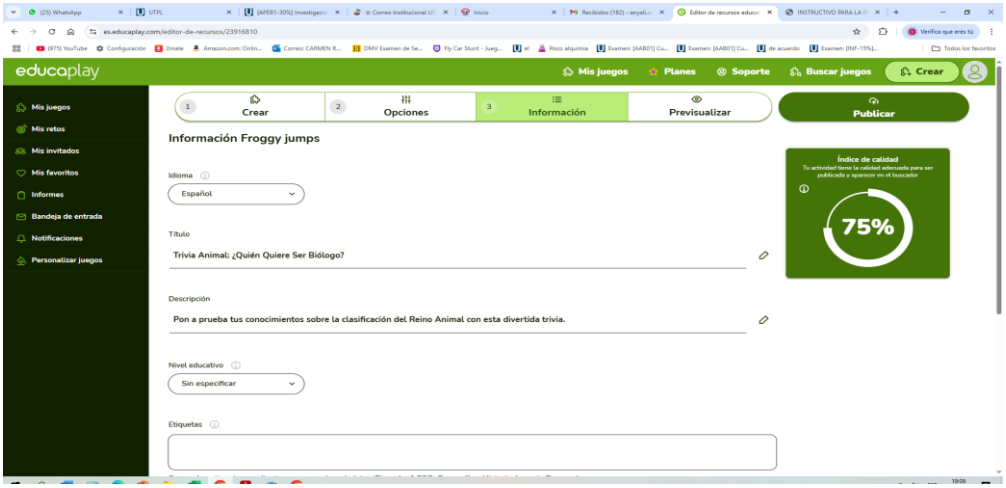


Ilustración 3. Información sobre el juego

Ilustración 5. Previsualizar el juego

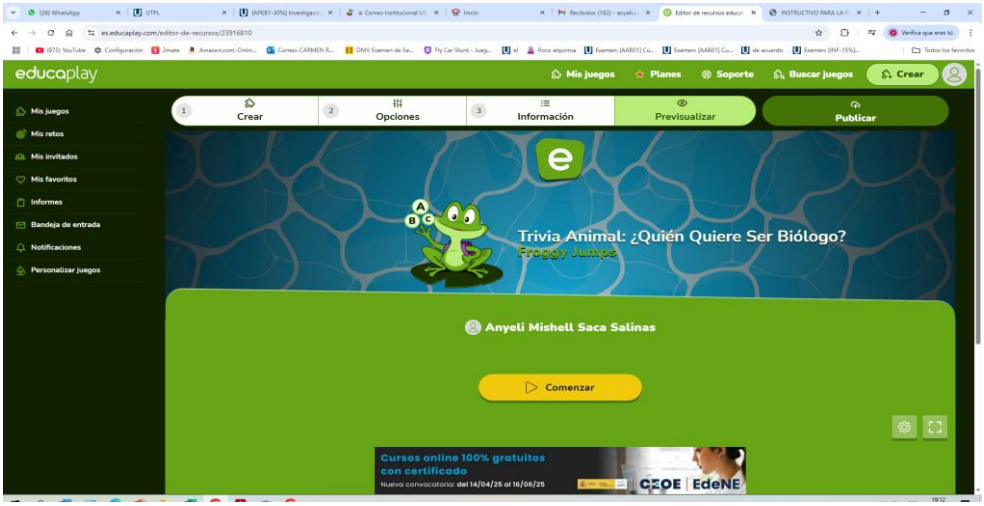


Ilustración 6. Ejecución del Juego

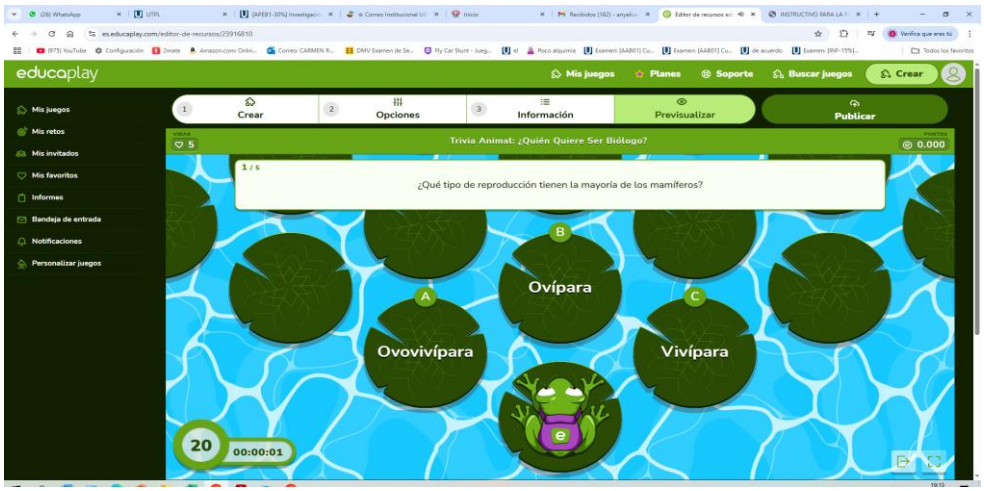


Ilustración 7. Puntos obtenidos en el juego.

