



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA INFORMATICA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

GAMIFICACIÓN PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO.

ELABORACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN GENIALLY.

AUTORES:

Garcia Borbor Eliana Justin

Icaza León Bryan Stivenson

TUTOR: Mgs. Héctor Omar Álvarez Lima

Guayaquil, septiembre del 2022



FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA

DIRECTIVOS

MSc. José Albán Sánchez
DECANO

Dr. Pedro Rizzo Bajaña, MSc.
VICE-DECANO

Ing. Carlos Aveiga Paini, MSc.
DIRECTOR DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado
SECRETARIO



FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA INFORMATICA

Guayaquil, 15 de septiembre del 2022

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

El (la) **MSc. Héctor Álvarez Lima (A)**, tutor(a) del trabajo de titulación **GAMIFICACIÓN PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO**. Propuesta **ELABORACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN GENIALLY** certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por **García Borbor Eliana** con C.C **0957209505-5** y **Icaza León Bryan** con C.C **095524648-3**, con mi respectiva asesoría como requerimiento parcial para la obtención del título de **Licenciatura de informática**, en la Carrera/Facultad, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.



MSc. HÉCTOR ALVAREZ LIMA
DOCENTE TUTOR
C.C. 091653640-2



FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA

Guayaquil, 15 de septiembre del 2022

Máster.

José Albán Sánchez

**DECANO DE FACULTAD DE FILOSOFÍA. LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **GAMIFICACIÓN PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO. ELABORACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN GENIALLY** del estudiante **Garcia Borbor Eliana y Icaza León Bryan**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes

aspectos: Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 11 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y Sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo cinco años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que el estudiante **Garcia Borbor Eliana y Icaza León Bryan** están apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

CARLOS
ENRIQUE
AVEIGA PAINI

Firmado digitalmente por
CARLOS ENRIQUE
AVEIGA PAINI
Fecha: 2022.09.22
10:32:50 -05'00'

CARLOS AVEIGA PAINI
DOCENTE REVISOR
C.C. 091461525



FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA INFORMATICA

LICENCIA GRATUITA

Garcia Borbor Eliana y Icaza león Bryan con C.C. No. 095720950-5 y 095524648-3. Certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **“GAMIFICACIÓN PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO. ELABORACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN GENIALLY”**, son de nuestra absoluta propiedad, responsabilidad y según el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizamos el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

GARCÍA BORBOR ELIANA JUSTIN
C.C. 0957209505

ICAZA LEON BRYAN STIVENSON
C.C. 0955246483

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

DEDICATORIA

Le dedico este trabajo a toda mi familia que me apoyo todos estos años y a todos mis compañeros que estuvieron conmigo desde el principio, les deseo éxitos por culminar su carrera.

Bryan Icaza León

Le dedico este trabajo a mi esfuerzo y al apoyo de mis familiares que han estado presente en estos años en las que he llevado mis estudios a cabo, se lo dedico a aquellas personas que no permitieron que me rinda en este proceso y que de todo de mí.

Eliana Garcia Borbor

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por ayudarme a superarme día a día, a mis padres por haberme apoyado todos estos años y motivarme a seguir mi carrera.

A todos mis compañeros los cuales estuvieron conmigo este tiempo y nos apoyamos para superar esta meta y a todos los profesores que nos apoyaron y enseñaron su doctrina.

Bryan Icaza León

Agradezco a mi familia y a los docentes que formaron parte de todos mis años académicos y por ayudarme a llegar a donde estoy justo ahora, por darme las bases para tener una mente abierta a todo tipo de dificultades o proyectos a futuro.

Eliana Garcia Borbor

ÍNDICE

CONTRAPORTADA.....	i
DIRECTIVOS	ii
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	iii
LICENCIA GRATUITA	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE	viii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	4
EL PROBLEMA.....	4
1.1 Planteamiento del Problema de Investigación	4
1.2 Formulación del Problema	6
1.3 Sistematización	6
1.4 Objetivos de la Investigación	7
1.5 Justificación e Importancia.....	8
1.6 Delimitación del Problema	9
1.7 Premisas de la investigación	9
1.8 Operacionalización de las variables	10
CAPITULO II	11
MARCO TEÓRICO.....	11
2.1 Antecedentes de la investigación.....	11
2.2 Marco Teórico – Conceptual	13
2.3 Marco Contextual.....	53
2.4 Marco Legal.....	54
CAPITULO III	59
METODOLOGÍA	59
3.1 Diseño de la investigación.....	59
3.2 Modalidad de la investigación	59
3.3 Tipos de investigación	60
3.4 Métodos de investigación	61

	ix
3.5 técnicas de investigación	63
3.6 Instrumentos de Investigación.....	64
3.7 Población y Muestra	66
3.8 Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Aguirre Abad.....	68
3.9 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	89
CAPÍTULO IV	91
LA PROPUESTA	91
4.1 Título de la Propuesta	91
4.2 Justificación	91
4.3 Objetivos de la propuesta	92
4.4 Aspectos Teóricos de la propuesta	92
3.5 Factibilidad de su aplicación	95
4.6 Descripción de la Propuesta.....	97
4.6 Referencias Bibliográficas	113

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	10
TABLA 2 POBLACIÓN	67
TABLA 3 MUESTRA.....	67
TABLA 4 LOS JUEGOS COMO UNA FORMA DE APRENDER.....	68
TABLA 5 LOS RETOS SIRVEN PARA APRENDER.....	69
TABLA 6 JUEGOS O DINÁMICAS DE JUEGOS.....	70
TABLA 7 OBTENER RECONOCIMIENTO.....	71
TABLA 8 REFUERZO CON AYUDA DE JUEGOS.....	72
TABLA 9 LOS JUEGOS COMO MEJORÍA DE RELACIÓN DOCENTE-ESTUDIANTE	73
TABLA 10 AUMENTO DE MOTIVACIÓN POR EL ESTUDIO.....	74
TABLA 11 MEJORA DEL AMBIENTE ESCOLAR	75
GRÁFICO 8 TABLA 12 MEJORA DEL AMBIENTE ESCOLAR.....	75
TABLA 13 LOS VIDEOJUEGOS CON FINES EDUCATIVOS	76

TABLA 14 ES MEJOR ESTUDIAR DE MANERA ENTRETENIDA	77
TABLA 15 METODOLOGÍA EN SUS CLASES	78
TABLA 16 SESIÓN DE CLASES COMPRENDIDA	79
TABLA 17 JUEGOS EN EL PROCESO DE CLASES.....	80
TABLA 18 MECÁNICAS Y COMPONENTES DEL JUEGO	81
TABLA 19 ESTRATEGIAS DE CLASES	82
TABLA 20 GAMIFICACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO	83
TABLA 21 JUEGOS ACORDE A LA EDAD	84
TABLA 22 LOS JUEGOS SON PÉRDIDA DE TIEMPO	85
TABLA 23 DESEMPEÑO EN RELACIÓN A NIVEL DE APRENDIZAJE	86
TABLA 24 GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA ÁULICA	87
TABLA 25 FACTIBILIDAD FINANCIERA.....	96

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 LOS JUEGOS COMO UNA FORMA DE APRENDER.....	68
GRÁFICO 2 LOS RETOS SIRVEN PARA APRENDER.....	69
GRÁFICO 3 JUEGOS O DINÁMICAS DE JUEGOS.....	70
GRÁFICO 4 OBTENER RECONOCIMIENTO.....	71
GRÁFICO 5 REFUERZO CON AYUDA DE JUEGOS.....	72
GRÁFICO 6 LOS JUEGOS COMO MEJORÍA DE RELACIÓN DOCENTE-ESTUDIANTE	73
GRÁFICO 7 AUMENTO DE MOTIVACIÓN POR EL ESTUDIO	74
GRÁFICO 8 TABLA 12 MEJORA DEL AMBIENTE ESCOLAR.....	75
GRÁFICO 9 LOS VIDEOJUEGOS CON FINES EDUCATIVOS.....	76
GRÁFICO 10 ES MEJOR ESTUDIAR DE MANERA ENTRETENIDA	77
GRÁFICO 11 METODOLOGÍA EN SUS CLASES	78
GRÁFICO 12 SESIÓN DE CLASES COMPRENDIDA	79
GRÁFICO 13 JUEGOS EN EL PROCESO DE CLASES.....	80

GRÁFICO 14 MECÁNICAS Y COMPONENTES DEL JUEGO	81
GRÁFICO 15 ESTRATEGIAS DE CLASES	82
GRÁFICO 16 GAMIFICACIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO	83
GRÁFICO 17 JUEGOS ACORDE A LA EDAD	84
GRÁFICO 18 LOS JUEGOS SON PÉRDIDA DE TIEMPO	85
GRÁFICO 19 DESEMPEÑO EN RELACIÓN A NIVEL DE APRENDIZAJE	86
GRÁFICO 20 GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA ÁULICA	87

ÍNDICE DE FIGURA

FIGURA 1 PORTADA DEL JUEGO.....	98
FIGURA 2 CONTRA PORTADA DEL JUEGO.....	99
FIGURA 3 PRUEBA.....	100
FIGURA 4 ROL DOCENTE O ESTUDIANTE.....	100
FIGURA 5 TABLERO DE ACTIVIDADES DOCENTE.....	101
FIGURA 6 JUEGO DOCENTE DE CRUCIGRAMA.....	102
FIGURA 7 JUEGO DOCENTE DE ANAGRAMA	102
FIGURA 8 JUEGO DOCENTE ENCUENTRA LA PAREJA.....	103
FIGURA 9 JUEGO DOCENTE FROGGY JUMPS.....	103
FIGURA 10 JUEGO DOCENTE DE DICTADO.....	104
FIGURA 11 JUEGO DOCENTE EL AHORCADO.....	104
FIGURA 12 JUEGO DOCENTE DE RELACIONAR	105
FIGURA 13 JUEGO DOCENTE RULETA DE PALABRAS.....	105
FIGURA 14 JUEGO DOCENTE PERSECUCIÓN DE LABERINTO.....	106
FIGURA 15 RECURSOS DIDÁCTICOS PARA EL ESTUDIANTE	106
FIGURA 16 ÍNDICE DE VIDEOS PARA EL ESTUDIANTE.....	107
FIGURA 17 CONTENIDO DEL VIDEO.....	107
FIGURA 18 MENÚ JUEGOS PARA EL ESTUDIANTE	108

FIGURA 19 JUEGO ESTUDIANTE FIGURA RETORICA.....	108
FIGURA 20 JUEGO DE ESTUDIANTE COMPRENSIÓN LECTORA.....	109
FIGURA 21 JUEGO PARA EL ESTUDIANTE RULETA.....	109
FIGURA 22 JUEGO PARA EL ESTUDIANTE APLASTA TOPOS.....	110
FIGURA 23 JUEGO PARA ESTUDIANTES SOPA DE LETRAS.....	110
FIGURA 24 JUEGO ESTUDIANTE EL AHORCADO.....	111
FIGURA 25 BIBLIOTECA PARA LOS ESTUDIANTES.....	111
FIGURA 26 LIBRO DE ROMEO Y JULIETA.....	112
FIGURA 27 LIBRO A LEER.....	112

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1.....	118
ANEXO 2.....	119
ANEXO 3.....	120
ANEXO 4.....	123
ANEXO 5.....	124
ANEXO 6.....	125
ANEXO 7.....	126
ANEXO 8.....	127
ANEXO 9.....	128
ANEXO 10.....	129
ANEXO 11.....	131
ANEXO 12.....	133
ANEXO 13.....	135
ANEXO 14.....	137
ANEXO 15.....	143
ANEXO 16.....	145



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO
GAMIFICACIÓN PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO.
ELABORACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN GENIALLY.

Autor(es):

Garcia Borbor Eliana Justin

Icaza León Bryan Stivenson

Tutor(a): Mgs. Héctor Omar Álvarez Lima

Guayaquil, septiembre del 2022

RESUMEN

En este proyecto indagamos como el rendimiento académico de los estudiantes escogidos se encuentra y cómo se puede mejorar a través de la gamificación. Esta institución no se ve afectada por un aprendizaje monótono en todas sus áreas, ya que pudimos observar que no todos los docentes siguen utilizando una enseñanza antigua en sus estudiantes. Teniendo en cuenta algunos puntos relevantes en la investigación podemos afirmar que la gamificación es un buen método para desarrollar mejor el aprendizaje significativo de los alumnos, a pesar de que esta es usada en esta institución por algunos docentes, con esto decidimos presentarla ya que no todos los docentes están de acuerdo en que la gamificación integrada con juegos educativos pueda mejorar el rendimiento académico de los alumnos, ni que esta misma ayudaría a mejorar el ambiente de estudio de los mismo alumnos así despertando su interés y participación en las aulas de clase.

Palabras claves: Gamificación, método de aprendizaje, juegos educativos.



GUAYAQUIL UNIVERSITY
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATIONAL SCIENCES
COMPUTER CAREER

TITLE OF THE RESEARCH WORK PRESENTED
GAMIFICATION FOR ACADEMIC PERFORMANCE.
DEVELOPMENT OF DIDACTIC GAMES IN GENIALLY.

Author(s):

Garcia Borbor Eliana Justin

Icaza León Bryan Stivenson

Tutor: Mgs. Héctor Omar Álvarez Lima

Guayaquil, september 2022

ABSTRACT

In this project we investigate how the academic performance of the chosen students is and how it can be improved through gamification. This institution is not affected by monotonous learning in all its areas, since we were able to observe that not all teachers continue to use an old teaching in their students. Taking into account some relevant points in the research, we can affirm that gamification is a good method to better develop the meaningful learning of students, despite the fact that it is used in this institution by some teachers, with this he had to present it since it does not All teachers agree that gamification integrated with educational games can improve the academic performance of students, nor that it would help improve the study environment of the same students, thus awakening their interest and participation in the classroom.

Keywords: Gamification, learning method, educational games.

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación pretende dar a conocer la incidencia de los juegos educativos basados con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) denominado Gamificación, que consiste en crear mediante herramientas tecnológicas un conjunto de juegos que permitan una interacción entre el estudiante y el docente en el desarrollo de alguna tarea específica a través de un entorno gráfico.

La investigación se llevará a cabo con los estudiantes de 8vo año de educación básica en la Unidad Educativa Fiscal Aguirre Abad con el fin de dar a conocer un estudio simple, moderno a los estudiantes antes mencionados y así poder brindarle una mejora a su rendimiento académico.

La aparición del Covid-19 afecto al campo educativo con la suspensión de las clases pero al mismo tiempo beneficio debido a la implementación de la modalidad virtual que permitía al docente utilizar las nuevas tecnologías educativas en donde el estudiante podía manejar diferentes aplicaciones.

Pero durante estos años en la modalidad online se pudo apreciar que tanto estudiantes como docentes tenían dificultad para adaptarse al proceso online, eso llevo a que muchos estudiantes perdieron las ganas de estudiar y prestar atención a sus clases ya que las mismas se volvían uniforme porque muchos docentes no sabían cómo implementar las herramientas tecnológicas en sus actividades. El rendimiento académico se vio afectado por la poca motivación que tienen los estudiantes al estar en un espacio abierto lleno de distracciones que están presentes en su hogar

sumado a que las clases no tenían una enseñanza con una metodología estratégica que estuviera adaptada al campo tecnológico.

El rendimiento académico puede mejorar considerablemente debido al uso de la Gamificación en las clases de lengua y literatura porque se implementarán en los diferentes proyectos estrategias metodológicas que impulsen la gamificación para motivar el aprendizaje significativo de los estudiantes. Con la elaboración de juegos didácticos en Genially se fortalecerá el aprendizaje por ser una metodología innovadora y sencilla de usar.

En conclusión podemos aseverar que la aplicación de todo juego didáctico mediante la implementación de la TIC contribuye notablemente a la mejora del rendimiento académico y motiva a los estudiantes por ser un tema de interés común.

Al crear y permitir al estudiante interactuar con este sitio web, se busca mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en donde el docente pueda desarrollar su cátedra apoyado en el uso de los ambientes de aprendizaje. Al elaborar un conjunto de juegos didácticos bajo Genially se pretende mejorar el rendimiento académico fomentando la innovación pedagógica y las metodologías innovadoras del siglo XXI

La investigación se desarrolló en cuatro capítulos que se detallan de la siguiente manera:

Capítulo I

Abarca el planteamiento del problema, la formulación y la sistematización del problema, sus objetivos generales y específicos, la justificación, la delimitación, así como también su hipótesis o premisas de investigación y su cuadro operacional.

Capítulo II

En este capítulo se incorporan lo que son los antecedentes de la investigación, el marco teórico, el marco contextual, el marco conceptual y el marco legal.

Capítulo III

Este capítulo aborda los aspectos metodológicos empleados en el desarrollo del presente trabajo de titulación.

Capítulo IV

Este capítulo comprende el desarrollo de la propuesta, las conclusiones y recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema de Investigación

En el presente proyecto podemos mostrar que el rendimiento académico ha tenido sus altas y sus bajas y por eso siempre ha sido una preocupación tanto para los estudiantes como también para los docentes, por esta situación la educación necesitaba cambios en el mismo, aunque si se llevaron varios cambios a nivel mundial en lo que es enseñanza-aprendizaje, pero con el paso del tiempo llego una nueva preocupación a nivel mundial que puso a prueba a la enseñanza, ya que con la situación que se atravesaba en el mundo, se tomó la decisión de implementar el uso de la tecnología en la educación. Con este cambio, a nivel mundial la educación dio un gran giro en el mundo y con este mismo se ha visto afectada porque en las mismas se presentaron muchos inconvenientes tanto en la enseñanza como en el aprendizaje por el hecho de que era una nueva forma de aprender y enseñar, es decir, con este mismo inconveniente se tomaron medidas drásticas de formar a los estudiantes en modalidad netamente virtual.

Los informes hechos por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) nos informan que los países con mayor índice en el bajo rendimiento académico son Perú, Colombia, Brasil y Argentina; siendo estos los que se encabezan a nivel mundial; los analices también nos informan que con la llegada de la pandemia del COVID-19 quedaron malas costumbres en los estudiantes a la hora de prestar atención en las clases virtuales, dado que los estudiantes tenían muchas distracciones en su entorno de estudio como son la

Televisión, Internet, juegos, los ruidos y muchos inconvenientes más los mismos que no les permita tener concentración y ganas de querer aprender la asignatura.

La mayoría de los jóvenes se acostumbró a pasar mucho tiempo en internet por lo que pasaban todo el día en la casa y a la hora de volver a las clases de forma presencial no estaban motivados a cambiar sus rutinas diarias. Este cambio afecto directamente a su rendimiento académico como era de esperarse. Por eso la implementación de juegos educativos motivara a los estudiantes a prestar más atención a la materia ya que los juegos forman parte de sus rutinas diarias durante bastante tiempo.

Gradualmente con los inconvenientes dados se pueden incorporar en Ecuador el uso de nuevas tecnologías en las Unidades Educativas lo cual facilita el nuevo uso de metodologías de enseñanza-aprendizaje. Tanto docentes como estudiantes avanzan día a día en su conocimiento con la tecnología, en estos tiempos no es raro observar a jóvenes usando mejor la tecnología que las personas mayores ya que tienen la facilidad de aprender desde pequeños. Los Docentes se ven en la obligación de ampliar sus conocimientos usando estas herramientas tecnológicas para usar diferentes estrategias pedagógicas a la hora de enseñar su materia.

Debido a problemas en el rendimiento académico de los estudiantes, se cree que el principal desencadenante es el resultado del mal uso de estrategias metodológicas que resultan ineficaces. La mayoría de los colegios de Guayaquil se encuentran ante la situación de ayudar o ver cómo va el rendimiento académico de sus estudiantes, pero esta vez nos centraremos en el colegio AGUIRRE ABAD, su problemática reside más en los estudiantes de 8vo año en la asignatura

lenguaje, debido a situaciones externas como internas muchos estudiantes ven afectadas sus notas o su aprendizaje. Aun no se puede especificar cual es ámbito principal que está causando problemas en el rendimiento académico, pero algunos de sus desencadenantes serian.

- Limitado acceso a recursos tecnológicos.
- Cambio de modalidad virtual a presencial
- Metodologías tradicionales versus metodologías innovadoras

Gracias a varios sucesos podemos expresar que en el rendimiento académico podemos utilizar los juegos educativos mediante la Gamificación en un conjunto de procedimientos que nos servirán tanto a docentes como a estudiantes para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje. Estas deben seleccionarse y aplicarse de acuerdo a los contenidos y características particulares de los mismos para permitir el desarrollo de habilidades de comprensión generando aprendizajes significativos.

1.2 Formulación del Problema

¿Cómo ayudaría la Gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Aguirre Abad en octavo año de educación básica en la asignatura de Lengua y Literatura?

1.3 Sistematización

- ¿Cómo aportaría la Gamificación a los estudiantes dentro del proceso educativo?

- ¿En qué aspectos mejoraría el rendimiento académico con el aporte de la gamificación en la asignatura de lengua y literatura.
- ¿Qué soluciones aporta la elaboración de los juegos didácticos al proceso educativo utilizando Genially?

1.4 Objetivos de la Investigación

Tomando en cuenta los problemas académicos realizaremos una investigación de lo que ocurre la Unidad Educativa Fiscal Aguirre Abad para poder ayudar a dichos estudiantes a mejorar su rendimiento académico de forma concreta, para esto debemos hacer una encuesta tanto a estudiantes como a docentes de dicho plantel en la asignatura de lenguaje para así desarrollar un software educativo que ayude a los estudiantes a desenvolverse mejor en dicha materia.

1.4.1 Objetivos General

Determinar la incidencia de la Gamificación en la mejora del rendimiento académico mediante la investigación de bibliográfica y de campo para la elaboración de juegos didácticos en Genially.

1.4.2 Objetivos Específicos

1. Identificar la incidencia de la Gamificación en la asignatura de Lengua y literatura.
2. Analizar los cambios en el rendimiento académico con la implementación de la gamificación

3. Elaborar juegos didácticos en Genially con contenidos interactivos en la asignatura de Lengua y Literatura.

1.5 Justificación e Importancia

Se puede decir que el rendimiento académico en la asignatura lenguaje tiene como objetivo mejorar el léxico, el dialecto y expandir más el conocimiento en sus estudiantes, es por este motivo que tiende a ser tedioso a la hora de aprender sobre el tema. Por tal motivo, el presente proyecto de investigación es de suma importancia, para poder implementar los juegos didácticos y así mejorar

Por eso se llevará a cabo encuestas para saber cuáles son los factores que inciden en el rendimiento académico en la asignatura de lenguaje de los estudiantes de 8vo año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal Aguirre Abad para dar soluciones a esos inconvenientes y así mejorar el rendimiento de dichos estudiantes en el aspecto práctico.

Se espera tener una respuesta positiva en el curso seleccionado para que cada uno de los estudiantes mejoren en cuanto a su rendimiento y se llevara a cabo recomendaciones del software educativo a utilizar en caso de que tenga una entrada positiva para que todo el colegio se beneficie con el mismo.

Los beneficiarios directos serán los estudiantes debido a que tendrán un conjunto de herramientas de gamificación para el desarrollo de la asignatura de forma más activa y dinámica lo que contribuirá significativamente al rendimiento académico también los docentes del área se beneficiaran

indirectamente al contar con un recurso adicional para integrarlo en su planificación.

1.6 Delimitación del Problema

Campo: Educación

Área: Lengua y Literatura

Aspectos: Gamificación – Rendimiento Académico

Título: Gamificación para el rendimiento académico.

Propuesta: Elaboración de juegos didácticos en Genially.

Contexto: Unidad Educativa Fiscal Aguirre Abad

1.7 Premisas de la investigación

- Al implementar la gamificación en las clases de lengua y literatura los estudiantes tendrán una mayor capacidad de análisis y síntesis.
- Gracias a la importancia de esta estrategia innovadora los estudiantes obtendrán mayor interés en su asignatura.
- Los juegos educativos ayudaran a mejorar la relación entre el estudiante y el docente, ya que será más didáctico y divertido.
- El rendimiento académico mejorara debido a un mayor interés en las clases en el proceso formativo por el uso de la gamificación en las clases de lengua y literatura.
- Al variar las estrategias metodológicas mejoraremos la enseñanza-aprendizaje para obtener un buen rendimiento académico en la asignatura.
- Se logrará aprender de forma didáctica y sencilla lo que mejorará su rendimiento académico.

- La elaboración de juegos en Genially despierta mayores intereses por aprender la asignatura.
- Con los juegos en Genially obtendremos más variedad de contenido y que los estudiantes se enfoquen en la asignatura al ser una metodología distinta.

1.8 Operacionalización de las variables

Tabla 1 Operacionalización de las Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL ASPECTOS/DIMENSIONES	INDICADORES
Gamificación	Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados.	<ul style="list-style-type: none"> - Definición/ventajas - Tipos de gamificación - El juego didáctico en el campo educativo 	<ul style="list-style-type: none"> - Diferentes aplicaciones de la gamificación. - Ejecutar programas de creación de juegos. - Implementación de juegos didácticos apoyados con TIC
		Programa de diseño de juegos didácticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de diversos software de gamificación
Rendimiento Académico	Es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo.	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso Formativo - Proceso Sumativo 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de actividades en el aula. - Refuerzo académico. - Evaluaciones - Cuadro de calificaciones
		Aprendizaje Significativo	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación práctica.

Fuente: Investigación

Elaborado por: Eliana Garcia Borbor, Bryan Stevenson Icaza Leon

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

La presente investigación titulada La Gamificación y su incidencia en el Rendimiento Académico en la asignatura Estudios Sociales de los estudiantes de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendon”, de la ciudad de Guayaquil de los autores Cordero Buenaño André Sebastián y Veliz Saltos Diego Rodolfo, 2022.

La metodología utilizada en este proyecto educativo es de campo, bibliográfico, método deductivo, mixta (cualitativa-cuantitativa) Por lo que forman parte de los hechos. Como solución a este problema se estableció la propuesta de un sitio web “START Amigable Divertido” para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes mediante el uso de gamificación con herramientas tecnológicas.

En esta investigación se visualizó la falta de herramientas tecnológicas para la enseñanza , provocando defisis de atención y bajo rendimiento. El objetivo principal es integrar la técnica de la gamificación con la finalidad de facilitar los procesos de enseñanza para mejorar el rendimiento de los estudiantes.

La presente investigación titulada La Gamificación en el Desempeño Escolar de los estudiantes de los estudiantes de octavo año de Educación

General Básica de la Unidad Educativa “Francisco Huerta Rendon”, de la ciudad de Guayaquil de los autores Chara Ferrín Bella Esmeralda, 2018.

La metodología utilizada en este proyecto educativo es de campo, bibliográfico, encuestas, entrevistas, cualitativa Por lo que forman parte de los hechos. Como solución a este problema se estableció la propuesta de Talleres Educativos para estimular a los estudiantes y lograr un aprendizaje significativo y por ende a mejorar su desempeño escolar.

En esta investigación se visualizó la falta de conocimientos sobre la gamificación en la enseñanza , provocando que las clases no sean adecuadas para un mayor aprendizaje. El objetivo principal es integrar la técnica de la gamificación con la finalidad de mostrar una enseñanza distinta para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La presente investigación titulada La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo en la asignatura Lengua y Literatura de los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Rocafuerte”, de la ciudad de Guayaquil de los autores Coello Morán Luis Jonathan, Gavilanes Aray Betsabeth Eufrosia,2019.

La metodología utilizada en este proyecto educativo es de campo, bibliográfico, explorativo , descriptivo, explicativo, mixta (cualitativa-cuantitativa). Por lo que forman parte de conocer con claridad el proceso sistemático. Como solución a este problema se estableció la propuesta de diseño de una aplicación Lúdica con la finalidad de obtener la atención del estudiante y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Esta investigación es necesaria porque está basada en la falta de poco conocimiento que se tiene sobre la Gamificación y cómo afecta esto al alumno en el desarrollo de nuevos conocimientos en el entorno escolar. La utilización de las herramientas multimedia dentro del aula de clases permitirá que los estudiantes se sientan atraídos hacia la asignatura y mejoren el rendimiento académico.

Según lo investigado y detallado en los proyectos tomados como base se puede apreciar que la metodología a usar es necesaria para poder ayudar tanto a docentes como a estudiantes mejorar sus técnicas con la integración de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, mediante diferentes herramientas tecnológicas y con ejercicios lúdicos. Por eso el proyecto a presentar desea implementar la gamificación mediante los juegos didácticos elaborados en Genially y así poder brindar un aprendizaje moderno.

2.2 Marco Teórico – Conceptual

Gamificación

(García , Pérez-Rodríguez y Torres, 2018) en su trabajado de investigación: “EDUCAR PARA LOS NUEVOS MEDIOS - Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital” nos indican:

La gamificación a diferencia de la realidad virtual, realidad aumentada, robots inteligentes, no aparece entre las tecnologías emergentes de 2017, esto se debe a que hoy en día la gamificación se encuentra en la meseta de

productividad, en otras palabras, el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos es una herramienta consolidada en la que se ha demostrado sus beneficios a nivel educativo y comercial.

Llegamos a la conclusión que al ser algo innovador y que sigue creciendo en el ámbito educativo. La gamificación es una herramienta que ayuda a mejorar el rendimiento académico.

Objetivos de la gamificación

(Ibarra y Quinde , 2019)) en su trabajado de investigación: “La gamificación como estrategia en el proceso enseñanza aprendizaje. software de aplicación didáctico”, mencionan:

La gamificación tiene como propósito la implementación de estrategias metodológicas que despierten la atención, el interés, motiven la acción práctica, además de promover un aprendizaje basado en la resolución de problemas e inclusive sirve para desarrollar la creatividad en los estudiantes (p. 29).

Como objetivos claros la gamificación llama la atención de los estudiantes para un mejor interés y entretenimiento a la hora de inculcar la materia.

(González, 2017) señala que: “El objetivo de la gamificación es intentar meter al “jugador” dentro de ese círculo, en el que podrá jugar con libertad, pero dentro de las normas que marca el propio juego” (p.17).

Esto permite que los estudiantes se enfoquen más en la materia y se diviertan a la hora de aprender

Elementos de la gamificación

(Rosas, 2017) nos menciona que en la gamificación es motivar la participación, el compromiso y la lealtad de los usuarios, La cual presenta 5 elementos básicos que en su conjunto permiten que se consigan los objetivos de un sistema gamificado.

- **Dinámicas**

(Moll, 2014) recalca que Las dinámicas de juego son un aspecto indispensable para la elaboración de cualquier actividad relacionada con la gamificación.

Si antes te hablaba de la importancia de que tus alumnos conocieran las normas de cualquier juego, en este caso de cara a la gamificación se hace imprescindible que los alumnos tengan perfectamente asimiladas qué dinámicas de juego se llevarán a cabo. Dichas dinámicas de juego tienen por objeto la motivación y la implicación del alumno en la realización de una actividad.

Es a través de las dinámicas de juego que se consigue despertar el interés de los alumnos por las actividades que están llevando a cabo. Entre las dinámicas destacan:

- Recompensa: La recompensa en una actividad no tiene otra función que despertar el interés por el juego en el alumno.
- Competición: Aunque no siempre es vista como una cualidad positiva en el ámbito educativo, la buena gestión de la competición es un magnífico instrumento para atraer el interés del alumno por una actividad. Además, dicha competición tiene la ventaja de poder realizarse de forma individual, por parejas o en grupo.
- Estatus: El estatus logrado a través de la gamificación incentiva enormemente al alumno en la consecución y realización de la actividad que se le ha encomendado.
- Cooperativismo: Se trata de otra forma de competir, pero en este caso se juega con el hecho de que es un mismo grupo el que persigue un mismo fin.
- Solidaridad: Se trata de una dinámica muy interesante y muy ligada con el cooperativismo. Mediante la solidaridad se fomenta la ayuda mutua entre compañeros y de una manera altruista, es decir, sin esperar ninguna recompensa a cambio.

Estas dinámicas son muy importantes para lograr captar la atención de los estudiantes, despertar nuevas formas de aprendizaje mediante una actividad dinámica que ayuda a desenvolverse mejor en temas que no le favorece logrando un mejor rendimiento.

Tipos de jugadores

Según el autor (Moll, 2014) nos indica que en la gamificación existen 4 tipos de jugadores con interese y motivaciones diferentes los cuales pueden ser:

- **Triunfador:** Se centra en el jugador cuya finalidad es la consecución de logros y retos.
- **Social:** Tipo de jugador al que le encanta interactuar y socializarse con el resto de compañeros (Moodle, chat, etc.)
- **Explorador:** Alumno que tiene una clara tendencia a descubrir aquello desconocido.
- **Competidor:** Su finalidad primera y última es demostrar su superioridad frente a los demás.

Métricas

Según (Vonfire, 2022)cuáles son las métricas más usadas y conocidas

- **Adopción:** Evalúa el nivel de adopción entre el universo habilitado a participar, calculando básicamente la cantidad de personas que efectivamente están jugando y también identificando los desafíos comenzados y completados.
- **Uso:** Una vez que se adopta el proceso y todo el mundo está on board, es clave conocer la cantidad de personas que siguen comprometidas

en el tiempo, monitoreando este número por semana o por mes, y detectando cuáles son los desafíos más o menos populares.

Cabe recalcar que estos elementos ayudan al estudiante a ser más participativo por expresar su opinión o preguntas, competitivo con los demás por los juegos didácticos, ganas de enseñar a la persona que no comprende el juego todavía y sobre todo la diversión donde se forma un ambiente tranquilo y aprenden significativamente.

Instrumentos para medir la gamificación

(Vonfire, 2022) también nos muestra que: ¿cómo recopilamos todas estas métricas y datos para medir la gamificación? Como ya repetimos hasta acá, los instrumentos de medición, que pueden ser cuantitativos o cualitativos, varían según los proyectos y lo que se busca medir. Te cuento cuales son algunos de los más usados

- **Cuestionarios:** sobre la experiencia y percepciones de quienes participan del proceso gamificado.
- **Reseñas o puntajes:** para los distintos juegos y actividades.
- **Encuestas de opinión y de satisfacción:** para el personal y clientes fuera del juego.
- **Escalas de Likert:** con las clásicas opciones “muy de acuerdo”, “de acuerdo”, “neutral”, “en desacuerdo” y “muy en desacuerdo”.

- **Logueos y tiempo de sesión:** por actividad, total por participante, por equipo, promedio semanal, mensual, etc.

Cabe mencionar que estas formas de medición para la gamificación nos ayudan a saber dependiendo de la actividad que se esté haciendo, Si está teniendo buenos resultados en su rendimiento, datos para mejorar las actividades, cuantas personas usan estas gamificaciones ,si tiene buena aprobación de los estudiantes o profesores, etc.

Gamificación en el entorno educativo.

(Díaz y Rodríguez, 2013) señalan que; “En el ámbito de la educación existen casos de éxitos en los que los usuarios a través de un juego en la red aumentan sus conocimientos y capacidades, así como su participación en esta área de la educación” (p.1).

La gamificación al ser didáctica aumenta la participación de los estudiantes logrando un mejor aprendizaje al causarle más interés las actividades lúdicas.

(García., Bonilla.,y Mantecón., 2018), explican que;

La gamificación en el ámbito de la educación es una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, que incluye experiencias y elementos de juego, buscando el disfrute y las emociones positivas por

parte de los estudiantes, además de mejorar significativamente el aprendizaje

Tiene como objetivo en el entorno educativo a incentivar a los estudiantes por el deseo de aprender y seguir superándose día a día.

Beneficios de la Gamificación

(Hernández, Benítez y Rincón-Leal, 2020) asegura que:

“Busca ser una herramienta motivadora y va en contra del aburrimiento, y finalmente, quiere optimizar y recompensar al alumno en aquellas tareas en las que no hay ningún incentivo más que el propio aprendizaje” (p. 32).

La mejor forma de motivar al estudiante es recompensando sus logros para que sigan llenándose de conocimiento y mejorar su rendimiento, al ser una herramienta didáctica tienen muchos beneficios al emplearla en clase como es: Mejora de aprendizaje, Mayor interés, Participativo, Motivadora, Divertida, etc.

Ventajas de la Gamificación

(Smartmind, 2018) considera importante que: La aplicación de la gamificación es un recurso cada vez más presente en la educación a todos sus niveles, y sus ventajas son variadas:

Está demostrado que el juego aumenta los niveles de dopamina, que a su vez provoca un incremento de la atención y la motivación de forma natural, lo cual ayuda notablemente a la capacidad de aprender. Además el juego hace que el sujeto del aprendizaje esté activo, por el hecho de estar enfrentándose a situaciones reales que dependen de sus decisiones. Es decir, aumenta la implicación del alumno, y a mayor la implicación mayor es el aprendizaje.

Otra ventaja notable de la aplicación de procesos de gamificación es la posibilidad de tener un feedback directo. Como hemos comentado anteriormente, la aplicación de técnicas de juego aumenta la motivación, no solo por el aumento de los niveles de dopamina, también por el carácter competitivo de los juegos y por la presencia de un feedback directo. Este feedback permite al alumno saber de forma constante y directa su nivel de progreso respecto a la materia aprendida, corregir los errores que comete, y ser más consciente de su propio aprendizaje, lo que le motiva a pasar a los siguientes niveles y facilita su aprendizaje.

Al implementar esta metodología tanto estudiante como profesor serán beneficiados por el cambio de ambiente en el aula donde será más tranquila. hay mayores participaciones, trabajos en equipos, el estudiante estará más motivado por mejorar y probar estas nuevas técnicas de enseñanza.

Desventajas de la Gamificación

(Smartmind, 2018) nos muestra cuales son las desventajas de la gamificación: Uno de las desventajas fundamentales es el elevado coste que supone puesto que la producción de materiales educativos audiovisuales ajustados a los principios de calidad de la gamificación y la necesidad de renovación total del material y las herramientas educativas empleadas supone un desembolso importante.

Fuera ya de los aspectos económicos también podemos encontrar desventajas en el ámbito educativo:

- Posibilidad de ser distraídos por el juego y la consiguiente pérdida de tiempo/productividad.
- La gamificación está muy bien para desarrollar toda una serie de habilidades, pero otras como la expresión oral son muy difíciles de desarrollar.
- Peligro para la formación en valores. Si no es bien aplicada y tutorizada, la gamificación puede desembocar en competitividades excesivas.
- El equilibrio entre lo lúdico y lo formativo es muy difícil de conseguir, y si la actividad pierde su carácter formativo, será improductiva.

- Para obtener las recompensas todos los jugadores deberán asumir los mismos objetivos lo que dificulta dar cabida a los diferentes intereses y estilos de aprendizaje.

- La posibilidad de crear una motivación pasajera. La motivación fundamentada exclusivamente en la obtención de premios se ve mermada una vez que deja de ser algo novedoso.

Si no se tiene un buen criterio educativo en cuanto a elegir las actividades estas pueden llegar a ser menos productivas en el aprendizaje, generando lo opuesto a el objetivo de las Gamificaciones para mejorar el rendimiento académico.

Componentes de la gamificación

Según (Jhennifer, 2020) indica que Para poder crear este ambiente de inmersión antes descrito es importante tomar en cuenta los siguientes componentes de gamificación para lograr un aprendizaje significativo. Estos componentes se dividen en tres categorías que veremos a continuación:

Dinámicas del juego

Se trata del aspecto global al que va orientado el curso que se quiere gamificar, es decir, los comportamientos, motivaciones y deseos que se busca generar en el estudiante o jugador. Esto, por supuesto, dependerá de los objetivos de aprendizaje que se quieran alcanzar, así como del tema que se trate. De esta manera, algunas dinámicas de juego son, por ejemplo:

- Incitar emociones como la curiosidad, la competitividad, el poder o el idealismo.
- La progresión o evolución a medida que se avance en el curso, lo que creará un interés por ir avanzando en el curso.
- Crear dinámicas de relación, como interacciones sociales dentro del curso o el aumento del estatus al dar premios por cada reto o tema superado.

Mecánicas del juego

Por su parte, las mecánicas son los componentes básicos del juego, es decir, las reglas o normas de funcionamiento que permiten que el estudiante o jugador se involucre con la experiencia de manera divertida. El curso gamificado debe girar sobre cosas que sean motivadoras y atrayentes, como, por ejemplo:

- Utilizar el storytelling para contar de manera divertida un tema y dirigir con la historia los contenidos que se presentan.
- Realizar retos de aprendizaje donde los usuarios pongan a prueba los conocimientos obtenidos.
- Aspectos de competición y colaboración donde se incentive la interacción activa con el tema.

- Utilizar retroalimentación o feedback para indicar el éxito o no al completar temas o actividades.

Elementos del juego

Mientras que las mecánicas y dinámicas están en un nivel más abstracto. Los elementos de juego se muestran en la práctica mediante el diseño visual y la experiencia concreta que el estudiante o jugador tendrá con el curso gamificado. Por lo tanto, se trata de las herramientas concretas que se utilizarán para cumplir con las dinámicas y mecánicas propuestas. Estos elementos son, por ejemplo:

- Los logros, regalos o insignias por superar niveles o retos que se irán consiguiendo a medida que se avance en el curso.
- Inventario de colección de objetos que se pueden ir acumulando.
- El desbloqueo de contenidos o niveles que estarán relacionados con los temas de aprendizaje.
- El límite de tiempo que hará que el jugador sienta la necesidad de concentración por acabar exitosamente con alguna actividad.
- Puntos y barras de progresión con las cuales se evidenciará la evolución en el curso y en el juego.
- Creación de avatares para personalizar aún más la experiencia de aprendizaje.

- Pistas que ayuden a superar desafíos o retos de aprendizaje y, por lo tanto, a consolidar conocimientos.

Esto nos indica que para poder implementar la gamificación en el área educativa los juegos tienen que tener una estrategia de enseñanza sobre la materia que se esté aplicando para así aprovechar la retroalimentación mediante actividades lúdicas, no se puede poner cualquier juego sin tener una estrategia, El objetivo principal es captar el interés de los estudiantes mediante la gamificación para mejorar su rendimiento.

Tipos de Gamificación

(easypromos, 2021) Nos indican que: Existen varios tipos de gamificación: gamificación educativa, gamificación empresarial, gamificación en redes sociales, la aplicada al ámbito de la salud y el bienestar... Sin embargo, su utilidad va más allá.

Gamificación educativa

¿Aprender matemáticas jugando? ¡Por supuesto que sí! En un entorno educativo, la ludificación tiene como objetivo mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de dinámicas propias del juego. Interiorizar los contenidos e incrementar la participación de los alumnos es posible gracias a la gamificación educativa, que utilizando sistemas de recompensas, la acumulación de puntos, las clasificaciones, las misiones y

los retos, potencia la motivación de los estudiantes por aprender más y mejor.

Gamificación primaria

Dentro de la ludificación educativa, encontramos la gamificación en educación primaria. Sin duda, se trata de un gran aliado a la hora de formar a los estudiantes en esta etapa. Y es que, cuando se adquieren constantemente conocimientos de una forma divertida, logramos que los alumnos estén predispuestos a absorber más conocimientos. ¡Perfecto para que ningún estudiante se aburra en clase!

Ahora bien, probablemente te preguntes si gamificar solo sirve para educar. La buena noticia, tanto para los docentes como para los padres, es que los juegos en contextos académicos permiten cambiar las conductas de los más pequeños dentro del aula, cuestión que también se traslada al comportamiento en casa.

Los juegos de preguntas y respuestas, las mecánicas tipo Trivial, las plataformas digitales que fomentan la lectura y las aplicaciones con preguntas tipo test son solo algunos ejemplos de herramientas de gamificación que se pueden desarrollar en el aula de clases.

Gamificación secundaria

¿Te imaginas que en tus clases de ciencias naturales te hubieses convertido en un doctor que salvaba la vida de las personas con la ayuda

de tus compañeros médicos? ¿Y si el objetivo final hubiese sido convertirse en el director de un hospital virtual? Estamos seguros de que tu motivación no hubiese sido la misma que estudiando únicamente con un libro en mano.

Esto es lo que logra la gamificación en la educación secundaria: alumnos que asumen retos y tratan de superarlos con la guía de un profesor que entiende sus inquietudes y motivaciones. Sin duda, el juego aplicado a la educación en el instituto, fomenta el aprendizaje activo y consigue que el estudiante muestre interés por aquellas asignaturas que, a priori, son consideradas muy complejas o difíciles.

Otro de los beneficios del juego en ámbitos educativos es que los alumnos trabajan en su inteligencia emocional y aprenden a trabajar en equipo.

Gamificación empresarial

¿Cuántas veces durante tu vida profesional has tenido que asistir a formaciones interminables y poco dinámicas? ¡Seguramente muchas! Las empresas lo tienen cada vez más claro: la gamificación empresarial aumenta el espíritu competitivo de los empleados, fortalece su compromiso con la organización, mejora la productividad, fomenta la creatividad y ayuda a que los trabajadores desarrollen habilidades concretas.

Se trata de aplicar dinámicas y mecánicas derivadas del juego en un contexto laboral. Un claro ejemplo lo tenemos en los equipos comerciales,

en donde la gamificación juega un papel fundamental a la hora de perseguir objetivos de ventas a través de empleados motivados, capacitados y bien recompensados.

Llegamos a la conclusión que existen varios tipos de gamificaciones y cada uno está dirigido a un público específico por ende su forma de aprendizaje cambia un poco. En la educativa podemos implementar esta gamificación para mejorar el rendimiento académico, en la primaria ayuda a captar de forma más rápida los conocimientos e influencia su comportamiento en su hogar. En la secundaria te motiva a ponerte metas que cumplir para superarte como estudiante y persona y mejorar el trabajo en equipo. En la empresarial aumenta el compromiso de los empleados, trabajo en equipo con la motivación de ser recompensado al final.

Diferentes aplicaciones de la gamificación

(Héctor, 2022) Nos muestra algunas de las aplicaciones en la gamificación en su página sitio web: “Economía Tic” y nos indica:

El concepto de gamificación implica llevar la mecánica de los juegos a diferentes ámbitos de la vida con el fin de sacar provecho de las ventajas de estos. Por ello, es una idea que puede aplicarse prácticamente en cualquier sector, desde el marketing y la educación hasta la salud y el deporte.

Para que te hagas una idea de las aplicaciones de gamificación, te contamos dónde puede utilizarse y para qué.

Educación y entrenamiento: Esta es quizá el área más extendida de aplicación de la gamificación. Esta estrategia ha resultado ser muy efectiva para entrenar a los estudiantes e incentivarlos a alcanzar sus objetivos académicos y deportivos.

Gestión y motivación de los empleados: Los gerentes de recursos humanos, de mercadotecnia o de sistemas de información cada vez utilizan más la gamificación para administrar proyectos y motivar a sus empleados a cumplir sus metas laborales.

Programas de fidelización: Los comercios electrónicos y venta minorista pueden profundizar la relación con sus clientes gracias a la gamificación. Esta permite ofrecer programas de lealtad que van más allá de los modelos clásicos, haciendo que estos se sientan más motivados a comprar.

Salud y bienestar: La gamificación también ha sido ampliamente utilizada en el campo de la salud y el bienestar. Con ella se han creado campañas para inculcar buenos hábitos en la población, sensibilizar a las personas sobre ciertas enfermedades, o motivar a los ciudadanos a cuidarse, ya sea a través de la práctica de actividades deportivas o de la adopción de una alimentación más saludable.

Las gamificaciones se pueden emplear en todas partes con un fin de mejorar significativamente en algo en específico, mejorar el compromiso mediante la competencia de las otras personas. Estas conductas se pueden

traspasar al comportamiento en el día a día ayudándonos a ser mejor persona.

Software de gamificación

(Wilfredo, 2019) En su trabajo de investigación nos indica:

En la actualidad se pueden consultar varias plataformas que proporcionan múltiples herramientas para Gamificar una clase, incrementando la participación de los estudiantes. Cualquier sitio web educativo con un fondo de gamificación favorece la motivación y fidelización, y con ello, el proceso de enseñanza y aprendizaje se enriquece.

Solo por mencionar algunas, se tiene:

- **Kahoot**, esta herramienta nos permite crear o utilizar quiz (cuestionarios) con un tiempo limitado, clasificando a los participantes por el acierto de sus respuestas.

- **ClassDojo**, además de ser una importante plataforma para Gamificar las clases, cuenta con la posibilidad de incluir e informar a los padres sobre el avance de sus hijos, mientras que al docente le brinda un registro del desarrollo del estudiante.

(Héctor, 2022) Nos indica en su sitio web algunas aplicaciones para gamificar en el aula: Existen múltiples aplicaciones de gamificación que

ayudarán a que los estudiantes aprendan de una forma diferente, interactiva y divertida. Estas son algunas de las más populares:

1. Knowre

Matemática es una de las asignaturas que más genera estrés en los alumnos. Muchos tienen un temor infundado y otros han intentado hacerse amigos de ella pero no lo han logrado. Por ello, knowre se ha convertido en una app de gamificación muy interesante, ya que es una plataforma que incluye retos sobre geometría y álgebra. Su objetivo es ser un apoyo para la clase tradicional, ya que primero se da la explicación del profesor y luego se utiliza la app para afianzar los conocimientos.

2. Minecraft: Education Edition

El popular videojuego Minecraft no solo sirve para jugar, sino que también tiene un amplio potencial educativo. Ha sido por ello que se ha lanzado Minecraft: Education Edition, una versión orientada tanto a profesores como a estudiantes. Su finalidad es promover la colaboración, la creatividad y la resolución de problemas en un entorno divertido e imaginativo. Así los alumnos pueden aprender nuevos conceptos de forma más divertida y efectiva.

3. Kahoot!

Otra de las apps de gamificación más populares es Kahoot! Se trata de una herramienta que permite a los docentes crear juegos de preguntas y

respuestas. Los usuarios pueden crear quices propios de manera muy intuitiva e incluso unirse a un grupo, que los hay en la plataforma para diferentes edades y niveles. Se trata de una herramienta de gamificación pura con rankings, aprendizaje y mucha diversión.

4. Cerebriti

Esta es una plataforma que tiene dos vertientes. Los alumnos pueden crear sus propios juegos educativos, pero también pueden jugar los que han creado otros usuarios. Con la primera opción se fomenta su creatividad y con la segunda podrán aprender de diversos temas o afianzar sus conocimientos en un área en particular. Lo mejor de todo es que hay juegos sobre una amplia variedad de temas y para todos los cursos y edades.

5. Brainscape

Es una aplicación diseñada para buscar, crear y compartir tus propios juegos de 'flashcards'. Esta plataforma cuenta con una gran variedad de tarjetas digitales para la enseñanza, por lo que alumnos y docentes encontrarán mucho material. Si descargas la app podrás buscar entre los diferentes temas y además la web incluye una sección especial para que los profesores puedan inspirarse.

6. Pear Deck

Una forma de mejorar la atención de los alumnos es la bidireccionalidad. Si solo te paras frente a la clase a explicar, es probable que los estudiantes

se fatiguen rápido. En Pear Deck los profesores pueden mejorar el rendimiento de las explicaciones y presentaciones, ya que mientras ellos dan su lección, los alumnos pueden ir recibiendo contenido en sus dispositivos en tiempo real. Este contenido puede ser imágenes, preguntas o cualquier otro material de apoyo.

7. Classcraft

Otra app educativa para gamificación muy interesante es Classcraft, una plataforma muy similar a un videojuego. Es una especie de 'World of Warcraft' para educación que destaca por ser muy visual y atractiva para los estudiantes. Con ella estos podrán crear un mundo de personajes en el que tendrán que participar en misiones y cooperar entre ellos para ir ganando puntos y oro. La idea es avanzar al tiempo que adquieren conocimientos.

8. ClassDojo

Esta es una de las herramientas más populares en los últimos tiempos. ClassDojo permite a los docentes no solo organizar su clase, sino también promover actividades de gamificación y calificar a los alumnos. Además, permite mantener una comunicación más fluida con los estudiantes y también con sus padres. Esta plataforma ofrece tres tipos de cuentas: de profesor, de alumno y de padres. Una característica destacada es que se pueden asignar insignias positivas y negativas a los alumnos cuando el profesor lo considere.

9. Play Brighter

Se trata de una plataforma que permite la creación de un entorno online de aprendizaje personalizado. El profesor podrá configurar el universo en el que sus estudiantes participarán, según sus gustos y necesidades. Esto implica la creación de misiones y el diseño de los puntos que asignarán, por ejemplo.

10. ChemCaper

Esta es una app para gamificación especial para aprender química, una de las asignaturas que puede resultar más compleja para los alumnos. Esta herramienta nació como un proyecto de Kickstarter y se ha convertido en un videojuego que enseña los fundamentos de la química, así como técnicas de experimentos, instrumentos que se usan, entre otras cosas. Es un juego similar a los 'Final Fantasy', pero su finalidad es didáctica.

11. CodeCombat

CodeCombat es una aplicación muy interesante porque se enfoca en los nuevos conocimientos. Se trata de un videojuego diseñado para aprender a programar. Por ello, es una plataforma en la que los usuarios deben resolver retos y problemas a través de código. De esta manera irán avanzando y podrán mejorar tanto su nivel como su equipamiento. Tiene dificultad progresiva, por lo que cada vez los planteamientos serán más complicados, pero también se aprenderá más.

12. Edmodo Gamificación

Edmodo destaca por ser una especie de red social con fines educativos. Esta herramienta permite crear retos y ejercicios, así como asignar pines a múltiples estudiantes. Es decir, no solo se premia al mejor de todos, sino al mejor en cada aspecto: al que haya trabajado más, al que haya logrado una solución más creativa o ingeniosa, al mejor proyecto colaborativo, etc. De esta manera se recompensa por igual el esfuerzo según las habilidades de cada estudiante.

13. Quizlet

Es considerada una de las plataformas de 'flashcards' más exitosas de la actualidad. Ha llamado la atención en el mundo educativo gracias a que ofrece la facilidad de crear packs propios de tarjetas y de utilizar las que hayan sido elaboradas por otros. En Quizlet podrás encontrar miles de packs que se pueden usar para aprender y repasar diferentes conceptos.

14. The World Peace Game

Otra aplicación de gamificación educativa que pueden utilizar los docentes es The World Peace Game. Se caracteriza porque introduce a los jugadores en una simulación política. De esta manera los estudiantes tienen la oportunidad de explorar y hacer contactos en una comunidad diferente a la de ellos, con cientos de problemas de todo tipo: económicos, sociales y hasta ambientales. Es básicamente un juego de roles, ya que los

estudiantes deben tratar de salvar a estas comunidades de todas estas problemáticas que los aquejan. No obstante, es una opción que solo se lleva a cabo en campamentos y talleres específicos en Estados Unidos.

15. Quizizz

¡Esta es una herramienta de gamificación parecida a Kahoot! Con ella los docentes pueden crear pruebas para realizar en clase tiempo real. Permite añadir no solo texto, sino también imágenes o audios. Y lo mejor es que ofrece una funcionalidad de compartir para enviar los test a otros profesores.

16. Monster Kit

Se trata de una herramienta diseñada para estudiantes de primer ciclo de Educación Primaria. Es un juego de mesa con el que se pueden practicar habilidades creativas como escribir, leer, dibujar o hacer cálculos de forma divertida. Es ideal para desarrollar la imaginación de los niños tanto si lo hacen en solitario como acompañados, ya que admite de 1 a 10 jugadores. Lo más divertido es que se hace creando simpáticos monstruos.

17. Trivinet

Con estas aplicaciones puedes entender que la gamificación puede aprovecharse de muchas formas. Trivinet, por ejemplo, es una plataforma que permite jugar al popular juego Trivial en línea. Se puede configurar de

manera colaborativa para que los alumnos lo jueguen en grupo. Además, se puede acceder a él desde la web o desde un smartphone Android.

18. Toovari

Esta es una plataforma multijugador creada en España que busca enseñar a través del juego. En ella se puede crear una clase en línea para que los estudiantes se unan y pongan a prueba sus conocimientos. Esta herramienta destaca porque ofrece una mezcla de evaluación y comunicación con los padres para así brindar un entorno online capaz de aprovechar al máximo las nuevas tecnologías.

19. Genially

Es una aplicación muy versátil pensada para gamificar el aula a través del uso de diferentes contenidos. Los docentes podrán crear diferentes recursos educativos como infografías, presentaciones, pósteres, catálogos e imágenes. Lo mejor de todo es que es muy fácil de usar.

20. Arcademics

Esta es una recopilación de juegos interactivos en la que los usuarios pueden aprender jugando. Ofrece una experiencia multijugador, lo que significa que los alumnos podrán jugar con otros compañeros de clase. Si lo utilizas encontrarás una amplia variedad de juegos interactivos sobre diferentes temas, ya sea para aprender inglés o hasta para practicar el cálculo mental.

Estos Diferente software que nos ayudan a facilitar la creación de diferentes gamificaciones son de gran ayuda para los docentes a la hora de enseñar su materia ya que les da la comodidad y facilidad. Al ser aplicaciones de uso portátil todos los estudiantes podrán acceder de forma rápida y sencilla descargándolas en sus dispositivos. Aprendiendo rápidamente con estas actividades didácticas y motivándolos a seguir mejorando.

El juego didáctico en el campo educativo

(Stoy, 1996)nos indica que: “el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son, la comida, la vivienda, el vestid, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano” (p.19).

Nos enseña que los juegos deberían ser parte de nuestro día a día ya que nos ayuda a relajar y calmar la mente para mejorar la actividad que estemos haciendo , también se puede decir que gracias a ello el ser humano puede tener un momento de diversión y descanso.

Herramientas innovadoras para crear contenido educativo

(eLearning, 2018) nos muestran algunas de las herramientas innovadoras para crear contenido educativo:

1. eAdventure – Para Diseñar Juegos Educativos

Es un proyecto que tiene desarrollado un editor gratuito con el cual podrás realizar juegos educativos.

2. Code.org – Programación Fácil

Es una comunidad muy dinámica donde se aprende y comparte juegos, programas y actividades interactivas. Son llamados proyectos.

Es para todos los niveles.

Te sirve para que enseñes programación de una forma sencilla y muy amigable.

En el portal web dispones de:

- Herramienta online para crear programas, juegos, etc. Podrás programar sin tener conocimientos técnicos.
- Cursos online para aprender a programar, hay cursos para niños no lectores y para avanzados.
- Un catálogo con juegos y programas realizados con code.org.

3. Layar – Realidad Aumentada

Esta herramienta online te permitirá crear contenidos con realidad aumentada.

Es una alternativa muy interesante que seguro le encantará a tus estudiantes.

Rendimiento Académico

Según (Ladefinicion, 2021) se refiere al conocimiento que se adquiere durante la época escolar en todos los niveles tanto primario, como secundario terciario y universitario. Se dice que un estudiante que entra dentro del buen rendimiento si obtuvo excelentes notas a lo largo de todos los años que curso o durante todo el año escolar.

Esto significa que el rendimiento académico es aquel que mide las capacidades que tiene el alumno para estudiar, realizar las tareas y entender los nuevos temas. Es decir, que está vinculado con la aptitud que tiene el mismo.

(Ladefinicion, 2021) También nos expresa que: El rendimiento académico no tiene que ver con las calificaciones

Si alguien dijera que Einstein era considerado por los maestros como de baja capacidad durante su infancia, nos puede hacer creer que la historia está equivocada. Sin embargo, sabemos hoy en día todo lo que logró. Según sus maestros el físico tenía un muy pobre rendimiento académico y no iba a lograr nada en la vida. Esto demostró la incomprensión por parte de los maestros de la inteligencia de Einstein debido a sus bajos logros académicos.

El rendimiento académico son los logros y notas que obtienen los estudiantes a lo largo de un periodo educativo, esto depende de su conocimiento y capacidades aprendidas en clase y en el hogar pero no siempre se tiene que saber todo al pie de la letra para considerarse un buen rendimiento.

Proceso Formativo

(Rodríguez & Gonzáles, 2022) en su proyecto investigativo nos demuestran que el Proceso Formativo es:

Un proceso totalizador, que tiene como objetivo preparar al hombre como ser social, que agrupa en una unidad dialéctica los procesos educativo, desarrollador e instructivo.

Se puede clasificar atendiendo al tipo de institución que participa en su ejecución:

- En sentido amplio (la sociedad)
- En sentido estrecho (la escuela)

El proceso educativo es el más complejo dentro del proceso formativo y está dirigido a la formación de personalidades integrales en todos los aspectos, tanto en el sentido del pensamiento como en el de los sentimientos, conforma una unidad tanto de lo instructivo, como lo desarrollador y educativo, que se manifiesta mediante el proceso de enseñanza aprendizaje físico deportivo.

Para que el estudiante asimile un nuevo contenido, el profesor debe explicar sus características denotando el significado social del mismo, sin embargo, para que el contenido objeto de asimilación sea un instrumento de lo educativo, no puede ser ajeno al estudiante, tiene que estar asociado a la necesidad de éste, para que además de instruir eduque

Para que la transformación de la situación, inherente al nuevo contenido, sea un problema para el estudiante, tiene que reflejar la necesidad, el motivo que el alumno tenga para apropiarse del contenido, tiene que estar motivado por la actividad físico deportiva que realiza.

Motivar al estudiante es ser capaz, por parte del docente, de significar la importancia que posee el nuevo contenido, no solo en un plano social sino también para el alumno, para la solución de sus problemas.

Si el nuevo contenido no le es significativo al estudiante, nunca será educativo; quizás pueda asimilarlo, reproducirlo, pero éste no se convertirá en instrumento de la transformación del medio, de su realización, por lo tanto no será formativo.

Un proceso que tenga una intención educativa tiene que asociar el contenido con la vida, con la realidad circundante, de la que forman parte las vivencias del estudiante. Mientras más real y circundante es el problema y su contenido propio, más puede establecer el estudiante relaciones afectivas con el problema y más puede vincularlo a sus actuales y futuras relaciones sociales.

Cabe recalcar que este proceso es importante ya que enseña los problemas con ejemplos reales en la vida para que los estudiantes vayan formando personalidades en cuanto a sus problemas y saber manejarlos, los ayuda a superarse para convertirse en buenos profesionales en un futuro.

Evaluación Sumativa

(Upf, 2016) Nos enseña en su sitio web: La evaluación sumativa tiene como función determinar el grado de consecución que un alumno ha obtenido en relación con los objetivos fijados para una área o etapa. Se realiza habitualmente, por tanto, al final de un proceso de enseñanza-aprendizaje, y se vincula a las decisiones de promoción, calificación y titulación. Está totalmente ligada a la denominada evaluación del aprovechamiento.

(EdTick, 2020) Nos indica en su sitio web que: Las evaluaciones sumativas, también conocidas como evaluaciones del aprendizaje, son ejecutadas por los profesores y maestros para recopilar información sobre los objetivos, y generalmente son material calificado. Normalmente se realizan al final del año escolar y pueden tomar la forma de prueba, informe, trabajo, proyecto de fin de clase o examen final, todo destinado a asignar calificaciones y comunicar el éxito o el fracaso.

Resulta muy útil cuando se les brinda a los estudiantes información sobre sus logros en comparación con los estándares de la clase, a nivel nacional o mundial. Sin embargo, cuando se trata del impacto que tiene esta metodología de evaluación sobre el aprendizaje, realmente no tiene un gran efecto como tal.

Esta evaluación es una retroalimentación de la mayor parte de un periodo educativo en forma de Trabajo, Examen, Informe o proyecto final. Es necesario para asegurar que los estudiantes hayan aprendido durante ese periodo y así mejorar su rendimiento académico para el próximo periodo.

Desarrollo de Actividades de clase

(Cueto, Vidaura Valbuena, 2008) En su trabajo de investigación: "Desarrollo de actividades en el aula y el proceso de construcción del conocimiento en alumnos de Educación Básica" nos indica que: El desarrollo de la actividad docente se encuentra influenciada por una serie de elementos que pueden estar vinculados no sólo a la conformación docente recibida por el profesional durante su formación universitaria, sino también de la incorporación de elementos que estructuran el entorno educativo, el contexto sociocultural y en la interacción establecida en las actividades del docente en el aula.

Estas actividades son hechas por los profesores con su conocimiento adquirido a lo largo de su proceso formativo profesional, Sirven como una retroalimentación de lo dado en clase y ayuda a tener un control de notas sobre el conocimiento de los estudiantes.

Refuerzo Académico

(Doctor, 2019) En su trabajo de investigación nos indica que: El refuerzo consiste en una serie de actividades que realiza el estudiante fuera de la institución para afianzar sus conocimientos y subir sus calificaciones.

Las clases particulares son un recurso que aporta muchos beneficios a los estudiantes y una excelente forma de conseguir el refuerzo académico necesario.

Como su nombre lo indica, tiene como objetivo reforzar el conocimiento de los estudiantes de los temas en los cuales necesitan ayuda. Esto mejora su rendimiento académico al cubrir esas fallas mediante este refuerzo.

Evaluación Integral

(Judith, 2012) nos indica que:

La Evaluación Integral es el estudio y análisis de las fortalezas, oportunidades, debilidades y 1amenazas (FODA) de una organización, con el fin de detectar oportunidades de mejora, así como la reducción de costos tanto materiales como humanos.

(Judith, 2012) también nos indica que: Es un estudio general, tanto interno como externo de la Organización, con el objetivo de detectar oportunidades de mejora.

Está realizado por un grupo de evaluadores expertos, objetivos, con valores y principios compartidos, que a través de encuestas, observaciones, tabulaciones y análisis, diagnostican el estado actual de la institución, proporcionando las recomendaciones adecuadas para su implementación y solución de los problemas encontrados. Aquí se hace énfasis en que el evaluador nunca debe calificar (bueno o malo) ninguno de los aspectos encontrados en la investigación.

Cabe recalcar que esta evaluación es importante para toda la institución ya que busca esas oportunidades de mejorar y detectar cualquier problema que tengan los estudiantes. El FODA es un excelente método para estos problemas.

Aprendizaje Significativo

(Carneros, 2015) nos muestra en su proyecto investigativo que :

El aprendizaje significativo supone un proceso en el que la persona recoge la información, la selecciona, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente. Así, este aprendizaje se da cuando el nuevo contenido se relaciona con nuestras experiencias vividas y otros conocimientos adquiridos con el tiempo teniendo la motivación y las creencias personales sobre lo que es importante aprender un papel muy relevante. Esto conlleva dotar al nuevo conocimiento de un sentido único para cada persona, ya que cada uno tenemos nuestra historia vital.

Cuando se produce el aprendizaje significativo, los modelos mentales creados a través del tiempo y la experiencia determinan el cómo veremos la información y cómo la gestionaremos. Por decirlo de alguna manera, nuestra manera de interiorizar lo que se aprende y dotarlo de significado nos da una idea de las “gafas” con las que vemos la realidad, y viceversa.

Este Aprendizaje se da cuando se mezclan los conocimientos adquiridos en la vida se juntan con los conocimientos que aprendemos en clase. Ya que nos dan una perspectiva diferente de cómo funciona la vida en realidad.

Transcendencia del rendimiento académico

Según (Ortiz, 2007) el rendimiento académico son los resultados que se obtienen por los distintos factores como: el biológico donde se puede observar los antecedentes de nutrición y metabolismo del proceso de crecimiento en los jóvenes, también tenemos el factor psicológico donde se examina el desarrollo de la personalidad, el autoestima y motivación que conforman a los estudiantes en el ambiente educativo, igualmente pedagógico, comprende cuales son las técnicas y hábitos de estudio, por ultimo social donde reflexiona cual es el tipo de relación que tienen los profesores con sus estudiantes al igual que la interacción entre compañeros, con la objetividad de la contribución de crear las herramientas necesarias para enfrentar la vida diaria.

Indicadores de contenido

El rendimiento académico de los estudiantes se analiza de los diferentes aspectos, un indicador que tiene importancia para verificar la comprensión del contenido que se les está impartiendo sea captado de forma efectiva, donde se abordan las capacidades individuales y la inteligencia que estén manifestando.

(Vásquez, 2019) por otro lado: Se logra observar los resultados del aprendizaje que logran conseguir los estudiantes por medio de las técnicas y estrategias que desempeña el docente en su clase, abordando el cumplimiento de los objetivos que tiene el plan clase de cada asignatura, para cumplir las metas educativas con la labor de brindarles a los estudiantes una educación de calidad que se pueda ver reflejada en los resultados de sus calificaciones. Después de haber realizado un análisis comparativo de las distintas definiciones del rendimiento académico, podemos concluir que existe dos puntos de referencia que comprende el nivel de desarrollo de los estudiantes, el punto de vista de que hablamos es el grado de estudio los cuales son estático y dinámico, englobando al estudiante como un ser social dentro del ámbito educativo.

Grado de estudio estático

Se realiza un estudio que identifique como: se estima, explique y evalúe el desempeño formativo dentro del proceso de enseñanza con la finalidad

de observar el nivel de desarrollo encontrando las áreas en donde el estudiante tenga un grado bajo de aprendizaje.

A. El desempeño en su forma estática reconoce al proceso de aprendizaje, por lo que está vinculado al desarrollo de las habilidades y esfuerzos del estudiante.

B. El rendimiento académico es un medio que mide los niveles de comprensión de los conocimientos adquiridos, no es un fin.

C. El desempeño académico está relacionado con las metas éticas, también integran las expectativas económicas, lo que hace necesario un desempeño eficaz de acuerdo con las necesidades sociales.

Grado de estudio dinámico

Se realiza una investigación mediante un esquema que ayude a comprender y proponer modelos dinámicos para alcanzar: eficacia, productividad y calidad en los procesos de enseñanza aprendizaje.

A. El desempeño en su forma dinámica comprende el producto del aprendizaje formado por el estudiante demostrando un comportamiento de aprovechamiento.

B. El rendimiento académico está conformado por medidas de calidad y criterio de valoración.

Tipos de rendimiento académico

(Infante, 2018) Existen diferentes tipos de rendimiento escolar, según Leal (1994) éstos se van a dar durante el proceso de educativo, esto quiere decir que tarea educativa se va a poder evaluar mediante aquellos instrumentos y elementos personales que son parte del proceso educativo y no sólo de la productividad que tenga el estudiante.

Es así como Bobadilla (2006) toma como referencia los tipos de rendimiento de Angles, que son cuatro tipos de rendimiento escolar, y éstos son:

1) **Rendimiento suficiente.** Es cuando alumno logra aquellos objetivos que se plantean y ya están establecidos en lo que es los procesos de enseñanza-aprendizaje.

2) **Rendimiento insuficiente.** Por el contrario, en esta es cuando el alumno no logra alcanzar a cumplir con los contenidos establecidos que se pretende que cumplan.

3) **Rendimiento satisfactorio.** Cuando el alumno tiene las capacidades acordes al nivel que se desea y está dentro de sus alcances.

4) **Rendimiento insatisfactorio.** Por otro lado este es cuando el alumno no alcanza el nivel esperado o mínimo en cuando a su desarrollo de capacidades con las que debe contar.

Por otra parte Leal (1994) aparte de los ya mencionados igual añade los siguientes tipos de rendimiento:

5) **Rendimiento objetivo.** En este se va utilizar algún instrumento de evaluación para medir aquella capacidad con la que cuenta el alumno para manejar un tema en especial.

6) **Rendimiento subjetivo.** Por el contrario, en esta se va a tomar en cuenta por la opinión que tenga el maestro acerca del alumno en cuanto a su desempeño.

De estos tipos de rendimiento ya antes mencionados igual podemos encontrar otra clasificación de estos que es la siguiente:

7) **Rendimiento individual.** Es en el que se manifiesta en la adquisición de conocimientos, experiencias, hábitos, destrezas, habilidades, actitudes, aspiraciones, etc. Lo que permitirá al profesor tomar decisiones pedagógicas posteriores. Los aspectos de rendimiento individual se apoyan en la exploración de los conocimientos y de los hábitos culturales, campo cognoscitivo o intelectual. También en el rendimiento intervienen aspectos de la personalidad que son los afectivos. Comprende

a) Rendimiento general. Éste se va a manifestar mientras el estudiante va al centro de enseñanza, en el aprendizaje de las Líneas de Acción Educativa y hábitos culturales y en la conducta del alumno.

b) Rendimiento específico. Por otra parte este es el que se da en la resolución de problemas personales, desarrollo en la vida profesional, familiar y social que se les presenta en el futuro. En este rendimiento la realización de la evaluación es más fácil, por cuanto si se evalúa la vida afectiva del alumno, se debe considerar su conducta parcelada mente: sus relaciones con el maestro, con las cosas, consigo mismo, con su modo de vida y con los demás.

8) **Rendimiento social.** La institución educativa al influir sobre un individuo, no se limita a este sino que a través del mismo ejerce influencia de la sociedad en que se desarrolla. El primer aspecto de influencia social es la extensión de la misma, manifestada a través del campo geográfico. Además, se debe considerar el campo demográfico constituido, por el número de personas a las que se extiende la acción educativa.

Estos diferentes tipos de rendimiento ayudan a comprender todo el proceso educativo que tiene el estudiante de todos los ángulos como son, personalmente, la opinión del profesor, su capacidad actual en algunos temas, su falta de estudio en otros temas, etc. Al aplicar cada uno de estos rendimientos podemos conocer la capacidad actual del estudiante.

2.3 Marco Contextual

La unidad educativa fiscal Aguirre Abad se encuentra ubicada en el corazón de la urbe porteña el plantel se fundó primero como Colegio Experimental Aguirre Abad el 15 de febrero de 1944 por decreto ejecutivo

N.º 2356, en la presidencia de Carlos A. Arroyo del Río. Sus instalaciones estaban ubicadas en un edificio de las calles 9 de octubre, entre García Avilés y Rumichaca. Posteriormente, tras un incendio ocurrido en aquellas oficinas, se trasladaron a la edificación en la que se encuentran actualmente, en la avenida Luis Cordero Crespo y Sufragio Libre a lado de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte. Lleva el nombre de un destacado ecuatoriano del siglo XIX, el doctor Francisco Xavier Aguirre Abad quien fue vicepresidente del Ecuador 1878 en la presidencia del Gral. Ignacio de Veintimilla.

Actualmente la denominación del plantel es Unidad Educativa Fiscal Aguirre Abad y mantiene la jornada matutina y vespertina donde se educan 2384 estudiantes y laboran 90 personas entre directivos, docentes, administrativos y personal de servicio. El plantel educativo oferta el bachillerato en Ciencias y a través de la historia los miles de estudiantes que han pasado por sus aulas han dejado una huella significativa en la sociedad guayaquileña. La institución educativa pertenece a la zona 8 de educación y al distrito educativo 09D05 Tarqui-Tenguel, el código AMIE del plantel es 09H00719. La unidad educativa se encuentra ubicada en la parroquia Tarqui y los estudiantes en su mayoría son de escasos recursos.

2.4 Marco Legal

El siguiente contenido de la fundamentación legal está dirigida a las normativas que tienen relación con el proyecto de investigación. A continuación se puntualiza cada una de ellas.

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

SECCIÓN TERCERA

COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación Sección primera Educación

Art. 27.- Establece que la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Art. 352.- El Sistema de Educación Superior estará integrado por universidades y escuelas politécnicas; institutos superiores técnicos, tecnológicos y pedagógicos; y conservatorios superiores de música y artes, debidamente acreditados y evaluados. Estas instituciones, sean públicas o particulares, no tendrán fines de lucro;

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

DISPOSICIONES GENERALES

Sexta.- La oferta y ejecución de programas de educación superior es atribución exclusiva de las instituciones de educación superior legalmente autorizadas. Los programas podrán ser en modalidad de estudios presencial, en semipresencial, a distancia, virtual, en línea y otros. Estas modalidades serán autorizadas y reguladas por el Consejo de Educación Superior. Se prohíbe el funcionamiento de instituciones de educación superior nacionales o de títulos extranjeros, que impartan formación sin ejecutarse sin sujetarse a los procedimientos de creación o aprobación establecidos en esta Ley. El incumplimiento de esta disposición motivará las acciones legales correspondientes

El Consejo de Educación Superior, publicará la lista de instituciones del Sistema de Educación Superior legalmente reconocidas, y mantendrá actualizada esta información en un portal electrónico.

CAPÍTULO 2

ORGANISMOS QUE RIGEN EN EL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

SECCIÓN

PRIMERA DEL CONSEJO DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Art 156.- Atribuciones y deberes. - Son atribuciones y deberes del Consejo de Educación Superior, en el ámbito de esta Ley:

m) Aprobar al menos los siguientes reglamentos:

3.- Del régimen académico y títulos, y del régimen de posgrado; y de las modalidades de estudios: presencial, semipresencial, a distancia, en línea y otros.

REGLAMENTO DE RÉGIMEN ACADÉMICO

CAPÍTULO II

MODALIDADES PRESENCIAL, SEMIPRESENCIAL, EN LÍNEA Y

A DISTANCIA DE CARRERA O PROGRAMAS

Artículo 71.- Modalidad presencial.- La modalidad presencial es aquella en la que el componente de aprendizaje en contacto con el profesor y de aprendizaje práctico-experimental de las horas y/o créditos asignados para la carrera o programa se desarrollan en interacción directa y personal estudiante-profesor y en tiempo real en al menos el setenta y cinco por ciento (75%) de las horas y/o créditos de la carrera o programa.

Artículo 72.- Modalidad semipresencial.- La modalidad semipresencial es aquella en la que el aprendizaje se produce a través de la combinación de actividades en interacción directa con el profesor o con el tutor en un rango entre el cuarenta por ciento (40%) y el sesenta por ciento (60%) de las horas y/o créditos, y el porcentaje restante en actividades virtuales, en tiempo real o diferido, con apoyo de la tecnología de la información y de la comunicación

Artículo 73.- Modalidad en línea.- La modalidad en línea es aquella en la que los componentes de aprendizaje en contacto con el profesor; práctico experimental; y, aprendizaje autónomo de la totalidad de los créditos, están mediados en su totalidad por el uso de tecnologías interactivas multimedia y entornos virtuales de

aprendizaje que organizan la interacción de los actores del proceso educativo, de forma sincrónica o asincrónica, a través de plataformas digitales.

Artículo 74.- Modalidad a distancia.- La modalidad a distancia es aquella en la que los componentes de: aprendizaje en contacto con el profesor; el práctico experimental; y, el de aprendizaje autónomo en la totalidad de sus créditos, están mediados por la articulación de múltiples recursos didácticos, físicos y digitales; además, del uso de las tecnologías y entornos virtuales de aprendizaje en plataformas digitales, cuando sea necesario.

Esta modalidad se basa en el acompañamiento del profesor y/o tutor, mediante procesos de tutorías sincrónica y asincrónica; virtual y presencial; y, el respaldo administrativo-organizativo de centros de apoyo de las propias IES u otras, cuando existan convenios de titulación conjunta, debidamente aprobados por el CES.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

En esta investigación analizamos el uso de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes y docentes a través de la investigación bibliográfica, de campo y descriptiva.

El presente trabajo está basado en el planteamiento metodológico del enfoque mixto y busca cumplir con los objetivos tratados en la investigación.

Esta información de campo realizada nos permitió conocer lo que sucede dentro del plantel educativo para así poder comprobar las premisas y cumplir los objetivos, para poder mejorar el Rendimiento Académico con la implementación de gamificaciones. Por tal motivo se tomó la población y muestra de manera asertiva por esto se reafirmó la metodología mixta e implementación de métodos.

3.2 Modalidad de la investigación

Esta investigación se realizó en el enfoque mixto que nos permitió recopilar información del tema presencialmente y así obtener los detalles de forma asertiva. El estudio fue realizado en la Unidad Educativa Aguirre Abad en la cual pudimos investigar la problemática utilizando encuestas y entrevistas.

Se obtuvieron los respectivos permisos para poder llevar a cabo la investigación en la Unidad educativa por lo consiguiente la información

obtenida será adjuntada, formulando las conclusiones y recomendaciones del estudio hecho.

3.3 Tipos de investigación

3.3.1 Bibliográfica

Según (editorial, 2020) nos explica que “La investigación bibliográfica o documental consiste en la revisión de material bibliográfico existente con respecto al tema a estudiar. Se trata de uno de los principales pasos para cualquier investigación e incluye la selección de fuentes de información.

Se le considera un paso esencial porque incluye un conjunto de fases que abarcan la observación, la indagación, la interpretación, la reflexión y el análisis para obtener bases necesarias para el desarrollo de cualquier estudio”.

En el equipo este tipo de investigación nos llevó a conocer, aprender e inspeccionar las estrategias metodológicas y como son usadas e influenciadas en la institución que nos hemos enfocado, con el propósito de mejorar el rendimiento académico de los alumnos de la educación general básica de la Unidad Educativa “Aguirre Abad” .

3.3.2 De campo

Según (Arteaga, 2022) menciona que “La investigación de campo tiene como objetivo comprender, analizar e interactuar cualitativamente con los individuos en sus entornos nativos y recopilar datos. Al decir que están en el «campo», los científicos sociales suelen referirse al mundo real donde se estudian las actividades y los sucesos de la vida cotidiana de las personas. Algunos investigadores también llaman a este método de recogida de datos

observación participante o etnografía. La antropología suele utilizar el término etnografía, y la sociología, la observación participante, para referirse al método de recogida de datos”.

Bajo el concepto de esta investigación el equipo de estudio se la toma, con el fin de recaudar información tanto de los estudiantes como de los directivos de la unidad educativa “Aguirre Abad” a través de los métodos de investigación, los que también nos ayudaran a saber cuál es la verdad que tienen los alumnos ante la influencia de la gamificación para poder desarrollar un mejor aprendizaje en la institución mencionada anteriormente.

3.3.3 Descriptiva

(Másters, 2021) Una investigación descriptiva es aquella que busca el “qué” del objeto de estudio, más que el “por qué”. Como su nombre lo indica, busca describir y explicar lo que se investiga, pero no dar las razones por las cuales eso tiene lugar.

Con esta misma podemos llevar a cabo la investigación con el fin de trazar los sucesos que ocurren en esta cuestión, con la cual la recopilación de información nos permita conocer cuál es la situación conflicto de la institución en la que nos hemos encaminado.

3.4 Métodos de investigación

(Fernandes, 2019) nos explica que: son las herramientas que los investigadores utilizan para obtener y analizar los datos. Estas incluyen el

muestreo, los cuestionarios, las entrevistas, los estudios de casos, el método experimental, los ensayos y grupos de enfoque.

La elección del método de investigación es predeterminada por el problema a resolver y por los datos que se pueden obtener. Así, tenemos métodos de investigación cuantitativos, cualitativos o mixtos.

3.4.1 Método Inductivo

Según (González, 2020) El método inductivo es una forma de razonamiento para llegar a conclusiones que empieza desde lo más específico y va hasta las generalizaciones y teorías más amplias. Se comienza con unas observaciones y medidas específicas para llegar a unas conclusiones generales.

En este método de razonamiento es importante que los hechos examinados sean lógicos para que las ideas expuestas tengan coherencia; aunque se debe destacar que las teorías inducidas pueden estar incompletas o erradas, lo que sucede porque se centran únicamente en algunos sucesos y no abarcan toda la realidad.

Este método nos ayudara para poder sacar las conclusiones y así poder elaborar la propuesta escogiendo temas específicos para los juegos que implementaremos; los cuales ayudaran notablemente su rendimiento.

3.4.2 Método Deductivo

(Gabriela, 2020) El método deductivo es una forma de razonamiento que deriva del método científico y que tiene como finalidad

obtener conclusiones lógicas a partir de un grupo de premisas; es decir, se deduce. Si los hechos o premisas son ciertos, la conclusión también lo será.

Gracias a este método podemos concluir que las gamificaciones ayudan a mejorar el rendimiento académico, al captar la atención de los estudiantes y motivarlos a seguir aprendiendo mientras se divierten.

3.5 técnicas de investigación

3.5.1 Entrevista

(Significados, 2022) La entrevista no es un diálogo casual que establecen dos o más personas, sino que supone un acuerdo previo de comunicación que tiene intereses y propósitos definidos, los cuales son del conocimiento de todos los participantes.

La entrevista es usada como instrumento en el periodismo, la medicina, la psicología, la selección de personal en una empresa, así como en diversas áreas de las ciencias humanas y sociales para realizar investigaciones.

La función de las entrevistas es obtener información de interés para el público general o para la investigación de un tema o asunto.

3.5.2 Encuestas

(Qualtrics, 2018) Las encuestas son un método de recolección de datos a partir de un muestreo de personas, a menudo con el objetivo de generalizar los resultados para un segmento de población más grande. Constituyen una fuente de información e insights fundamentales para

comercios, medios de comunicación, organismos gubernamentales, educadores y cualquiera que forme parte de la economía de la información.

3.6 Instrumentos de Investigación

(investigación, Tipos de, 2018) Los instrumentos de investigación son los recursos que el investigador puede utilizar para abordar problemas y fenómenos y extraer información de ellos: formularios en papel, dispositivos mecánicos y electrónicos que se utilizan para recoger datos o información sobre un problema o fenómeno determinado. Cuestionario, termómetro, escalas, ecogramas.

3.6.1 Cuestionario

(Euroinnova Business School, 2022) este es un instrumento de investigación que consiste en un conjunto de interrogantes u otro tipo de indicaciones con el propósito de recopilar información de un encuestado. Esta herramienta se emplea con el objetivo de conocer una serie de datos que pueden ser tanto cualitativos como cuantitativos.

Por otro lado, las preguntas que usualmente se encuentran en estos instrumentos suelen ser de naturaleza sencilla, por estar dirigida a un público que puede que no maneje los términos y tecnicismos que se investigan. Los tipos de preguntas halladas en un cuestionario pueden ser abiertas, cerradas o una combinación de ambas, donde se controla la libertad con la que el participante puede dar una respuesta

3.6.2 Escala de Likert

(Qualtrics, 2021) La escala de Likert es una escala de evaluación, lo que significa que el cuestionario de la escala de Likert consiste en respuestas cerradas y prellenadas, provistas de opciones numéricas o verbales. La escala de Likert es también una escala multi elemento, ya que consiste en una serie de afirmaciones (elementos) que expresan los tipos de actitudes que se quieren investigar.

En un cuestionario Likert se utiliza una escala de 5 o 7 puntos, a veces llamada escala de satisfacción, ya que se pide al encuestado que exprese su grado de acuerdo/desacuerdo con cada declaración seleccionada. En la versión original usada por Likert las opciones de respuesta eran:

1. totalmente de acuerdo
2. De acuerdo
3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4. En desacuerdo
5. Totalmente en desacuerdo

Otra variante que los participantes en un cuestionario de tipo Likert tienen que responder es una pregunta cómo “En general, ¿cuán satisfecho o insatisfecho está usted con el producto/servicio X?”, con una escala que va:

- de “muy satisfecho” (1)
- a “muy insatisfecho” (5 o 7)
- pasando por “ni satisfecho ni insatisfecho” (3 o 4).

Como ya queda claro en estos dos ejemplos, es habitual incluir una opción moderada o neutral en la encuesta Likert, de modo que sea realmente posible que el encuestado no adopte una posición.

A cada modo de respuesta se le da una puntuación (5, 4, 3, 2, 1 o 4, 3, 2, 1, 0) y la suma media de las puntuaciones de las respuestas de cada encuestado sobre el conjunto de preguntas representa la posición del individuo respecto a la declaración investigada.

3.7 Población y Muestra

3.7.1 Población :

(Guillermo Westreicher, 2022) En estadística, para estudiar a las poblaciones (especialmente si son muy grandes) usualmente se toma una muestra. Es decir, se selecciona un subgrupo de la población objetivo y a ellos se les realiza una encuesta o prueba.

Para que las conclusiones del estudio sean confiables la muestra debe tener las mismas características que la población. Es decir, si la media de edad de la población es de 25 años, también ese debe ser el promedio de la muestra.

La población escogida es de 80 estudiantes, pertenecientes a tres cursos de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Aguirre Abad” y 5 docentes que son quienes trabajan con estos cursos más la entrevista a las autoridades.

Población de la Unidad Educativa Aguirre Abad
Tabla 2 Población

Item	Estratos	Frecuencias	Porcentajes
1	ESTUDIANTES	80	91%
2	DOCENTES	5	6%
3	AUTORIDADES	3	3%
Total		88	100%

Fuente: Unidad Educativa “Aguirre Abad”

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

La población de esta investigación es de 88 personas en total, los cursos que se encuestaron son tres paralelos b, c, de octavo año de educación básica de La Unidad Educativa “Aguirre Abad”, los docentes encuestados fueron 5 y por lo consiguiente se entrevistó a 3 autoridades. Es por esa razón que la población se convierte en muestra y no se aplicara la formula

3.7.2 Muestra:

(Serra, 2014) Una muestra estadística (o una muestra) es un subconjunto de elementos de la población estadística.

El mejor resultado para un proceso estadístico sería estudiar a toda la población. Pero esto generalmente resulta imposible, ya sea porque supone un coste económico alto o porque requiere demasiado tiempo.

La población mostrada es menor a 500 por tal motivo no será utilizada la fórmula para el muestreo con el objetivo de recabar mayor información y sea veraz.

Estratos de la muestra de La Unidad Educativa Aguirre Abad.
Tabla 3 Muestra

Estratos	Población	Muestra
ESTUDIANTES	80	80
DOCENTES	5	5
AUTORIDADES	3	3
Total	88	88

Fuente: Unidad Educativa “Aguirre Abad”

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

3.8 Análisis e interpretación de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa Aguirre Abad.

Ítem 1.- ¿Considera que los juegos son una forma de aprender?

Tabla 4 Los juegos como una forma de aprender

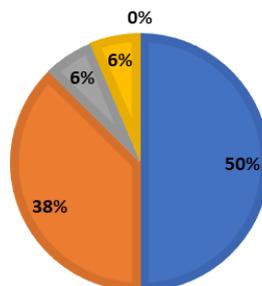
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente de acuerdo	40	50%
	De acuerdo	30	38%
	Indiferente	5	6%
	En desacuerdo	5	6%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 1 Los juegos como una forma de aprender

■ Totalmente de acuerdo ■ De acuerdo
■ Indiferente ■ En desacuerdo
■ Totalmente en desacuerdo



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 88% de los alumnos opinan que los juegos son una forma de aprendizaje por otro lado el 12% de los estudiantes no cree o no están interesados en que los juegos sean una forma de aprendizaje como se muestra en el grafico mostrado.

Ítem 2.- ¿Cree usted que los retos hacen que usted quiera aprender más?

Tabla 5 Los retos sirven para aprender

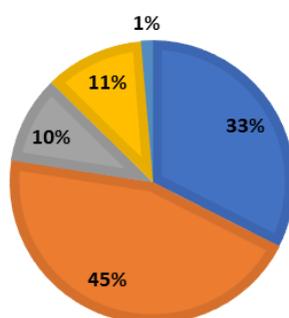
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Totalmente de acuerdo	26	33%
	De acuerdo	36	45%
	Indiferente	8	10%
	En desacuerdo	9	11%
	Totalmente en desacuerdo	1	1%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: García Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 2 Los retos sirven para aprender

■ Totalmente de acuerdo ■ De acuerdo
■ Indiferente ■ En desacuerdo
■ Totalmente en desacuerdo



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: García Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 78% de los alumnos opinan que los retos motivan a aprender más, en cuanto al 22% de los alumnos restantes indican que no es necesario o no están interesados.

Ítem 3.- ¿Sus docentes utilizan juegos o dinámicas de juegos?

Tabla 6 Juegos o Dinámicas de juegos

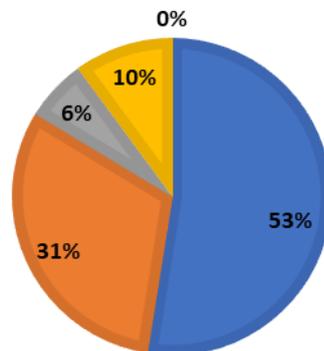
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Totalmente de acuerdo	42	53%
	De acuerdo	25	31%
	Indiferente	5	6%
	En desacuerdo	8	10%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: García Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 3 Juegos o Dinámicas de juegos

■ Totalmente de acuerdo ■ De acuerdo
■ Indiferente ■ En desacuerdo
■ Totalmente en desacuerdo



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: García Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 84 % de los alumnos confirma que sus profesores usan dinámicas para enseñar y el 16% restante nos indica que los docentes no usan tales dinámicas como se muestra en la tabla.

Ítem 4.- ¿Considera importante obtener reconocimiento frente a sus compañeros?

Tabla 7 Obtener reconocimiento.

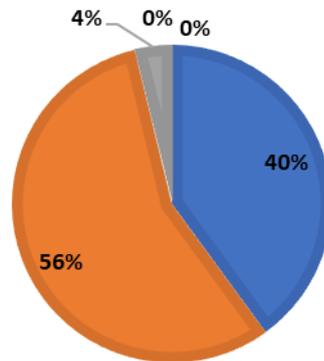
Item	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Totalmente de acuerdo	32	40%
	De acuerdo	45	56%
	Indiferente	3	4%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 4 Obtener reconocimiento.

■ Totalmente de acuerdo ■ De acuerdo
■ Indiferente ■ En desacuerdo
■ Totalmente en desacuerdo



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 96% de los alumnos opinan que es importante tener reconocimiento frente a sus compañeros y el 4% de los alumnos restantes indican que es indiferente como se muestra en la gráfica.

Ítem 5.- ¿Le gustaría que en clases se reforzara el estudio con la ayuda de elementos de juegos como lo son los retos, dinámicas, puntajes, etc.?

Tabla 8 Refuerzo con ayuda de juegos

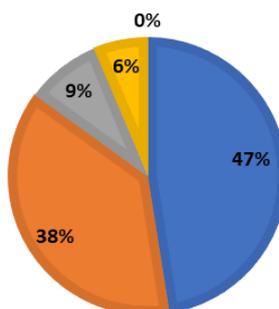
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Totalmente de acuerdo	38	48%
	De acuerdo	30	38%
	Indiferente	7	9%
	En desacuerdo	5	6%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: García Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 5 Refuerzo con ayuda de juegos

■ Totalmente de acuerdo ■ De acuerdo
■ Indiferente ■ En desacuerdo
■ Totalmente en desacuerdo



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: García Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 85% de los alumnos opinan que le gustaría que usen los juegos para reforzar el estudio y al 15% de los alumnos restantes indican que no es necesario o no están interesados.

Ítem 6.- ¿Cree usted que la aplicación de elementos de juegos en clases ayudaría a mejorar la relación docente-estudiante?

Tabla 9 Los juegos como mejoría de relación docente-estudiante

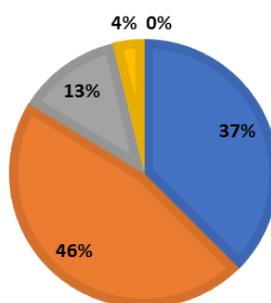
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Totalmente de acuerdo	30	38%
	De acuerdo	37	46%
	Indiferente	10	13%
	En desacuerdo	3	4%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: García Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 6 Los juegos como mejoría de relación docente-estudiante

■ Totalmente de acuerdo ■ De acuerdo
■ Indiferente ■ En desacuerdo
■ Totalmente en desacuerdo



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: García Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 83% de los alumnos consideran que mejoraría la relación docente-estudiante con la aplicación de elementos de juegos y al 17% de los alumnos restantes indican que no es necesario o no están interesados.

Ítem 7.- ¿ Cree usted que el usar el juego como método de enseñanza ayudaría aumentar su motivación por el estudio?

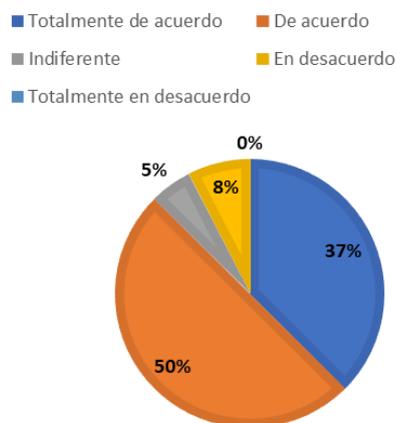
Tabla 10 Aumento de motivación por el estudio

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Totalmente de acuerdo	30	38%
	De acuerdo	40	50%
	Indiferente	4	5%
	En desacuerdo	6	8%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: García Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 7 Aumento de motivación por el estudio



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: García Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 88% de los alumnos opinan que aumentaría la motivación con el uso de juegos y el 12% de los alumnos restantes indican que es indiferente o no están de acuerdo como se muestra en la gráfica.

Ítem 8.- ¿ Considera usted que los juegos o los elementos de juegos como dinámicas, ayudaría a mejorar el ambiente escolar?

Tabla 11 Mejora del ambiente escolar

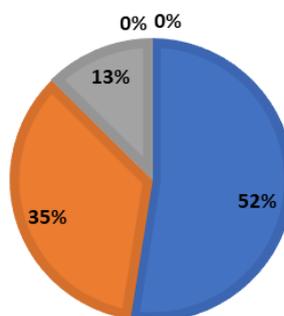
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Totalmente de acuerdo	42	53%
	De acuerdo	28	35%
	Indiferente	10	13%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 8 Tabla 12 Mejora del ambiente escolar

■ Totalmente de acuerdo ■ De acuerdo
■ Indiferente ■ En desacuerdo
■ Totalmente en desacuerdo



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 87% de los alumnos opinan que mejoraría el ambiente escolar con la implementación de juegos y el 13% de los alumnos restantes indican que es indiferente como se muestra en la gráfica.

Ítem 9.- ¿ C

mejorarían su desempeño escolar?

Tabla 13 Los videojuegos con fines educativos

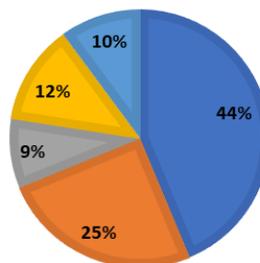
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Totalmente de acuerdo	35	44%
	De acuerdo	20	25%
	Indiferente	7	9%
	En desacuerdo	10	13%
	Totalmente en desacuerdo	8	10%
	TOTAL	80	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 9 Los videojuegos con fines educativos

■ Totalmente de acuerdo ■ De acuerdo
■ Indiferente ■ En desacuerdo
■ Totalmente en desacuerdo



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 69% de los alumnos opinan que los videojuegos con fines educativos mejorarían el desempeño y el 31% de los alumnos no están de acuerdo o les parece indiferente los videojuegos con fines educativos.

Ítem 10.- ¿ Estaría usted de acuerdo en que es mejor estudiar de manera

entretenida?

Tabla 14 Es mejor estudiar de manera entretenida

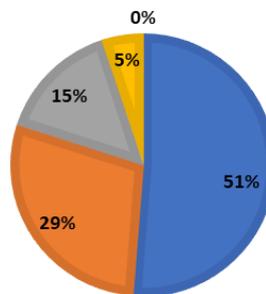
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	Totalmente de acuerdo	41	51%
	De acuerdo	23	29%
	Indiferente	12	15%
	En desacuerdo	4	5%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		80

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 10 Es mejor estudiar de manera entretenida

■ Totalmente de acuerdo ■ De acuerdo
■ Indiferente ■ En desacuerdo
■ Totalmente en desacuerdo



Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 80% de los alumnos opinan que es mejor estudiar de forma entretenida y el 20% de los alumnos restantes indican que es indiferente o están en desacuerdo como se muestra en la gráfica.

Análisis de la encuesta aplicada a los Docentes Unidad Educativa Aguirre

Abad.

Ítem 1.- ¿Considera que la metodología de sus clases es tradicional?

Tabla 15 Metodología en sus clases

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Totalmente de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	2	40%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	2	40%
	Totalmente en desacuerdo	1	20%
	TOTAL		5

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: García Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 11 Metodología en sus clases



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: García Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- Solo el 40% de los profesores indica que sus clases son tradicionales y el 60% restante indica lo contrario como se muestra en la gráfica.

Ítem 2.- ¿Considera usted que su sesión de clases es comprendida por sus estudiantes?

Tabla 16 Sesión de clases comprendida

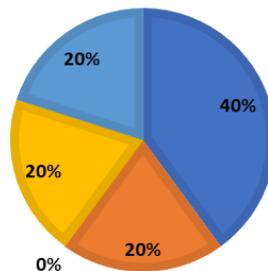
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Totalmente de acuerdo	2	40%
	De acuerdo	1	20%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	1	20%
	Totalmente en desacuerdo	1	20%
	TOTAL		5

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 12 Sesión de clases comprendida

■ Totalmente de acuerdo ■ De acuerdo
■ Indiferente ■ En desacuerdo
■ Totalmente en desacuerdo



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 60% de los profesores indica que sus clases son comprendidas por sus alumnos y el 40% restante indica que sus alumnos no comprenden sus sesiones de clase.

Ítem 3.- ¿Considera que utilizar juegos en el proceso de clases, mejoraría el desempeño de sus estudiantes?

Tabla 17 Juegos en el proceso de clases

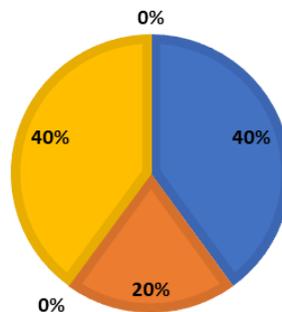
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Totalmente de acuerdo	2	40%
	De acuerdo	1	20%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	2	40%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		5

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 13 Juegos en el proceso de clases

■ Totalmente de acuerdo ■ De acuerdo
■ Indiferente ■ En desacuerdo
■ Totalmente en desacuerdo



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 60% de los profesores indica que sus alumnos mejorarían su desempeño con la implementación de juegos didácticos y el otro 40% indica que no es necesario como lo indica la gráfica.

Ítem 4.- ¿Cree usted que utilizando las dinámicas, mecánicas del juego sus clases son más interesantes?

Tabla 18 Mecánicas y componentes del juego

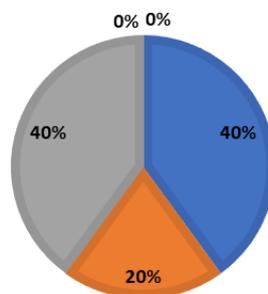
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Totalmente de acuerdo	2	40%
	De acuerdo	1	20%
	Indiferente	2	40%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		5

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 14 Mecánicas y componentes del juego

■ Totalmente de acuerdo ■ De acuerdo
■ Indiferente ■ En desacuerdo
■ Totalmente en desacuerdo



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 60% de los profesores indica que sus clases son más interesantes utilizando dinámicas de juego y el 40% indica que son indiferentes como se muestra en el gráfico.

Ítem 5.- ¿ Cree usted que gamificación, son estrategias de clases.?

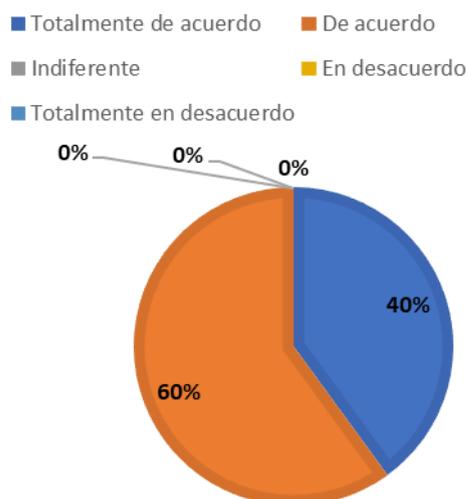
Tabla 19 Estrategias de clases

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Totalmente de acuerdo	2	40%
	De acuerdo	3	60%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		5

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 15 Estrategias de clases



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 100% de los profesores indican que la gamificación son estrategias de clases.

Ítem 6.- ¿C

adquisición de los aprendizajes?

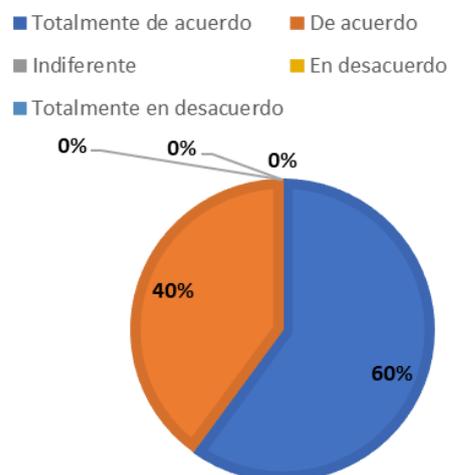
Tabla 20 Gamificación en el ámbito educativo

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Totalmente de acuerdo	3	60%
	De acuerdo	2	40%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		5

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 16 Gamificación en el ámbito educativo



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 100% de los profesores indican que la gamificación beneficia en la adquisición de los aprendizajes.

Ítem 7

seleccionados acordes a la edad de los estudiantes?

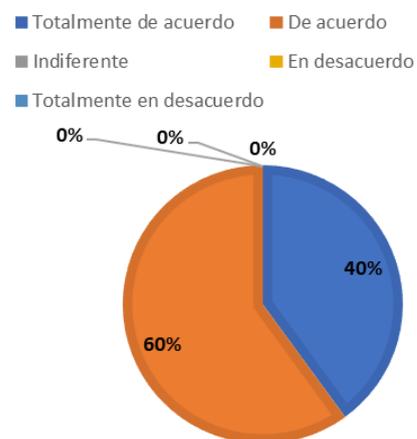
Tabla 21 Juegos acorde a la edad

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Totalmente de acuerdo	2	40%
	De acuerdo	3	60%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		5

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 17 Juegos acorde a la edad



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 100% de los profesores están de acuerdo con que se seleccionen los juegos de acuerdo a la edad de los alumnos.

Ítem 8.- ¿Cr

tiempo?

Tabla 22 Los juegos son pérdida de tiempo

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Totalmente de acuerdo	0	0%
	De acuerdo	2	40%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	2	40%
	Totalmente en desacuerdo	1	20%
	TOTAL		5

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 18 Los juegos son pérdida de tiempo



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 60% de los profesores indica que los juegos son una pérdida de tiempo y el 40% restante indica lo contrario como se muestra en la gráfica.

Ítem 9.- ¿Co

al nivel de aprendizaje?

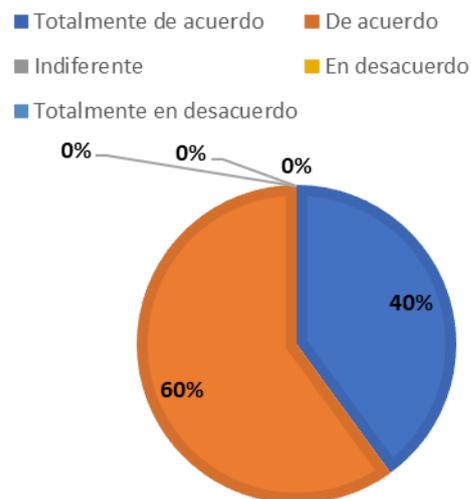
Tabla 23 Desempeño en relación a nivel de aprendizaje

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Totalmente de acuerdo	2	40%
	De acuerdo	3	60%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		5

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 19 Desempeño en relación a nivel de aprendizaje



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 100% de los profesores están de acuerdo con que el desempeño escolar se evidenció en relación al nivel de aprendizaje.

Ítem 10.- ¿Cree usted que por sus beneficios la gamificación debe instaurarse como una metodología áulica?

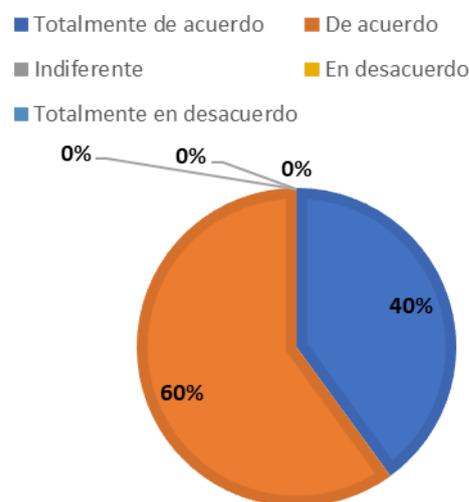
Tabla 24 Gamificación como metodología áulica

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	Totalmente de acuerdo	2	40%
	De acuerdo	3	60%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	0	0%
	Totalmente en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		5

Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Gráfico 20 Gamificación como metodología áulica



Fuente: Encuesta a docentes

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

Análisis.- El 100% de los profesores están de acuerdo con que se implemente la metodología de la gamificación gracias a los beneficios que aporta.

ENTREVISTA AL RECTOR

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada al Rector de la Unidad Educativa Aguirre Abad.

Entrevistadores: Garcia borbor Eliana, Icaza León Bryan

Lugar: Rectorado

Entrevistado: Mgs. Héctor Omar Álvarez Lima

Cargo: Rector

1. ¿Considera usted que la gamificación ayuda al desempeño escolar y por qué?

Si, porque a través de los juegos, ellos se motivan, se comprometen y dinamizan todo el proceso del aprendizaje, como metodología activa.

2. ¿Cree usted que la gamificación aporta estrategias de aprendizaje y por qué?

Por supuesto, porque el estudiante de hoy, está a ritmo con la tecnología y hace motivado el proceso. En todas las áreas impresas la gamificación.

3. ¿Considera que es importante que los juegos sean seleccionados y por qué?

sí, porque de acuerdo a la edad y al grado de dificultad que en ella aparezca van buscando soluciones. La edad escolar incluye mucho, porque al avanzar se da la complejidad.

4. ¿Cree usted por sus beneficios, la gamificación debe instaurarse como una metodología áulica y por qué?

Si, debe ser normativa, porque nuestros estudiantes piden más, vienen a ese ritmo y nos toca involucrarnos más e ir al mismo ritmo.

5. ¿Considera que aporta o resta el uso de la gamificación en el aula y por qué?

Aporta mucho, porque ellos a través de los juegos aprender lo esencial, a reflexionar y resolver problemas o dificultades que luego se aplica en la vida

6. ¿Considera usted que el uso de juegos digitales aumenta la motivación y compromiso por parte de los estudiantes y por qué?

Si, porque de ellos obtiene estrategias, razonamiento, interés y lograr resolver multiplicidad de complicaciones, excelente ejercicio para la práctica diaria.

3.9 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.9.1 Conclusiones:

- En base a los estudiando podemos afirmar que la gamificación tiene una buena acogida para mejorar el rendimiento académico.
- Con las investigaciones realizadas y junto a los resultados de las encuestas y entrevistas obtenidos de las misma se pudo observar que algunos docentes y estudiantes si usan el método de la gamificación en el aula.

- Con todo lo planteado anteriormente se llega a la conclusión de que los juegos educativos ayudaran positivamente en el aprendizaje de dichos alumnos.

- Los estudiantes necesitaban de este incentivo para mejorar su método de aprendizaje y así mejorar sus calificaciones.

3.9.2 Recomendaciones:

- Se incentiva el uso de la gamificación como método de aprendizaje a aquellos docentes que creen que la misma no es beneficiosa para el alumno.

- Recomendamos que los docentes tengan una charla sobre el uso de la gamificación para que comprendan porque es necesaria en el aprendizaje de sus alumnos.

- El equipo requiere mostrar que la tecnología no siempre es dañina o distrae al estudiante de sus responsabilidades, sino que también puede ayudarlos a mejorar cada día.

- Se recomienda a los docentes y alumnos tener una mejor conexión docente alumno y viceversa con la ayuda de juegos educativos utilizados en el aula.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1 Título de la Propuesta

ELABORACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN GENIALLY.

4.2 Justificación

El uso de los juegos educativos mediante la gamificación es una metodología que ha tenido gran impacto en los últimos años y ya muchos conocen acerca de ello, ya que esta gamificación ayuda parcialmente a despertar la atención del estudiante al tema que se desea aprender por tener una dinámica llamativa.

Con la gamificación los estudiantes son participativos a la hora de estar en clases con los docentes formando un mejor vínculo docente-alumno y así creando un buen ambiente en el aula de clases.

Gracias a la investigación realizada tanto en los docentes y estudiantes pudimos comprobar que la mayoría está de acuerdo con implementar la propuesta basada en la gamificación.

La propuesta quiere lograr un cambio en los estudiantes para poder mejorar su rendimiento académico y que sea más llevadero a la hora de aprender dicha materia.

4.3 Objetivos de la propuesta

4.3.1 Objetivo General de la propuesta

Diseñar un juego didáctico en genially para ayudar a mejorar el rendimiento académico de los alumnos de 8vo de educación básica de la Unidad Educativa “Aguirre Abad”

4.3.2 Objetivos Específicos de la propuesta

- Ayudar a los alumnos a tener una enseñanza más amena con el uso del juego didáctico hecho en genially para el área de Lengua y Literatura, de la Unidad Educativa “Aguirre Abad”
- Utilizar el juego didáctico como una forma de enseñanza moderna para agilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, para los estudiantes de octavo año de Educación Básica General
- Escogiendo de forma meticulosamente los temas de mayor dificultad que se presentan en la mayoría de alumnos para ser utilizados en el juego didáctico en el proceso de aprendizaje.

4.4 Aspectos Teóricos de la propuesta

4.4.1 Aspecto Tecnológico

En lo que concierne al aspecto tecnológico el equipo realizo un proyecto que se formó con varias plataformas que actualmente utilizan lo que es la gamificación para la enseñanza como lo son: Powtoon, Educaplay, Word Wall, entre otros.

Estas plataformas expuestas anteriormente nos ayudan a facilitar la creación de la propuesta en el sitio web de Genially ya que en esta misma

se puede implementar trabajos mediante códigos JFrame o plantillas que el mismo programa brinda para poder realizar la creación de presentaciones o juegos en sí. Este programa realizado este acto para ser usado en computador, mediante HTML es decir para utilizarlo sin conexión a internet o en formato Scorm para ser insertado en otras aulas virtuales.

4.4.2 Aspecto Pedagógico

En el aspecto pedagógico la aplicación tiene el objetivo de ayudar a mejorar el aprendizaje de manera entretenida y significativa para los estudiantes o también para ser utilizada por el docente en aula de clase y así fomentar una enseñanza innovadora.

4.43 Aspecto Legal

TÍTULO III

DE LOS DERECHOS, GARANTÍAS Y DEBERES

Capítulo 4

De los derechos económicos, sociales y culturales

Sección octava

De la educación

Art. 66.- La educación es derecho irrenunciable de las personas, deber inexcusable del Estado, la sociedad y la familia; área prioritaria de la inversión pública, requisito del desarrollo nacional y garantía de la equidad social. Es responsabilidad del Estado definir y ejecutar políticas que permitan alcanzar estos propósitos.

La educación, inspirada en principios éticos, pluralistas, democráticos, humanistas y científicos, promoverá el respeto a los derechos humanos, desarrollará un pensamiento crítico, fomentará el civismo; proporcionará destrezas para la eficiencia en el trabajo y la producción; estimulará la creatividad y el pleno desarrollo de la personalidad y las especiales habilidades de cada persona; impulsará la interculturalidad, la solidaridad y la paz.

La educación preparará a los ciudadanos para el trabajo y para producir conocimiento. En todos los niveles del sistema educativo se procurarán a las estudiantes prácticas extracurriculares que estimulen el ejercicio y la producción de artesanías, oficios e industrias.

El Estado garantizará la educación para personas con discapacidad.

Art. 70.- La ley establecerá órganos y procedimientos para que el sistema educativo nacional rinda cuentas periódicamente a la sociedad sobre la calidad de la enseñanza y su relación con las necesidades del desarrollo nacional.

Sección novena

De la ciencia y tecnología

Art. 80.- El Estado fomentará la ciencia y la tecnología, especialmente en todos los niveles educativos, dirigidas a mejorar la productividad, la competitividad, el manejo sustentable de los recursos naturales, y a satisfacer las necesidades básicas de la población. Garantizará la libertad de las actividades científicas y tecnológicas y la protección legal de sus

resultados, así como el conocimiento ancestral colectivo. La investigación científica y tecnológica se llevará a cabo en las universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos y tecnológicos y centros de investigación científica, en coordinación con los sectores productivos cuando sea pertinente, y con el organismo público que establezca la ley, la que regulará también el estatuto del investigador científico.

El juego educativo cuenta con derechos de autor porque está hecho en plataformas que reservan la creación propia de su usuario si así uno lo desea.

3.5 Factibilidad de su aplicación:

4.5.1 Factibilidad Técnica

El colegio Aguirre Abad cuenta con un laboratorio con un ambiente cómodo para poder aprender de manera más significativa.

El equipo conto con la información para así poder desarrollar el juego educativo para los estudiantes de 8vo de educación básica de la unidad educativa Aguirre Abad. De esta forma el juego educativo a lanzarse se ha realizado con el fin de ser usada en cualquier sistema operativo actualmente. No solo se centró para ser utilizada en estudiantes sino que también se hizo con la finalidad de ayudar al docente a tener más conexión con su estudiante, este mismo tiene menú fácil de usar tanto para docente como para estudiante; con esto queremos decir que el juego presentado es dinámico, sencillo y tiene un gran aporte a los estudiantes a la hora de mejorar su aprendizaje en el área de lengua y literatura.

4.5.2 Factibilidad Financiera

En el presente cuadro mostraremos los gastos asumidos por el equipo para la elaboración de la propuesta, es decir los recursos financieros que tuvimos que utilizar para la creación del juego en varios sitios webs que utilizan la técnica de la gamificación, esto fue realizado con el fin de ayudar a docentes y estudiantes del 8vo año de educación básica de la unidad educativa Aguirre Abad.

Tabla 25 Factibilidad Financiera

Cantidad	Recursos	Valor	Observación
1	Internet	\$35.00	Los gastos serán asumidos por el equipo de trabajo.
1	Genially	\$20.00	
1	Powtoon	\$5.00	
1	Educaplay	\$5.00	
1	Luz	\$20.00	
Total		\$85.00	

Elaborado por: Garcia Borbor Eliana, Icaza León Bryan

4.5.3 Factibilidad Humana

El equipo elaboro el juego educativo WORTHY con el fin de ayudar en el aprendizaje del alumno, ya que este mismo tiene una facilidad de usar sencilla y con guías.

Cabe recalcar que a pesar de que el juego tiene un sinnúmero de temas que fueron implementados a base de lo que se debería estudiar en estos

cursos aún falta añadir mucha información que sería de gran ayuda para los mismos.

4.6 Descripción de la Propuesta

La propuesta esta echa en base del diseño de un juego educativo con la integración de la técnica de la gamificación, esta será utilizado para mejorar el aprendizaje y tener un mejor ambiente en el aula, tiene como objetivo secundario no solo llegar a los alumnos que se ha estudiado, sino que también a otros paralelos o cursos para que puedan aprender mientras se divierten.

Las herramientas tecnológicas usadas en este proyecto son: Educaplay, Word Wall, generador de JFrame, todo esto fue utilizado para crear los juegos y demás que serían implementados en un solo sitio web en este caso utilizaremos Genially para que el docente encuentre todas estas actividades en un solo lugar y así teniendo el beneficio de tener un apoyo adicional en el rendimiento académico de los alumnos del 8vo de educación básica de la unidad educativa Aguirre Abad

Descripción del logo

El logo fue creado en base de imágenes claves para crear este resultado, el nombre del juego fue escogido porque representa algo digno, valioso o merecedor y es justamente lo que buscamos con el equipo, es decir, que el mismo proyecto sea algo valioso para los alumnos.

Figura 1 Portada del juego



Objetivo: ayudar al estudiante a mejorar su léxico y método de aprendizaje mediante el uso de la gamificación en el proceso de su aprendizaje.

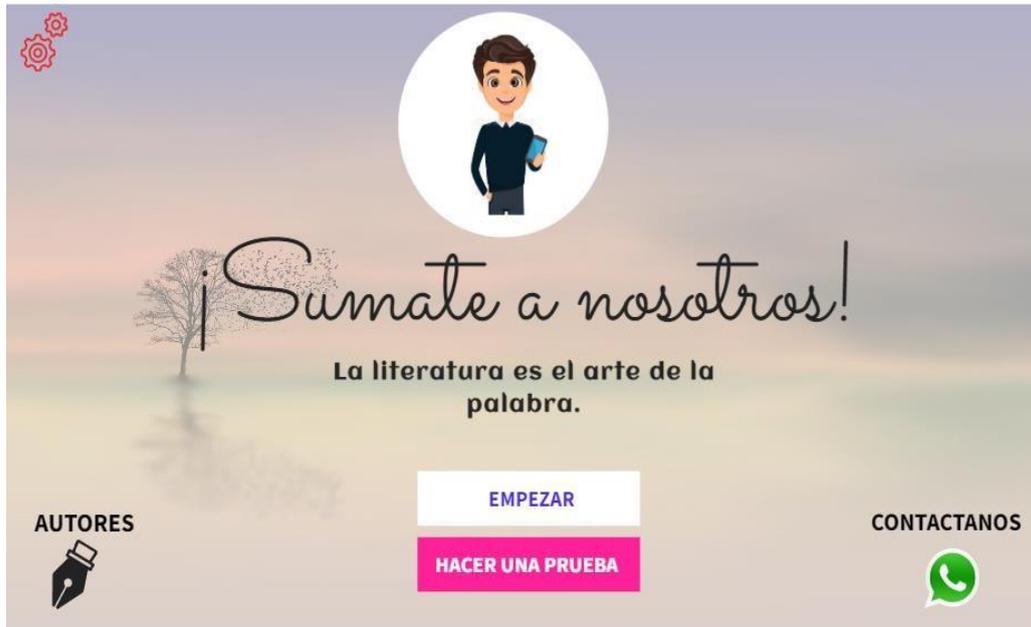
Actividades:

Genially

Este juego educativo creado en Genially ayudara a los docentes y alumnos por medio de actividades interactivas es decir juegos, libros y videos para así reforzar el aprendizaje de los mismos.

Beneficios: tanto docente como alumnos tendrán un mejor ambiente en su aula de clase ya que con este proyecto podrán tener una mejor conexión de docente-alumno o viceversa.

Figura 2 Contra portada del juego



Este está basado en el área de lengua y literatura la cual contiene un sinnúmero de juegos tanto para docente como para estudiantes, también contiene una sección de biblioteca y multimedia para que mejoren su léxico. Antes de ir al apartado de juegos podemos observar que en la contraportada contamos con dos opciones una (HACER UNA PRUEBA) es para que el estudiante pueda hacer una prueba de cómo va su conocimiento y la otra (EMPEZAR) es la que nos guíara para poder iniciar las actividades tanto de docente como de estudiante.

Por lo consiguiente podemos observar que contamos con un botón de información y otro para que el estudiante o docente nos pueda contactar en caso de que haya una solicitud o falla del programa presentado.

Figura 3 Prueba

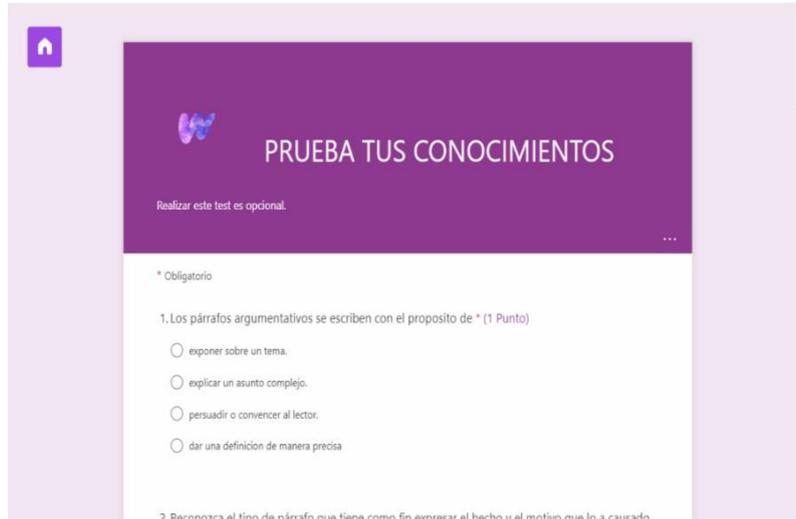


Figura 4 Rol docente o Estudiante



Figura 5 Tablero de actividades Docente



Eligiendo el rol de docente podemos observar que contamos con una guía de las actividades que contiene para la misma, también contamos con un botón de inicio que nos llevara a la página de elección de roles, con esto podemos indicar que cada juego realizado fue echo en base a los temas que se deberían observar en los cursos de 8vo año de educación básica de una institución. Los juegos mostrados a continuación son de crucigrama, anagrama, encuentra la pareja, froggy jumps, dictado, ahorcado, relacionar, ruleta de palabras, persecución de laberinto. Cada uno de estos juegos situado en el laberinto se pueden visualizar al hacer clic en el más mostrado en los mismos recuadros para así poder usar dichos juegos mencionados con anterioridad.

Figura 6 Juego docente de Crucigrama

0:10  Pick a word ✓ 0

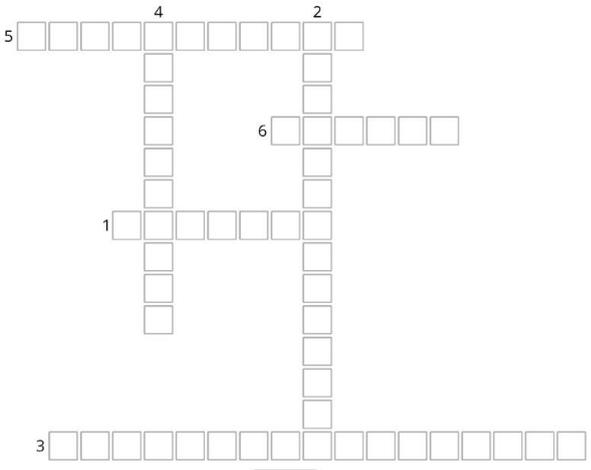


Figura 7 Juego docente de Anagrama

0:10  ✓ 0

Cual es el termino
de la jerga mostrada:
'desubicado'
o 'distráido'

C	o	l	g	a	d	
---	---	---	---	---	---	--

 ◀ 1 of 20 ▶  

Figura 8 Juego docente Encuentra la Pareja

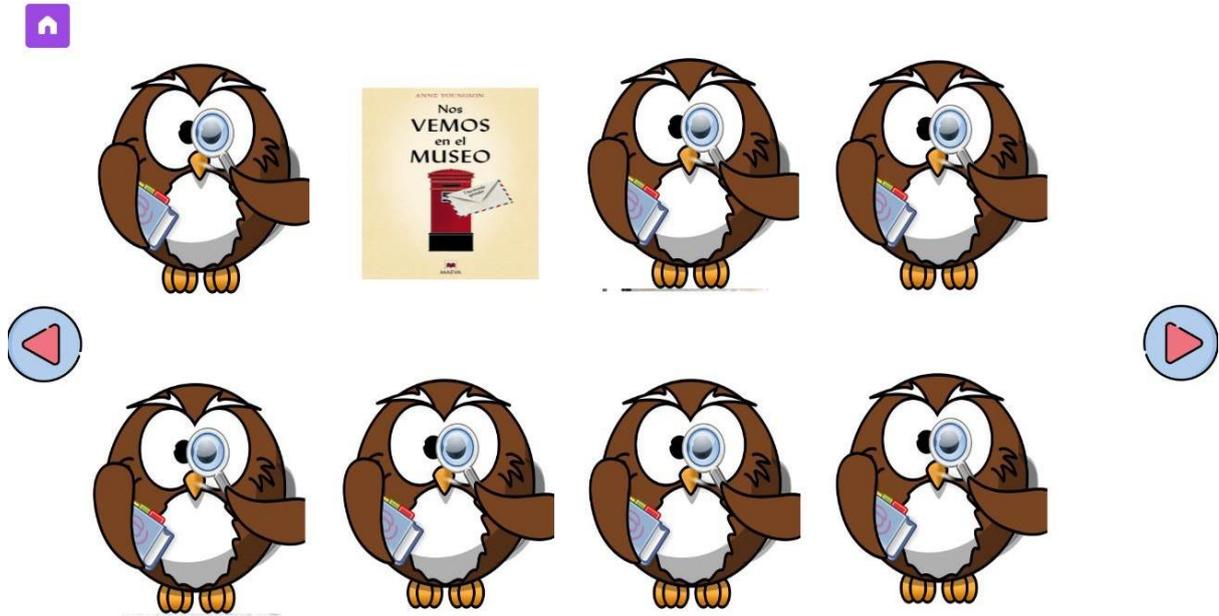


Figura 9 Juego docente Froggy Jumps

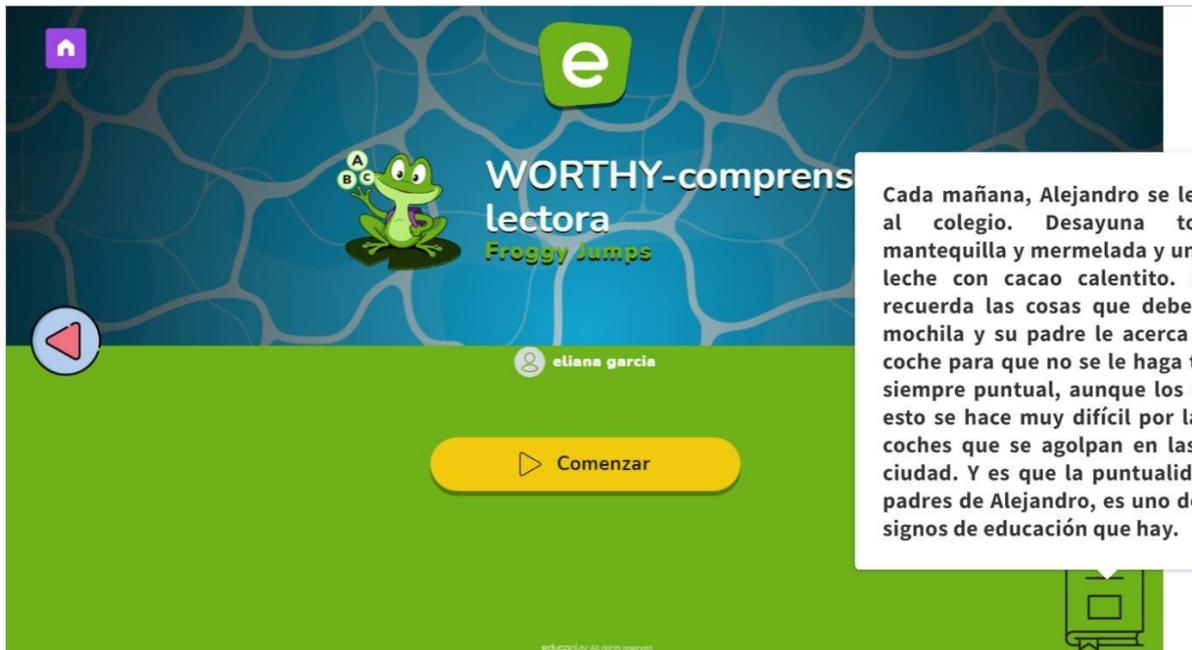


Figura 10 Juego docente de Dictado

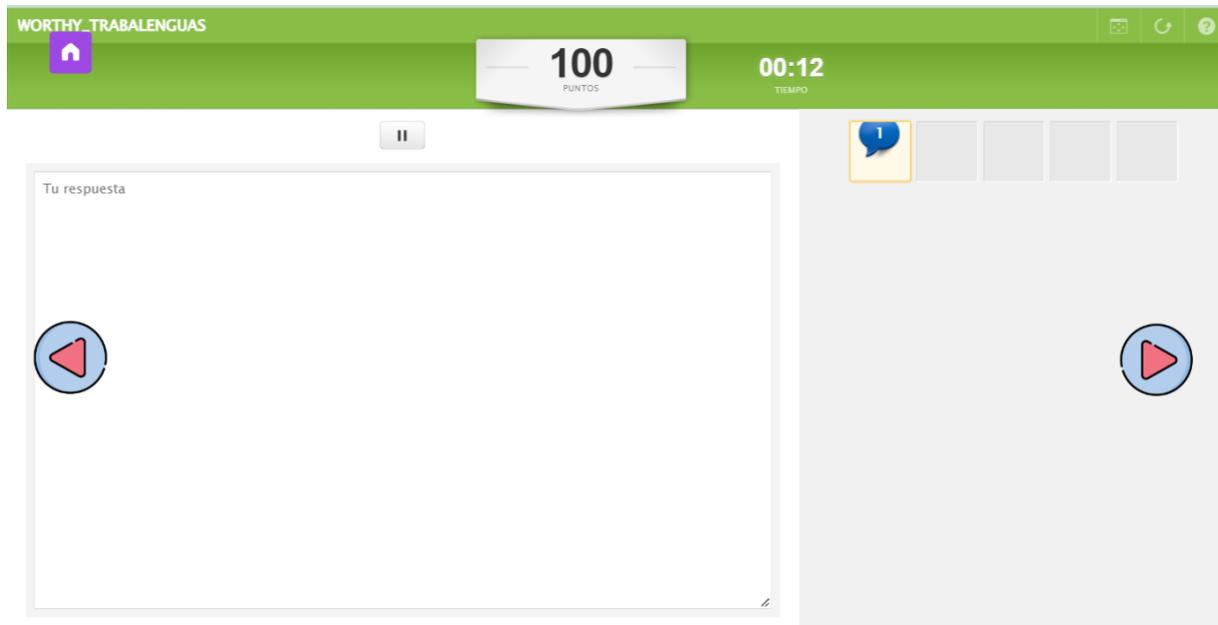


Figura 11 Juego docente el Ahorcado



Figura 12 Juego docente de Relacionar

Unir con línea: significado de Hay, Ahí, Ay

HAY	●	●	Hace referencia a algún sitio o dirección visible o en el que se ha estado con anterioridad, también se utiliza para señalar un evento en algún lugar del pasado o el futuro.
AHÍ	●	●	Hace referencia a existencia, cantidad, volumen en algunos casos, se utiliza para señalar acciones o tareas por realizar.
AY	●	●	Ha diferencia de las otras palabras, esta solo tiene un uso o significado y es el de exclamar, está palabra la utilizan mayormente cuando alguna persona sufre algún golpe o cuando percibe que algo anda mal.

ELIMINAR LA ÚLTIMA LÍNEA
VALIDAR
REINICIAR

Figura 13 Juego docente Ruleta de Palabras

WORTHY RUETA_GLOSARIO

0/10 NUM. INTENTOS 100 PUNTOS 04:28 TIEMPO RESTANTE

A

EMPIEZA POR LA A
En la novela policial, los personajes cumplen uno de los siguientes roles:

Saltar Comprobar

Figura 14 Juego docente Persecución de Laberinto



También contamos con el rol de estudiante en esta podemos observar que contamos con una guía de las actividades dividida en 3 secciones que corresponde a: Multimedia, Juegos y Biblioteca, también contamos con un botón de inicio que nos llevara a la página de elección de roles, con esto podemos indicar que cada sección que se muestra sus temas fue escogida en base a los temas que se deberían observar en los cursos de 8vo año de educación básica de una institución.

Figura 15 Recursos didácticos para el estudiante



Como podemos observar en el apartado de multimedia contamos con videos creados por el equipo para ayudar al estudiante a entender mejor un tema explicado en el aula.

Figura 16 Índice de videos para el estudiante



Figura 17 contenido del video

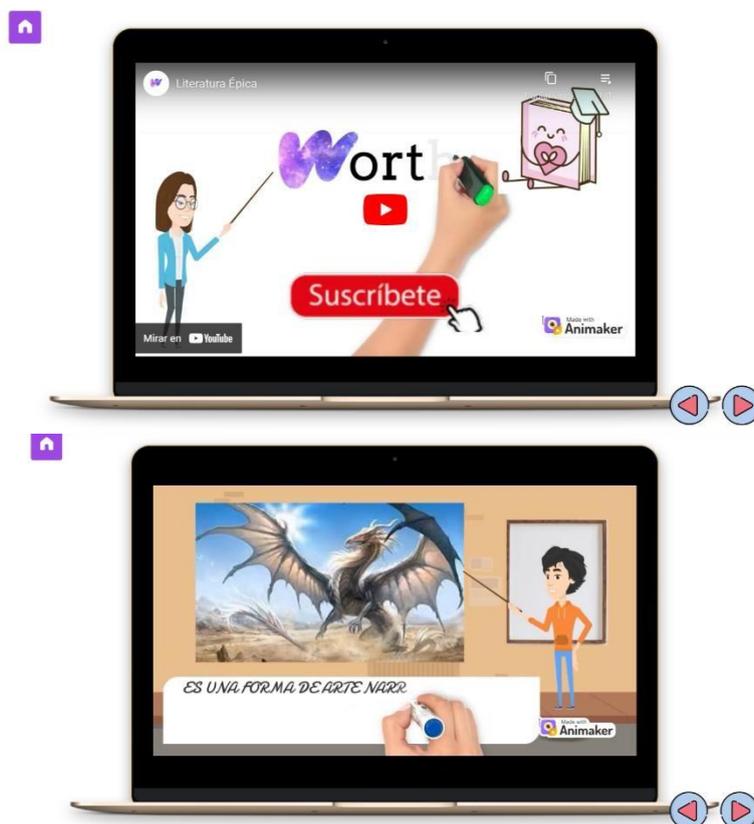
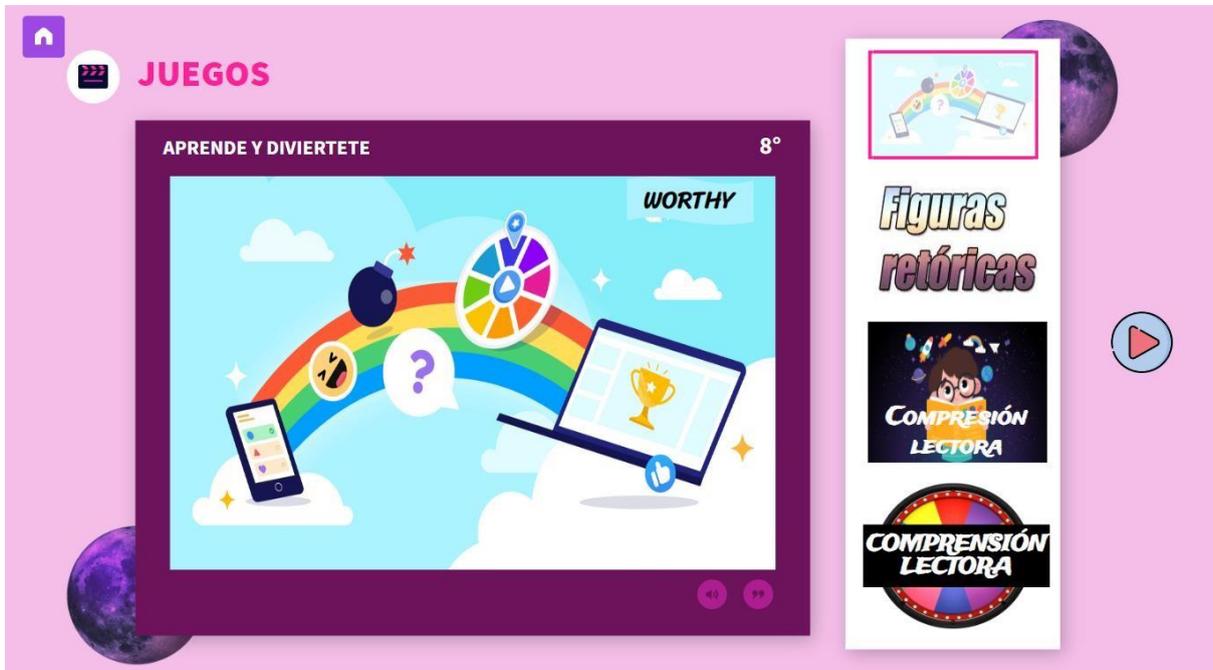


Figura 18 Menú juegos para el estudiante



Ahora mostrando la sección de juegos podemos visualizar que se trata de: elección de figuras retóricas, ordenar palabras, girar la ruleta, golpea al topo, sopa de letras y el ahorcado. Cada uno de estos juegos situado en el menú se pueden visualizar recuadros fijados a la derecha que son donde podrán acceder a dichos juegos mencionados con anterioridad.

Figura 19 Juego estudiante Figura Retorica

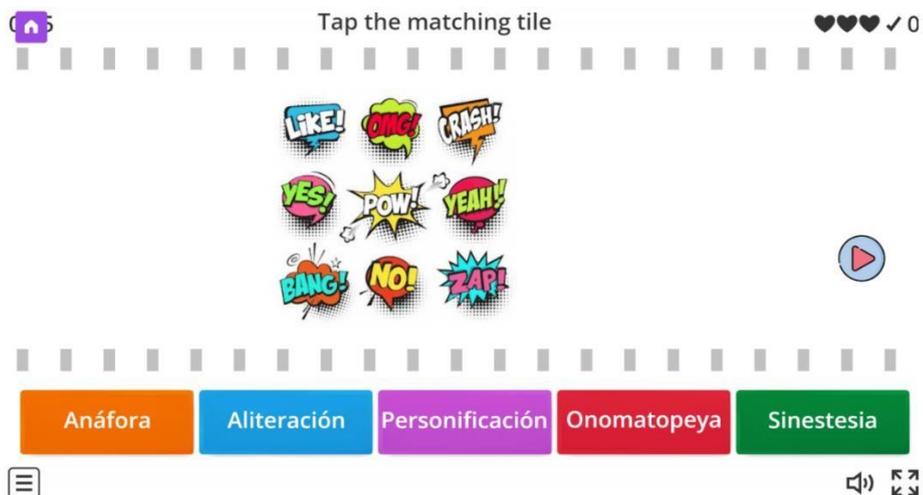


Figura 20 Juego de estudiante Comprensión Lectora

Se ha demostrado que el **baile** es uno de los mejores antídotos contra el **estrés** y el mal humor. No en vano es un gran estimulante en la producción de **endorfinas**, las hormonas del bienestar.

Bailar es una especie de meditación activa que permite alejar de la mente las preocupaciones y tensiones, otorgándole al cuerpo una libertad que habitualmente le negamos. Todos podemos conectarnos con nuestra más íntima esencia si dejamos que sea el cuerpo quien asuma su capacidad sanadora, aunque esto nada tiene que ver con los diez minutos de gimnasia que podamos practicar a diario. Las investigaciones confirman que el baile aumenta la creatividad y la autoestima. La persona se siente más relajada, receptiva y llena de energía. Entonces, al regresar del trabajo o del estudio, baile en casa. No importa el tipo de música que prefiera, porque a veces no se necesita de una canción para dejar que su cuerpo se libere a través del baile. Hablamos de la música interior, del ritmo que su cuerpo es capaz de expresar tarareando o cantando a pleno pulmón para liberar lo que siente. Todos tenemos una melodía interna que la mente reconoce como una partitura con la cual liberar los sentimientos atrapados. Quizás sea una canción entera o unas notas sueltas. No importa solo necesita dejar que suene en su interior y que su cuerpo siga el **son**.

Figura 21 Juego para el estudiante Ruleta

¡Tira de la ruleta!

RULETA GENIAL
COMPRENSIÓN
LECTORA

Figura 22 Juego para el estudiante Aplasta Topos

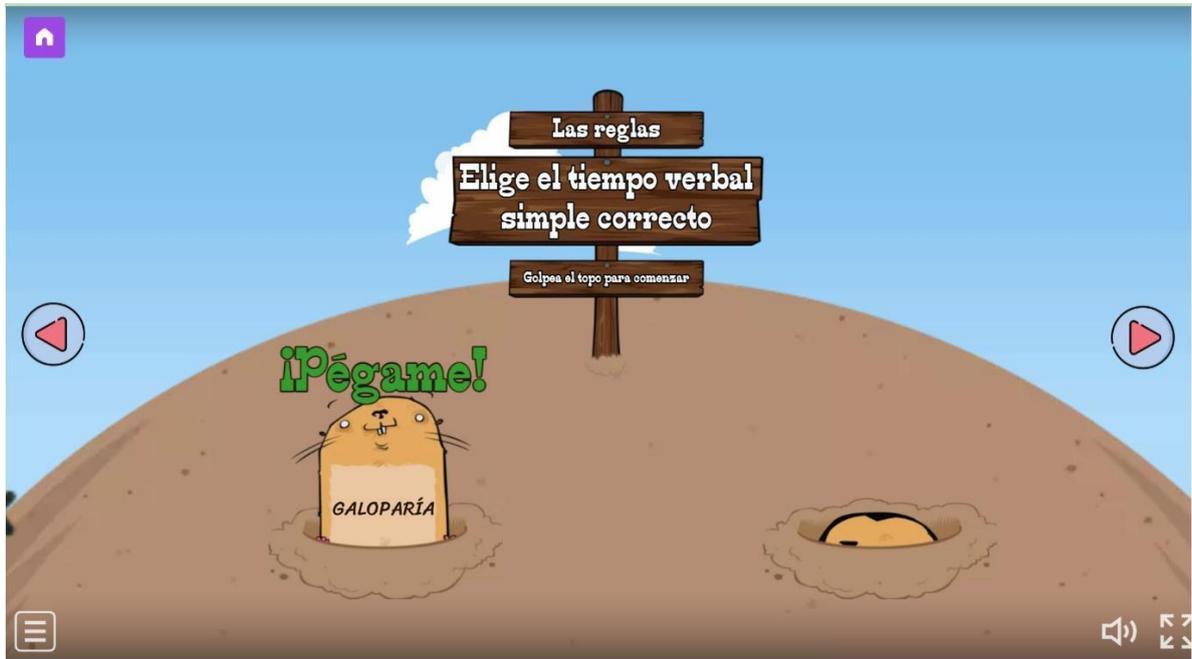


Figura 23 Juego para estudiantes Sopa de Letras



Figura 24 Juego estudiante El Ahorcado



Consiste en un relato en prosa conformado por cartas ficticias, donde estas representan la totalidad de la obra o juegan un papel muy relevante para el desarrollo de la narración.

SIGUIENTE →



_ P _ _ T _ _ A _



TIPOS DE NOVELAS



Por último mostrando el apartado de biblioteca hemos seleccionado libros con mayor importancia no solo para la parte académica si no para desarrollarse mejor como persona. La biblioteca tiene la opción de autolectura es decir que podemos poner a una inteligencia artificial a que nos lea dicho libro seleccionado.

Los libros que escogimos minuciosamente son: La odisea, El Principito, Romeo y Julieta, Cuentos de la Selva, Una Carta a Garcia.

Figura 25 Biblioteca para los estudiantes



Figura 26 Libro de Romeo y Julieta

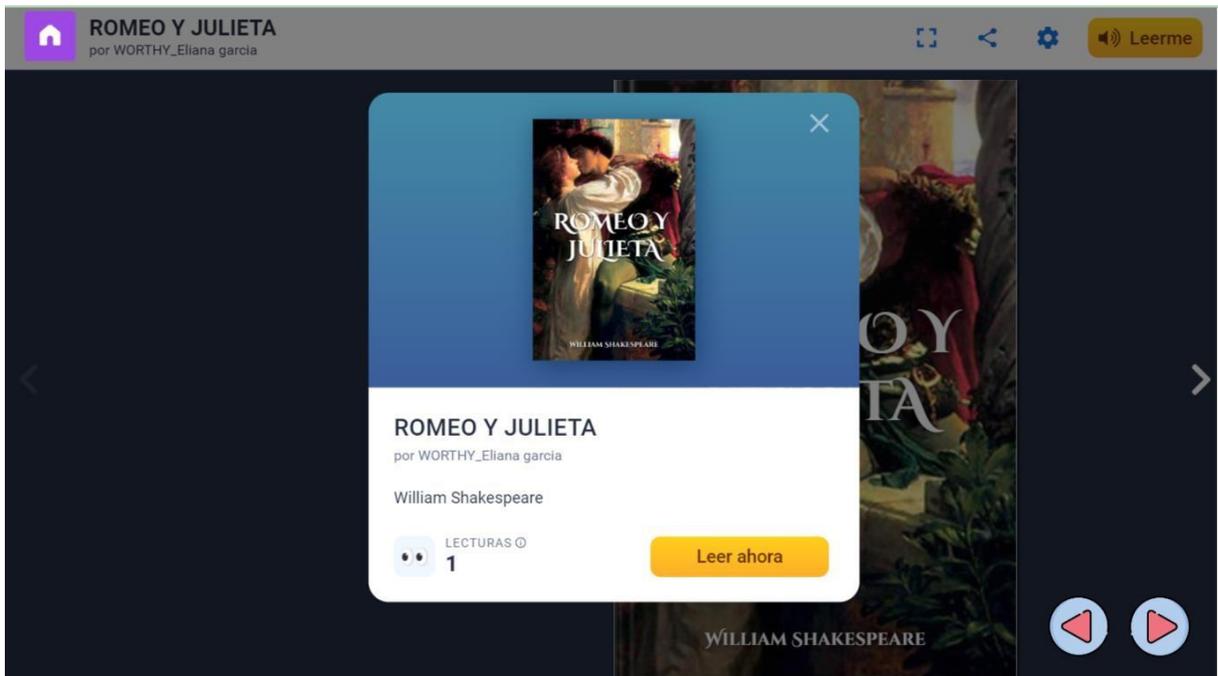
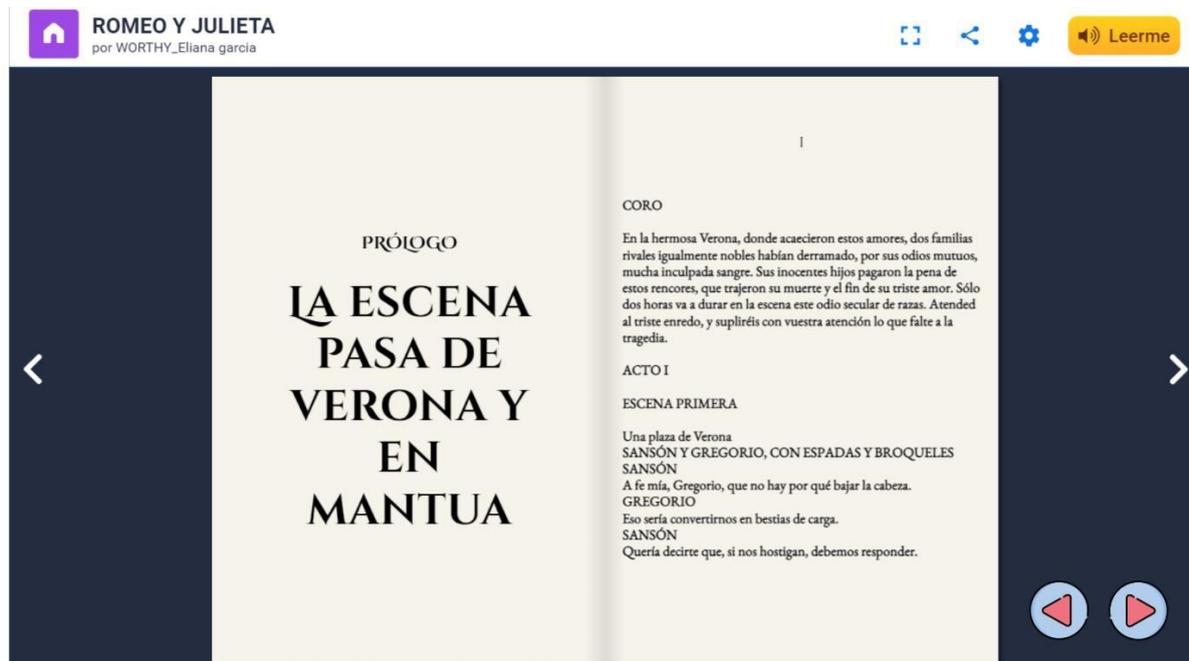


Figura 27 Libro a leer



4.6 Referencias Bibliográficas

- AquaFundación. (15 de noviembre de 2020). *Fundación Aquae*.
<https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/>
- Arteaga, G. (28 de Febrero de 2022). *TestSiteForMe*. <https://www.testsiteforme.com/investigacion-de-campo/>
- Carneros, P. Á. (5 de Septiembre de 2015). *Psicología y Mente*.
<https://psicologiymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo>
- Cueto, V. V. (15 de 09 de 2007). *Sebiluz*.
<https://produccioncientificaluz.org/index.php/omnia/article/view/7253/7241>
- Cueto, Vidaura Valbuena. (2 de Septiembre de 2008). Actividades Pedagógicas del Docentes en el aula para la Construcción del Conocimiento. En V. V. Cueto, *Desarrollo de actividades en el aula y el proceso de construcción del conocimiento en alumnos de Educación Básica* (pág. 18). Maracaibo, Venezuela: Omnia. <https://www.redalyc.org/pdf/737/73711121001.pdf>
- Díaz y Rodríguez. (2013). EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN APLICADO AL ÁMBITO EDUCATIVO. En J. Díaz Cruzado, & Y. Troyano Rodríguez, *EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN APLICADO AL ÁMBITO EDUCATIVO* (pág. 1). España: Universidad de Sevilla.
- Doctor, T. (24 de Abril de 2019). *Tutor Doctor | Líder mundial en clases a domicilio*. Obtenido de Tutor Doctor | Líder mundial en clases a domicilio: <https://tutordocor.ec/el-refuerzo-academico-la-clave-para-mejorar-las-notas/#:~:text=El%20refuerzo%20consiste%20en%20una,conseguir%20el%20refuerzo%20acad%C3%A9mico%20necesario.>
- easypromos. (17 de junio de 2021). *easypromosblog*.
<https://www.easypromosapp.com/blog/2021/06/cuales-son-los-diferentes-tipos-de-gamificacion-que-existen/#:~:text=Existen%20varios%20tipos%20de%20gamificaci%C3%B3n,su%20utilidad%20va%20m%C3%A1s%20all%C3%A1.>
- editorial, E. (23 de Octubre de 2020). *Lifeder*. <https://www.lifeder.com/investigacion-bibliografica/>
- EdTick. (17 de Junio de 2020). *EdTick*. <https://www.edtick.com/es/news/evaluacion-formativa-vs-evaluacion-sumativa-que-son-y-cual-es-mejor>
- educaciontrespuntocero. (2 de Diciembre de 2020). *Educación3.0*.
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>
- eLearning, F. (8 de Mayo de 2018). *eLearning Fácil*. <https://www.elearningfacil.com/4-innovadoras-herramientas-contenido-educativo/>
- Euroinnova Business School. (24 de Junio de 2022). *Euroinnova Business School*.
<https://www.euroinnova.ec/blog/que-es-un-cuestionario>
- Fernandes, A. Z. (20 de 9 de 2019). *Toda Materia*. <https://www.todamateria.com/metodos-de-investigacion/>

- Gabriela, G. (26 de Mayo de 2020). *Lifeder*. <https://www.lifeder.com/metodo-deductivo/>
- García , Pérez-Rodríguez y Torres. (2018). Educar para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital. En R. P.-R.-P.-P.-E. García-Ruiz, *Educar para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital*. (pág. 71). Quito-Ecuador: Editorial Universitaria Abya-Yala.
- García., Bonilla.,y Mantecón. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. Gamificación en Iberoamérica. En R. B.-d.-R.-M. García-Ruiz, *Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. Gamificación en Iberoamérica* (pág. 72).
- Gonzáles, G. (26 de Mayo de 2020). *Lifeder*. <https://www.lifeder.com/metodo-inductivo/>
- González, D. (2017). La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria. En G. A. DAVID, *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. (pág. 17). BURGOS.
- Grup. de Recerca en Aprentatge i Ensenyament de Llengües(Gr@el). (27 de Julio de 2022). *INTER_ECodel*. Obtenido de INTER_ECodel: <https://www.upf.edu/web/ecodal/glosario-evaluacion-sumativa#:~:text=La%20evaluaci%20sumativa%20tiene%20como,de%20promoci%20calificaci%20y%20titulaci%20>
- Guillermo Westreicher. (21 de Junio de 2022). *Población - Economipedia*. <https://economipedia.com/definiciones/poblacion.html>
- Héctor, F. (2 de Septiembre de 2022). *Economía TIC*. <https://economiatic.com/aplicaciones-de-gamificacion-educativa/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGrawHill.
- Hernández, Benítez y Rincón-Leal. (2020). Uso y beneficios de la gamificación en la enseñanza de las matemáticas. *Eco Matemático*. En J. O.-B.-L. Hernández-Peñaranda, *Uso y beneficios de la gamificación en la enseñanza de las matemáticas. Eco Matemático* (pág. 32). Colombia.
- Hidalgo, M. I. (2018). Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. *Didasc@ lia: Didáctica y Educación*, 9(1), 125-132.
- Ibarra y Quinde . (2019). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE. SOFTWARE DE APLICACIÓN DIDÁCTICO. En MADELYN ADRIANA IBARRA CASTRO, KARLA ALEXANDRA QUINDE MILLÁN (pág. 29). Guayaquil.
- Infante, M. (2018). *Blogspot*. <http://performance240.blogspot.com/2018/04/tipos-y-resultado-del-re.html>
- investigación, Tipos de. (2018). *Tipos de investigación*. <https://tiposdeinvestigacion.org/instrumentos-de-investigacion/#:~:text=Los%20instrumentos%20de%20investigaci%3%B3n%20son,un%20problema%20o%20fen%3%B3meno%20determinado.>

- Jhennifer, R. (14 de Septiembre de 2020). *DIGIMENTORE*.
<https://www.digimentore.com.ec/componentes-de-gamificacion/>
- Judith, R. (29 de 06 de 2012). *Monografias.com*. <https://www.monografias.com/trabajos93/la-evaluacion-integral/la-evaluacion-integral>
- Ladefinicion. (17 de 11 de 2021). *Ladefinicion.com*. <https://ladefinicion.com/rendimiento-academico/>
- Másters, T. y. (07 de 12 de 2021). *Tesis y Masters Argentina*.
<https://tesisymasters.com.ar/investigacion-descriptiva-ejemplos/>
- Moll. (5 de JUNIO de 2014). *Justifica tu respuesta*. <https://justificaturespuesta.com/gamificacion-7-claves-para-entender-que-es-y-como-funciona/>
- Moll, S. (5 de JUNIO de 2014). *Justifica tu respuesta*. <https://justificaturespuesta.com/gamificacion-7-claves-para-entender-que-es-y-como-funciona/>
- Obano, D. C., & Mielles, D. J. (Junio de 2017). EL RENDIMIENTO ACADÉMICO: APROXIMACIÓN NECESARIA A UN PROBLEMA PEDAGÓGICO ACTUAL. *Revista Conrado*, 215. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwia05ejpgf5AhU3ZjABHSY3AAgQFnoECAUQAaw&url=https%3A%2F%2Fconrado.ucf.edu.cu%2Findex.php%2Fconrado%2Farticle%2Fdownload%2F498%2F532%2F0%23%3A~%3Atext%3Dseg%25C3%25BAn%2520Chadwick%2520>
- Ortiz. (2007). Transcendencia del rendimiento académico . En C. B. SEBASTIAN, & V. S. RODOLFO, *LA GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIOS SOCIALES. DISEÑO DE PÁGINA WEB*. (págs. 23-25). Guayaquil.
- Qualtrics. (29 de Marzo de 2018). *Qualtrics.xm*. <https://www.qualtrics.com/es-la/gestion-de-la-experiencia/investigacion/que-es-una-encuesta/>
- Qualtrics. (17 de Febrero de 2021). *Qualtrics.xm*. <https://www.qualtrics.com/es/gestion-de-la-experiencia/investigacion/escala-de-likert/>
- Rodriguez, M. M., & Gonzáles, M. M. (27 de Julio de 2022). *EFDeportes.com*.
<https://efdeportes.com/efd178/la-dimension-educativa-del-proceso-formativo.htm#:~:text=en%20cada%20caso.-,El%20proceso%20formativo%2C%20es%20un%20proceso%20totalizador%2C%20que%20tiene%20como,del%20hombre%20para%20la%20vida.>
- Rosa Garcia Ruiz, Amor Pérez Rodriguez y Ángel Torres. (2018). EDUCAR PARA LOS NUEVOS MEDIOS - Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital. En A. P. Rosa Garcia Ruiz, *EDUCAR PARA LOS NUEVOS MEDIOS - Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital* (pág. 70). Cuenca-Ecuador: Editorial Universitaria Abya-Yala.
- Rosas, R. (6 de OCTUBRE de 2017). *Rosana Rosas*. <https://rosanarosas.com/que-es-gamificacion-como-funciona/>

- Saorín, A. M. (29 de Abril de 2021). *Tiching blog*. <http://blog.tiching.com/conoces-las-ventajas-la-gamificacion-las-herramientas-iniciarte-2/>
- Segura García, J. (2013). *Universidad de Las Américas*.
<https://sites.google.com/site/javieraandreaseguragarcia/clases/las-variables>
- Serra, B. R. (13 de Abril de 2014). *Muestra estadística*.
<https://www.universoformulas.com/estadistica/descriptiva/muestra-estadistica/>
- Significados. (4 de Septiembre de 2022). *Significados*. <https://www.significados.com/entrevista/>
- Smartmind. (4 de octubre de 2018). *Gamificación en el aula: ventajas y desventajas*.
<https://www.smartmind.net/blog/gamificacion-en-el-aula-ventajas-y-desventajas/>
- Stoy, P. (1996). El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación. En M. C. Pugmire-Stoy, *El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación* (pág. 19). Narcea Ediciones.
- UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "RITA LECUMBERRI". (2017 - 2018). *Plan de Refuerzo Académico*.
<https://ritalecumberri.edu.ec/docs/PLAN%20DE%20REFUERZO%20ACAD%3%89MICO%202017-2018.pdf>
- Upf. (2016). *Inter_ ecodal*. <https://www.upf.edu/web/ecodal/glosario-evaluacion-sumativa#:~:text=La%20evaluaci%C3%B3n%20sumativa%20tiene%20como,de%20promoci%C3%B3n%2C%20calificaci%C3%B3n%20y%20titulaci%C3%B3n>.
- Vásquez. (2019). Transcendencia del rendimiento académico. En V. S. CORDERO BUENAÑO ANDRÉ SEBASTIAN, *LA GAMIFICACIÓN Y SU INCIDENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE ESTUDIOS SOCIALES. DISEÑO DE PÁGINA WEB*. (pág. 24). Guayaquil.
- Vonfire. (18 de julio de 2022). *¿Qué se evalúa en gamificación? - Vonfire*.
<https://vonfire.co/2022/07/18/que-se-evalua-en-gamificacion/>
- Wilfredo, R. (2019). La gamificación para el rendimiento académico en el curso de cálculo 2 de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la UPN. En J. W. Llipo Ramos, *La gamificación para el rendimiento académico en el curso de cálculo 2 de los estudiantes de la Facultad de Ingeniería de la UPN* (pág. 18). TRUJILLO – PERÚ.

A N N E X O S



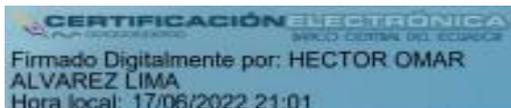
**FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA**

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación	Gamificación para el rendimiento académico. Elaboración de juegos didácticos en Genially.		
Nombre del estudiante (s)	- GACIA BORBOR ELIANA JUSTIN - ICAZA LEON BRYAN STIVENSON		
Facultad	Filosofía. Letras y Ciencias de la Educación	Carrera	INFORMATICA
Línea de Investigación	MODELOS EDUCATIVOS INTEGRALES E INCLUSIVOS	Sub-línea de investigación	INFOPEDAGOGIA
Fecha de presentación de la propuesta del trabajo de titulación	15 de junio del 2022	Fecha de evaluación de la propuesta del trabajo de titulación	17 DE junio del 2022

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SI	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	X		La problemática debe estar enfocada en el aprendizaje de los estudiantes.
Línea de Investigación / Sublíneas de Investigación	X		
Planteamiento del Problema	X		
Justificación e importancia	X		
Objetivos de la Investigación	X		
Metodología a emplearse	X		
Cronograma de actividades	X		
Presupuesto y financiamiento	X		

	APROBADO
X	APROBADO CON OBSERVACIONES
	NO APROBADO



Héctor Alvarez Lima
Docente Tutor



ANEXO II.- ACUERDO DEL PLAN DE TUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA INFORMÁTICA

Guayaquil, 08 de agosto 2022

Sr (a).

Msc. Carlos Aveiga Paini

Director (a) de Carrera En su despacho. -

De nuestra consideración:

Nosotros, **Mgs. Héctor Omar Álvarez Lima**, docente tutor del trabajo de titulación y el o los estudiante (s) **Bryan Icaza León** y **Eliana García Borbor** de la **Carrera Informática Semestral**, comunicarnos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario **16:00 PM a 18:00 PM** durante el periodo ordinario **CI 2022 - 2023**.

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

Asistir a las tutorías individuales 2 horas a la semana, con un mínimo de porcentaje de asistencia de 70%.

Asistir a las tutorías grupales (3 horas a la semana), con un mínimo de porcentaje de asistencia de 70%. Cumplir con las actividades del proceso, conforme al Calendario Académico.

Tengo conocimiento que es requisito para la presentación a la sustentación del trabajo de titulación, haber culminado el plan de estudio, los requisitos previos de graduación, y haber aprobado el módulo de actualización de conocimientos (en el caso que se encuentre fuera del plazo reglamentario para la titulación).

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,

FIRMA

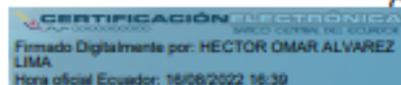
Bryan Icaza Leon

Cl.: 0955246483

FIRMA

Eliana García Borbor

Cl.: 0957209505



FIRMA

Mgs. Héctor Omar Álvarez Lima

Cl.: 0916536402



FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA INFORMATICA

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Msc. Héctor Álvarez Lima

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Título del trabajo: **GAMIFICACIÓN PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO.
ELABORACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN GENIALLY.**

N.º DE SESIÓN	FECHA DE TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN		OBSERVACIÓN Y TAREAS ASIGNADAS
			INICIO	FIN	
1	14/06/2022	Inicio tutoría. Revisión de concordancia.	16:00	18:00	Cambios en concordancia. Revisar guía de titulación
2	21/06/2022	Capitulo I. Revisar Tema, desarrollar el Planteamiento del Problema de Investigación, Formulación del Problema y Sistematización	16:00	18:00	Avanzar Objetivos de la Investigación Justificación e Importancia.
3	28/06/2022	Capitulo I. Revisar Objetivos de la Investigación Justificación e Importancia. Desarrollar la Delimitación del Problema Premisas de la investigación	16:00	18:00	Avanzar la Operacionalización de las variables

4	05/07/2022	Capitulo I. Realizar cuadro de Operacionalización de las variables	16:00	18:00	Realizar revisión de Ámbitos e indicadores y su relación con capítulo II
5	12/07/2022	Capitulo II. Desarrollo del Antecedentes de la investigación, Marco Teórico - Conceptual	16:00	18:00	Revisión y Cierre del Capítulo I. Avanzar Citas en normas APA
6	19/07/2022	Capitulo II. Citas cortas y largas. Normas APA.	16:00	18:00	Avance marco contextual
7	26/07/2022	Capitulo II. Revisión Marco contextual	16:00	18:00	Avance del marco legal. Revisión Constitución, LOEI y reglamento LOEI
8	02/08/2022	Capitulo III. Desarrollar Diseño de la investigación, Modalidad de la investigación, Métodos de investigación, Técnicas de investigación	16:00	18:00	Avance Instrumentos de investigación, Población y Muestra. Establecer cuadro de población.
9	09/08/2022	Capitulo III. Análisis e interpretación de los resultados	16:00	18:00	Elaborar encuestas mediante Formularios online. Tabulación datos. Revisar elaboración de cuadros estadísticos.
10	16/08/2022	Capitulo IV. Desarrollar Título de la Propuesta, Justificación, Objetivos de la propuesta.	16:00	18:00	Avanzar aspectos Teóricos de la propuesta, Factibilidad de su aplicación.

11	23/08/2022	Capitulo IV. Revisión de aspectos teóricos y factibilidad. Desarrollar descripción de la propuesta.	16:00	18:00	Revisar la estructura de la propuesta a diseñar
12	30/08/2022	Capitulo IV. Desarrollar avances de propuesta y documentar procesos.	16:00	18:00	Realizar pruebas de ejecución del diseño de la propuesta.
13	06/09/2022	Conclusiones y recomendaciones.	16:00	18:00	
14	13/09/2022	Revisión de normas APA.	16:00	18:00	
15	15/09/2022	Solicitar archivo para Turnitin. Llenado de anexos.	16:00	18:00	
16	16/09/2022	Entrega trabajo final.	16:00	18:00	

GARCIA BORBOR ELIANA JUSTIN
0957209505

ICAZA LEON BRYAN STIVENSON
0955246483



MSC. HÉCTOR ÁLVAREZ LIMA
C.C. 0916536402
Docente tutor

Abdon Carrera Rivera
Digitally signed by
Abdon Carrera Rivera
Date: 2022.10.31
09:00:01 -05'00'

MSC. ABDON CARRERA RIVERA
C.C. 0924030471
Gestor de unidad de titulación



FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA

Guayaquil, 15 de septiembre del 2022

Máster
Carlos Aveiga Paini
DIRECTOR DE CARRERA
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **GAMIFICACIÓN PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO. ELABORACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN GENIALLY** del (los) estudiante (s) **Garcia Borbor Eliana y Icaza León Bryan** indicando ha (n) cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, CERTIFICO, para los fines pertinentes, que el (los) estudiante (s) está (n) apto (s) para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,



Firmado Digitalmente por: HECTOR OMAR
ALVAREZ LIMA
Hora oficial Ecuador: 15/09/2022 20:18

TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN
MSc. HÉCTOR ALVAREZ LIMA
C.C. 091653640-2



FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA INFORMATICA

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

<p>Título del Trabajo: <u>Gamificación para el rendimiento académico en la asignatura de lengua y literatura para los estudiantes de 8vo año de educación básica. Elaboración de juegos didácticos en genially.</u> Autor(s): <u>García Borbor Eliana y Icaza León Bryan</u></p>		
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	4.5
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y Sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.5
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL *	10	10
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.		

CERTIFICACIÓN ELECTRÓNICA
 Firmado Digitalmente por: HECTOR OMAR ALVAREZ LIMA
 Hora oficial Ecuador: 15/09/2022 21:30

FIRMA DEL DOCENTE TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

C.C. 091653640-2

FECHA: 15 – septiembre – 2022



ANEXO

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA INFORMATICA

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado **HÉCTOR ALVAREZ LIMA**, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por **García Borbor Eliana** con C.C **0957209505-5** y **Icaza León Bryan** con C.C **095524648-3**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **Licenciatura de informática**.

Se informa que el trabajo de titulación: **“GAMIFICACIÓN PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO. ELABORACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN GENIALLY”**, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio (indicar el nombre del programa antiplagio empleado) quedando el 10% de coincidencia.

TESIS GARCIA -ICAZA			
Índice de Originalidad			
10%	6%	2%	2%
ÍNDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
FUENTES CITADAS			
1	ad-ccc.com Fuente de Internet		2%
2	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante		2%
3	www.digimentore.com.ec Fuente de Internet		2%
4	Marco Arturo Villadares Villagómez. "Perspectiva de los docentes y estudiantes frente a la virtualización educativa como alternativa en tiempos de COVID-19 en la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad Central del Ecuador". Universitat Politècnica de Valencia, 2021 Publicación		2%
5	www.efdeportes.com Fuente de Internet		2%

https://drive.google.com/file/d/1mtPq_BlkJIFBv_nOoseX7azcbjYWISL/view



MSc. Héctor Álvarez Lima
C.C. 091653640-2



FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

CARRERA INFORMATICA

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: : Gamificación para el rendimiento académico en la asignatura de lengua y literatura para los estudiantes de 8vo año de educación básica. Elaboración de juegos didácticos en genially.			
Autor(s): Garcia Borbor Eliana y Icaza León Bryan			
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCION DE LA MEMORIA	3	3	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.6	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.6	
RIGOR CIENTIFICO	6	5.8	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece	0.6	0.6	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.7	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresan el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.5	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / Sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*		9.8	
10			
* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.			

CARLOS ENRIQUE AVEIGA PAINI
 Firmado digitalmente por CARLOS ENRIQUE AVEIGA PAINI
 Fecha: 2022.09.22 10:33:20 -05'00'

FECHA: 22/SEPTIEMBRE/2022

CARLOS AVEIGA PAINI
DOCENTE REVISOR
No. C.C.0914615125



ANEXO 8

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA



UG-FFLCE-INF-SM-CAP- 259 -44
Guayaquil, 04 de julio del 2022

MSc.
Héctor Omar Alvarez Lima
Rector de la Unidad Educativa Fiscal Aguirre Abad
Ciudad.-

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que los egresados **GARCIA BORBOR ELIANA JUSTIN-ICAZA LEON BRYAN STEVENSON**, realicen el PROYECTO EDUCATIVO en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Informática.

TEMA: GAMIFICACIÓN PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO.

PROPUESTA: ELABORACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN GENIALLY.

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

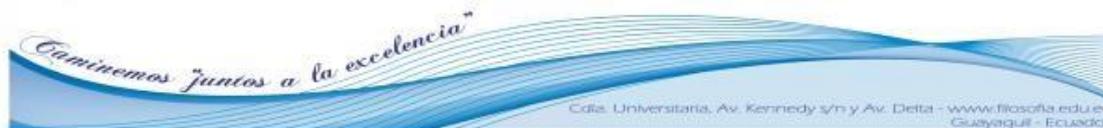
Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,



MSc. CARLOS AVEIGA PAINI
DIRECTOR

Elaborado y revisado por: MSc Tatiana Avilés Hidalgo, Gestora de Unidad de titulación
Aprobado por: MSc. Carlos Aveiga Paini. Director de la carrera.





ANEXO

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA



Unidad Educativa Fiscal
"AGUIRRE ABAD"

Av. Luis Cordero Crespo y Sufragio Libre - Teléfono: 2282207 - Email: colegioaguirreabad@gmail.com

Oficio N° UEF-AA-R-094-2022
Guayaquil, 09 de agosto del 2022

MSc.
Carlos Aveiga Paini
DIRECTOR DE CARRERA
Ciudad. -

De mis consideraciones:

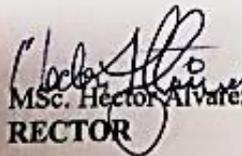
En respuesta a su oficio UG-FFLCE-INF-SM-CAP-259-44 de fecha 4 de julio de 2022, donde se solicita la aceptación para realizar el Proyecto Educativo de Tesis de Grado en esta institución educativa con las siguientes especificaciones:

TEMA: GAMIFICACION PARA EL RENDIMIENTO ACADEMICO.

PROPUESTA: ELABORACION DE JUEGOS DIDACTICOS EN GENIALLY.

Se comunica a usted que se **acepta** la petición recibida por parte de los Srs. GARCIA BORBOR ELIANA JUSTIN - ICAZA LEON BYAN STEVENSON.

Atentamente,

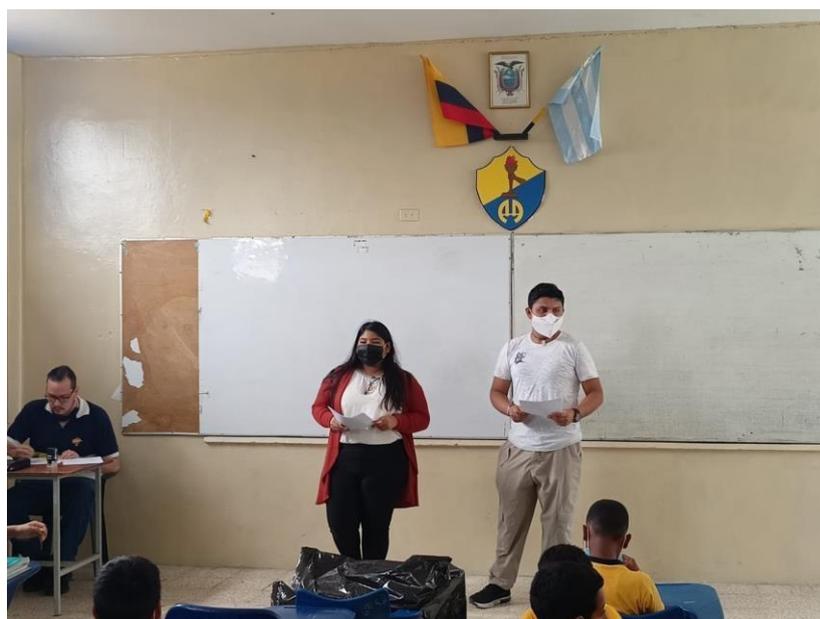

MSc. Héctor Álvarez Lima
RECTOR





FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA

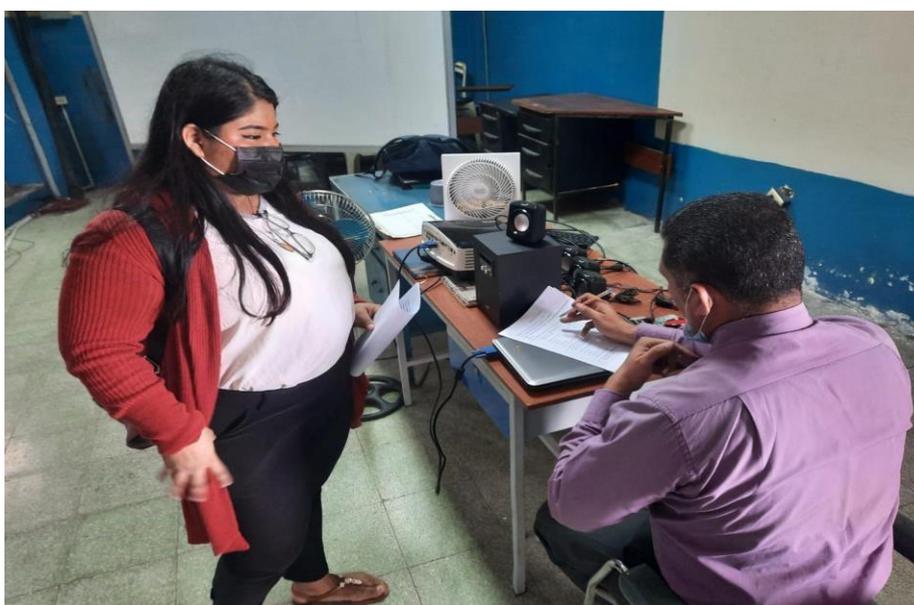
Fotos durante la aplicación de los instrumentos de investigación.







FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA







FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Guayaquil, 12 de Abril del 2022



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
CIUDAD.-**

De mis consideraciones:

El(La) Secretario(a) de la Facultad de FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION de la Universidad de Guayaquil, CERTIFICA QUE:

El estudiante **GARCIA BORBOR ELIANA JUSTIN** con cédula de ciudadanía **0957209505** del **OCTAVO** nivel de la Carrera de **INFORMATICA (SEMESTRAL)** realizó sus prácticas pre profesionales en la empresa **UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDON** desde **20/12/2021** hasta el **09/02/2022** cumpliendo un total de **240** horas, actividades que fueron evaluadas y monitoreadas por el Tutor Académico **FRANCO CASTRO ADALID ARAVELLY**.

Por lo antes expuesto esta Secretaría le otorga la presente certificación como constancia de haber cumplido con este proceso de formación teórico práctico, estipulado en la Ley Orgánica de Educación y en el Reglamento de Régimen Académico.

Es todo cuanto puedo certificar y autorizo al interesado hacer uso de este documento como estime conveniente.

Atentamente,



Firmado digitalmente por:
**FILOTEO
SEBASTIAN CADENA
ALVARADO**

**AB. FILOTEO S. CADENA ALVARADO
SECRETARÍA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACION**





FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL



Guayaquil, 12 de Abril del 2022

**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
CIUDAD.-**

De mis consideraciones:

El(La) Secretario(a) de la Facultad de FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION de la Universidad de Guayaquil, CERTIFICA QUE:

El estudiante **ICAZA LEON BRYAN STIVENSON** con cédula de ciudadanía **0955246483** del **OCTAVO** nivel de la Carrera de **INFORMATICA (SEMESTRAL)** realizó sus prácticas pre profesionales en la empresa **UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDON** desde **20/12/2021** hasta el **09/02/2022** cumpliendo un total de **240** horas, actividades que fueron evaluadas y monitoreadas por el Tutor Académico **FRANCO CASTRO ADALID ARAVELLY**.

Por lo antes expuesto esta Secretaría le otorga la presente certificación como constancia de haber cumplido con este proceso de formación teórico práctico, estipulado en la Ley Orgánica de Educación y en el Reglamento de Régimen Académico.

Es todo cuanto puedo certificar y autorizo al interesado hacer uso de este documento como estime conveniente.

Atentamente,



FILOTEO
SEBASTIAN CADENA
ALVARADO

**AB. FILOTEO S. CADENA ALVARADO
SECRETARÍA DE LA FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y
CIENCIAS DE LA EDUCACION**



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

La Gestión de Vinculación y Bienestar Estudiantil

Certifica:

Que, revisadas las evidencias correspondientes, **ella Sr.(a.) ICAZA LEON BRYAN STEVENSON** con C.I. 0955246483 de la Carrera de Informática, realizó y aprobó las prácticas de servicio comunitario mediante el convenio de cooperación con el Ministerio de Salud Pública, representada por el Dr. Harold Vinuesa; realizada en el punto de vacunación de Mucho Lote; desde el 02/09/2021 hasta el 06/10/2021 bajo la tutoría de la MSc. Diana Muñoz Morán, cumpliendo un total de 96 horas.



Revisado y registrado en la Gestión de Vinculación y Bienestar Estudiantil
Guayaquil, 17 de noviembre de 2021

IVAN ROBERTO Firma digitalizada
CHUCHUCA por IVAN ROBERTO
BASANTES CHUCHUCA BASANTES
Fecha: 2021.11.18
003198-2007

MSc. Iván Chuchuca Basantes.
Gestor de Vinculación y Bienestar Estudiantil
Facultad de Filosofía, Letras y
Ciencias de la Educación



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN

La Gestión de Vinculación y Bienestar Estudiantil

Certifica:

Que, revisadas las evidencias correspondientes, el/la Sr.(a.) **GARCIA BORBOR ELIANA JUSTIN** con C.I. 0957209505 de la Carrera de Informática, realizó y aprobó las prácticas de servicio comunitario mediante el convenio de cooperación con el Ministerio de Salud Pública, representada por el Dr. Harold Vinuesa; realizada en el punto de vacunación de Mucho Lote; desde el 02/09/2021 hasta el 06/10/2021 bajo la tutoría del MSc. José Alvarado Barcia, cumpliendo un total de 96 horas.

Revisado y registrado en la Gestión de Vinculación y Bienestar Estudiantil
Guayaquil, 17 de noviembre de 2021

IVAN ROBERTO Firmado digitalmente
por IVAN ROBERTO
CHUCHUCA
BASANTES
Fecha: 2021.11.18
003731-05'00

MSc. Iván Chuchuca Basantes.
Gestor de Vinculación y Bienestar Estudiantil
Facultad de Filosofía, Letras y
Ciencias de la Educación



FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA

ENCUESTA A ESTUDIANTES

Dirigida a : Estudiantes de la Unidad Educativa Aguirre Abad
Tema: "GAMIFICACION PARA EL RENDIMIENTO ACADEMICO."
Objetivo:
Instrucciones de la encuesta: Marque con una (x) la respuesta correcta según su criterio.

<p>1. ¿Considera que los juegos son una forma de aprender?</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo.</p> <p><input type="checkbox"/> De acuerdo.</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente.</p> <p><input type="checkbox"/> En desacuerdo.</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.</p>	<p>2. ¿Cree usted que los retos hacen que usted quiera aprender más?</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo.</p> <p><input type="checkbox"/> De acuerdo.</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente.</p> <p><input type="checkbox"/> En desacuerdo.</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.</p>
<p>3. ¿Sus docentes utilizan juegos o dinámicas de juego?</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo.</p> <p><input type="checkbox"/> De acuerdo.</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente.</p> <p><input type="checkbox"/> En desacuerdo.</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.</p>	<p>4. ¿Considera importante obtener reconocimiento frente a sus compañeros?</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo.</p> <p><input type="checkbox"/> De acuerdo.</p> <p><input type="checkbox"/> Indiferente.</p> <p><input type="checkbox"/> En desacuerdo.</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.</p>
<p>5. ¿Le gustaría que en clases se reforzara el estudio con la ayuda de elementos de juego como lo son los retos, dinámicas, puntajes, etc.?</p>	<p>6. ¿Cree usted que la aplicación de elementos de juego en clase ayudaría a mejorar la relación docente-estudiante?</p>

<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.
7. ¿Cree usted que el usar el juego como metodología de aprendizaje ayudaría aumentar su motivación por el estudio?	8. ¿Considera usted que los juegos o los elementos de juegos como dinámicas, ayudaría a mejorar el ambiente escolar?
<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.
9. ¿Cree usted que si se permiten los videojuegos con fines educativos, mejorarían su desempeño escolar?	10. ¿Estaría usted de acuerdo en que es mejor estudiar de manera entretenida?
<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.



FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA

ENCUESTA A DOCENTES

Dirigida a : Docentes de la Unidad Educativa Aguirre Abad
Tema: "GAMIFICACION PARA EL RENDIMIENTO ACADEMICO."
Objetivo:
Instrucciones de la encuesta: Marque con una (x) la respuesta correcta según su criterio.

1. ¿Considera que la metodología de sus clases es tradicional?	2. ¿Considera usted que su sesión de clases es comprendida por sus estudiantes?
<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.
3. ¿Considera que utilizar juegos en el proceso de clases mejoraría el desempeño de sus estudiantes?	4. ¿Cree usted que utilizando las dinámicas, mecánicas y componentes del juego sus clases son más interesantes?
<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.
5. ¿Cree usted que gamificación son estrategias de clases?	6. ¿Considera que la gamificación en el ámbito educativo beneficia la adquisición de los aprendizajes?

<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.
<p>7. ¿Considera que es importante que los juegos sean seleccionados acordes a la edad de los estudiantes?</p>	<p>8. ¿Cree usted que Los juegos en ocasiones se convierten en pérdida de tiempo?</p>
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.
<p>9. ¿Considera usted que el desempeño escolar se evidencia en relación al nivel de aprendizaje?</p>	<p>10. ¿Cree usted que por sus beneficios la gamificación debe instaurarse como una metodología áulica?</p>
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo. <input type="checkbox"/> De acuerdo. <input type="checkbox"/> Indiferente. <input type="checkbox"/> En desacuerdo. <input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo.



FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA

ENTREVISTA AL RECTOR

Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada al Rector de la Unidad Educativa Aguirre Abad.

Entrevistadora: _____

Lugar: _____

Entrevistado: _____

Cargo: _____

1. ¿Considera usted que la gamificación ayuda al desempeño escolar y por qué?

2. ¿Cree usted que la gamificación aporta estrategias de aprendizaje y por qué?

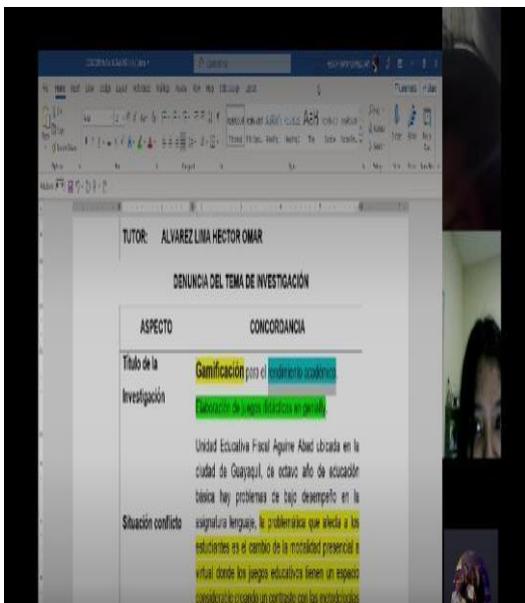
3. ¿Considera que es importante que los juegos sean seleccionados y por qué?

4. ¿Cree usted por sus beneficios, la gamificación debe instaurarse como una metodología áulica y por qué?

5. ¿Considera que aporta o resta el uso de la gamificación en el aula y por qué?

6. **¿Considera usted que el uso de juegos digitales aumenta la motivación y compromiso por parte de los estudiantes y por qué?**

FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA



operacionalizacion demodocx - Saved to this PC

Presiona Esc para salir pantalla completa

OMAR ALVAREZ LIMA

Home Insert Draw Design Layout References Mailings Review View Layout

Clipboard Font Paragraph Styles Editing Voice Editor Reuse Files

Find Replace Dictate Editor Reuse Files

Herramientas didácticas digitales	Son paquetes informáticos que están en las computadoras, o en dispositivos electrónicos como celulares y tabletas, entre otros. Tienen el fin de facilitar las tareas de la vida cotidiana y se pueden clasificar según la necesidad que tenga el usuario.	<ul style="list-style-type: none"> -Definición y Ventajas -Recursos digitales y las TIC -Tecnología educativa -Clases virtuales 	<ul style="list-style-type: none"> -Diferentes aplicaciones de las TIC -Integración de las TIC en proceso educativo -Elaboración de contenido digital -Aplicación de herramientas para clases virtuales.
Proceso de enseñanza aprendizaje	se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> Rendimiento académico -Metodologías innovadoras Aprendizaje significativo 	<ul style="list-style-type: none"> -Proceso formativo y sumativo -Cuadro de calificaciones -Gamificación -Aprendizaje basado en proyectos. Aplicación practica

BI HECTOR OMAR A... Bryan kasa (imil...)

EB DR ELIANA JUSTIN G... DANIELA KASSA...

LF Luis Fierro (imil)... KEVIN ANDRES E...

DC DANIEL JOSE TR...





FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA INFORMATICA



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	GAMIFICACIÓN PARA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO. ELABORACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN GENIALLY.		
AUTOR(ES)	Garcia Borbor Eliana Justin Icaza León Bryan Stivenson		
REVISOR TUTOR	Ing. Aveiga Paini Carlos Mgs. Álvarez Lima Héctor Omar		
INSTITUCIÓN:	Universidad de Guayaquil		
UNIDAD/FACULTAD:	FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	Informática (Semestral)		
GRADO OBTENIDO:	Licenciado en Informática		
FECHA DE PUBLICACIÓN:		No. DE PÁGINAS:	159
ÁREAS TEMÁTICAS:	8vo año de básica – Lengua y Literatura		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Gamificación, método de aprendizaje, juegos educativos. Gamification, learning method, educational games.		
RESUMEN	<p>En este proyecto indagamos como el rendimiento académico de los estudiantes escogidos se encuentra y cómo se puede mejorar a través de la gamificación. Esta institución no se ve afectada por un aprendizaje monótono en todas sus áreas, ya que pudimos observar que no todos los docentes siguen utilizando una enseñanza antigua en sus estudiantes. Teniendo en cuenta algunos puntos relevantes en la investigación podemos afirmar que la gamificación es un buen método para desarrollar mejor el aprendizaje significativo de los alumnos, a pesar de que esta es usada en esta institución por algunos docentes, con esto decidimos presentarla ya que no todos los docentes están de acuerdo en que la gamificación integrada con juegos educativos pueda mejorar el rendimiento académico de los alumnos, ni que esta misma ayudaría a mejorar el ambiente de estudio de los mismo alumnos así despertando su interés y participación en las aulas de clase.</p> <p>ABSTRACT</p> <p>In this project we investigate how the academic performance of the chosen students is and how it can be improved through gamification. This institution is not affected by monotonous learning in all its areas, since we were able to observe that not all teachers continue to use an old teaching in their students. Taking into account some relevant points in the research, we can affirm that gamification is a good method to better develop the meaningful learning of students, despite the fact that it is used in this institution by some teachers, with this he had to present it since it does not All teachers agree that gamification integrated with educational games can improve the academic performance of students, nor that it would help improve the study environment of the same students, thus awakening their interest and participation in the classroom.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0978776492 0963647107		E-mail: Elizabeth.garcia-99@hotmail.com bryan_leon256@hotmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION		
	Teléfono: null		
	E-mail: facultad.filosofia@ug.edu.ec		