



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

DEPARTAMENTO DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN EDUCATIVA Y
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

**TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN EDUCATIVA Y
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

**TEMA
LA GAMIFICACIÓN Y SU APLICACIÓN EN ESTUDIANTES CON BAJO
RENDIMIENTO ACADÉMICO**

**Autor:
LEONOR BEATRIZ MONTERO LLAMUCA**

**Tutor:
PhD. Mesa Villavicencio Paulina**

GUAYAQUIL-ECUADOR

2022

REPOSITARIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	
FICHA DE REGISTRO DE TESIS	
TÍTULO Y SUBTÍTULO: LA GAMIFICACIÓN Y SU APLICACIÓN EN ESTUDIANTES CON BAJO RENDIMIENTO ACADEMICO	
AUTOR/ES: Lic. LEONOR BEATRIZ MONTERO LLAMUCA	REVISORES O TUTORES: PhD. Paulina Mesa Villavicencio
INSTITUCIÓN: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil	Grado obtenido: Magíster en Educación mención Inclusión Educativa y Atención a la Diversidad
FACULTAD: Maestría en Educación Mención Inclusión Educativa y Atención a la Diversidad	COHORTE: IV
FECHA DE PUBLICACIÓN: 2022	N. DE PAGS: 143
ÁREAS TEMÁTICAS: Formación integral, atención a la diversidad y educación inclusiva	
PALABRAS CLAVE: Gamificación, Rendimiento Académico, Estudiantes, Guía	
RESUMEN: El tema del presente trabajo de investigación se denomina “La gamificación y su aplicación en estudiantes con bajo rendimiento académico”, el cual se elaboró a partir de la problemática acontecida en alumnos de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Pablo Hannibal Vela Egúez” y su bajo desempeño académico. En este sentido, se planteó el uso de la gamificación como opción para beneficiar a los	

estudiantes en estas condiciones, ya que la revisión bibliográfica sirvió de apoyo empírico acerca de sus beneficios en el área del aprendizaje, al permitir que, mediante la mecánica de los juegos, el alumno se sienta motivado en el desenvolvimiento de las diferentes asignaturas.

De esta forma se aplicaron técnicas de recolección de datos a los docentes y autoridades de la institución, como la entrevista, la encuesta y el escalamiento de actitud, para obtener la información que sustentó la propuesta de la guía para la aplicación de la gamificación con la finalidad de favorecer el rendimiento académico de los estudiantes. Como resultado, se evidenció tanto la necesidad de que los docentes cuenten con una guía con la información básica para poder aplicar la gamificación en sus aulas, como la actitud favorable para emplear este tipo de instrumentos.

Es así como se aportó una “Guía para implementar la gamificación en el ámbito educativo y fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes”, la cual contiene conceptos, antecedentes, beneficios y la forma de aplicación de la gamificación relacionada al rendimiento académico; así como la información relacionada a las plataformas de gamificación que pueden utilizarse con los estudiantes, y los ejemplos pertinentes de actividades para la aplicación de esta técnica cuando no se cuenta con recursos informáticos.

N. DE REGISTRO (en base de datos):	N. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):		
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
CONTACTO CON AUTOR/ES: Lic. Leonor Beatriz Montero LLamuca	Teléfono: 0960800664	E-mail: lmonteroy@ulvr.edu.ec
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	PhD Eva Guerrero LópezTeléfono: 2596500. Ext.170E-mail: eguerrol@ulvr.edu.ec Directora	

	<p>Del Departamento De Posgrado MSc. Santa Elizabeth Veliz Araujo. Teléfono: 2596500 Ext. 170 E-mail: sveliza@ulvr.edu.ec (Coordinadora de maestría)</p>
--	---

DEDICATORIA

Quiero dedicar mi tesis a mi padre Lic. Julián Montero Granda, que, aunque no se encuentre en este momento a mi lado se lo orgulloso que estaría de verme culminar mi maestría.

Tengo todavía presente esa mirada tan profunda rebosante de orgullo cuando me inscribí, como me impartió sus conocimientos hasta que pudo y a pesar de que no pudo acompañarme físicamente en todo mi proceso él fue un fuerte motor para poder culminar mi tesis.

Para que desde el cielo pueda ver cuánto esfuerzo y empeño le he puesto a todo lo que he realizado desde su ausencia, que no me deje vencer por todos los contratiempos presentados y vea en mi reflejado todas aquellas actividades que tal vez en su momento no pudo realizar. Toda mi fortaleza, responsabilidad y ganas sé que vienen de él, de todo lo que supo inculcarme y demostrarme mientras Dios me lo permitió tenerlo a mi lado.

A mi madre por ser una mujer fuerte y enfrentar todas las situaciones suscitadas en estos últimos años porque a pesar de perder a su compañero de vida ha sabido avanzar y brindar todo el apoyo que sus hijos necesitaban.

Lic. Leonor Beatriz Montero LLamuca

AGRADECIMIENTO

En primera instancia agradezco a Dios, por permitirme poder llegar a obtener un logro más en mi carrera profesional y ser orgullo de mis padres.

El camino recorrido no ha sido sencillo, pero siempre he tenido el apoyo de mis padres y de mi familia convirtiéndose en un pilar fundamental en las decisiones tomadas de mi vida, con cada uno de sus consejos y orientaciones en el momento adecuado han sido mi fortaleza este tiempo.

Durante el desarrollo de mi tesis tuve el agrado de poder adquirir más conocimiento con la guía de mi tutora PhD. Paulina Mesa Villavicencio quien supo guiarme de la mejor manera para poder culminarla.

A mis compañeras del trabajo que supieron brindarme toda esa fortaleza para poder seguir y no desistir en realizar las actividades designadas para la elaboración de mi propuesta siempre atentas y prestas a colaborarme

A mis compañeros de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte con quienes compartí gratos momentos y a los docentes que supieron transmitir todos sus conocimientos que sirvieron para la elaboración de mi tesis.

Leonor Beatriz Montero LLamuca

INFORME ANTIPLAGIO

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

2%

2

www.elsevier.es

Fuente de Internet

1%

3

repositorio.ulvr.edu.ec

Fuente de Internet

1%

4

Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia
CEU

Trabajo del estudiante

1%

5

e-spacio.uned.es

Fuente de Internet

1%

6

1library.co

Fuente de Internet

1%

7

saberepsi.files.wordpress.com

Fuente de Internet

1%

8

repositorio.ug.edu.ec

Fuente de Internet

1%

9

enited.org

Fuente de Internet

1%

CERTIFICADO DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Guayaquil, 3 de marzo del 2022

Yo, Leonor Beatriz Montero LLamuca declaro bajo juramento, que la autoría del presente trabajo me corresponde totalmente y me responsabilizo con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedo mis derechos de autor a la UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establecido por las normativas Institucionales vigentes.

Autor

Firma:  _____

Lic. Leonor Montero LLamuca

C.I. 0924833528

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Guayaquil, 3 de marzo del 2022

Certifico que el trabajo titulado **LA GAMIFICACIÓN Y SU APLICACIÓN EN ESTUDIANTES CON BAJO RENDIMIENTO ACADÉMICO** ha sido elaborado por **LEONOR BEATRIZ MONTERO LLAMUCA** bajo mi tutoría, y que el mismo reúne los requisitos para ser defendido ante el tribunal examinador que se designe al efecto.

Firma:  _____

PhD. Paulina Mesa Villavicencio

CI: 0960196749

RESUMEN EJECUTIVO

El tema del presente trabajo de investigación se denomina “La gamificación y su aplicación en estudiantes con bajo rendimiento académico”, el cual se elaboró a partir de la problemática acontecida en alumnos de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Pablo Hannibal Vela Egüez” y su bajo desempeño académico. En este sentido, se planteó el uso de la gamificación como opción para beneficiar a los estudiantes en estas condiciones, ya que la revisión bibliográfica sirvió de apoyo empírico acerca de sus beneficios en el área del aprendizaje, al permitir que, mediante la mecánica de los juegos, el alumno se sienta motivado en el desenvolvimiento de las diferentes asignaturas.

De esta forma se aplicaron técnicas de recolección de datos a los docentes y autoridades de la institución, como la entrevista, la encuesta y el escalamiento de actitud, para obtener la información que sustentó la propuesta de la guía para la aplicación de la gamificación con la finalidad de favorecer el rendimiento académico de los estudiantes. Como resultado, se evidenció tanto la necesidad de que los docentes cuenten con una guía con la información básica para poder aplicar la gamificación en sus aulas, como la actitud favorable para emplear este tipo de instrumentos.

Es así como se aportó una “Guía para implementar la gamificación en el ámbito educativo y fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes”, la cual contiene conceptos, antecedentes, beneficios y la forma de aplicación de la gamificación relacionada al rendimiento académico; así como la información relacionada a las plataformas de gamificación que pueden utilizarse con los estudiantes, y los ejemplos pertinentes de actividades para la aplicación de esta técnica cuando no se cuenta con recursos informáticos.

Palabras claves: Gamificación, Rendimiento Académico, Estudiantes, Guía

ABSTRACT

The subject of this research work is called "Gamification and its application in students with low academic performance", which is elaborated from the problems that occurred in students of Higher Basic Education of the Educational Unit "Pablo Hannibal Vela Egüez" and their low academic performance. In this sense, the use of gamification was proposed as an option to benefit students in these conditions, since the bibliographic review served as empirical support about its benefits in the area of learning, by allowing that through the mechanics of games, the student feels motivated in the development of the different subjects.

In this way, data collection techniques were applied to the teachers and authorities of the institution, such as the interview, the survey and the attitude escalation, to collect the information that supports the proposal of the guide for the application of gamification with the purpose of promoting the academic performance of students. As a result of the aforementioned, both the need for teachers to have a guide with the necessary information to be able to apply gamification in their classrooms, as well as the favorable attitude to use this type of instruments, was evidenced.

This is how the "Guide to implement gamification in education and strengthen the academic performance of students" was presented, which contains concepts, background and benefits of gamification related to academic performance; as well as information related to gamification platforms that can be used with students, and pertinent examples of activities for the application of this technique when there are no computer resources.

Keywords: Gamification, Academic Performance, Students.

ÍNDICE GENERAL

REPOSITARIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA.....	ii
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
INFORME ANTIPLAGIO.....	vii
CERTIFICADO DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	viii
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR.....	ix
RESUMEN EJECUTIVO	x
ABSTRACT	xi
ÍNDICE GENERAL.....	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xvi
ÍNDICE DE FIGURAS	xviii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xx
Capítulo I.....	1
Marco General de la Investigación	1
1.1 Tema del trabajo de titulación	1
1.2 Planteamiento del problema	1
1.3 Formulación del problema.....	3
1.4 Sistematización del problema.....	4
1.4 Delimitación del Problema de Investigación.....	4
1.5 Línea de investigación.....	4
1.6 Objetivo general	4
1.6.1 Objetivos específicos	5
1.7 Justificación del trabajo de titulación	5
1.8 Idea a Defender.....	6
1.9 Variables.....	6
Capítulo II	7

Marco Teórico.....	7
2.1 Antecedentes.....	7
2.2 Bases Teóricas.....	10
2.2.1 La tecnología.....	10
2.2.2 El constructivismo y la gamificación.....	11
2.2.3 El cognitivismo.....	12
2.2.4 El conductismo.....	13
2.2.5 El conectivismo.....	14
2.3 La gamificación.....	15
2.3.1 Gamificación en la educación.....	17
2.3.2 Beneficios de la gamificación.....	18
2.3.3 Elementos de la gamificación.....	20
2.3.4 Estrategias de gamificación.....	22
2.4 Rendimiento académico.....	23
2.4.1 Variables relacionadas con el rendimiento académico.....	24
2.4.2 Causas del bajo rendimiento académico.....	27
2.4.3 Consecuencias del bajo rendimiento académico.....	30
2.4.4 Atención al bajo rendimiento académico.....	32
2.5 Marco Conceptual.....	33
2.6 Marco legal.....	34
Capítulo III.....	37
Metodología/ Análisis de resultados y discusión.....	37
3.1 Enfoque de la investigación.....	37
3.2 Tipo de investigación.....	37
3.3 Métodos y Técnicas utilizados.....	38
3.4 Población.....	39
3.5 Muestra.....	39

3.6	Análisis, interpretación y discusión de resultados.....	40
3.6.1	Encuesta a docentes de Básica Superior de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez para determinar sus conocimientos acerca de la gamificación y su aplicación en estudiantes con bajo rendimiento académico ..	40
3.6.2	Encuesta realizada a estudiantes de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez.....	50
3.6.3	Observación áulica	58
3.6.4	Entrevista dirigida a las Autoridades Institucionales de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez acerca del bajo rendimiento académico en los estudiantes y la aplicación de técnicas como la gamificación en el ámbito académico	61
3.6.5	Resultados de bajo rendimiento académico	63
3.7	Triangulación de información	64
Capítulo IV	67
Propuesta	67
4.1.	Título	67
4.2.	Justificación.....	67
4.3.	Objetivos de la propuesta	68
4.3.1	Objetivo general	68
4.3.2	Objetivos específicos	68
4.4	Recursos humanos y materiales.....	68
4.4.1	Recursos humanos.....	68
4.4.2	Recursos materiales.....	68
4.5	Limitaciones	69
4.6	Alcances de la propuesta	69
4.7	Cronograma	69
4.8	Estructura de la propuesta	69
	Guía de talleres de capacitación para docentes sobre la gamificación.....	71

4.9	Proceso para realizar actividades de gamificación en el aula con los estudiantes	92
4.9.1	Descripción de las actividades en el aula.....	97
4.9.2	Planificación de actividades utilizando la gamificación para estudiantes con bajo rendimiento	98
4.9.3	Rúbrica de evaluación de retos	100
4.10	Rúbrica de evaluación a docentes.....	102
4.11	Validación de expertos	103
	Conclusiones	105
	Recomendaciones.....	106
	Referencias Bibliográficas	107

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población y muestra	39
Tabla 2 Influencia de las técnicas de aprendizaje	40
Tabla 3 Empleo de actividades innovadoras	41
Tabla 4 Estrategias utilizadas para mejorar el rendimiento académico	42
Tabla 5 Motivo de bajas calificaciones	43
Tabla 6 Uso de herramientas virtuales	44
Tabla 7 conocimiento sobre qué es la gamificación	45
Tabla 8 Empleo de la gamificación en el aprendizaje.....	46
Tabla 9 Herramientas para emplear mecánica de juegos	47
Tabla 10 Capacitaciones sobre uso de la gamificación y mecánicas de juegos.....	48
Tabla 11 Capacitaciones sobre el uso de mecánicas de juegos.....	49
Tabla 12 Motivación realizada por el docente	50
Tabla 13 Estrategias utilizadas por el docente	51
Tabla 14 Factores que impiden obtener buenas calificaciones	52
Tabla 15 Presentación de actividades a tiempo.....	53
Tabla 16 Herramientas innovadoras utilizadas por el docente.....	54
Tabla 17 Conocimiento de alguna herramienta virtual	55
Tabla 18 Uso de la gamificación como herramienta para motivar	56
Tabla 19 Preparación de docentes.....	57
Tabla 20 Motivación de los estudiantes al inicio de clases.....	58
Tabla 21 Atención a estudiantes con dificultades de aprendizaje.....	58

Tabla 22 Estrategias innovadoras.....	59
Tabla 23 Manejo de herramientas virtuales	59
Tabla 24 Facilidad de actividades	60
Tabla 25 Conocimiento de herramientas de Gamificación	60
Tabla 26 Triangulación de la información	64
Tabla 27 Cronograma de actividades.....	69
Tabla 28 Taller Importancia de la gamificación	73
Tabla 29 Taller Beneficios de la Gamificación.....	75
Tabla 30 Taller herramienta de gamificación quizizz.....	77
Tabla 31 Taller Herramientas de gamificación classdojo	80
Tabla 32: Narrativa	84
Tabla 33: Avatar.....	87
Tabla 34: Motivación	89
Tabla 35 Descripción de las actividades	97
Tabla 36 Planificación de actividades.....	98
Tabla 37 Taller Rúbrica de evaluación	100
Tabla 38 Rúbrica de evaluación.....	102
Tabla 39 Taller Criterios de Validación.....	103

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Influencia de las técnicas de aprendizaje.....	40
Figura 2: Empleo de actividades innovadoras	41
Figura 3: Estrategias utilizadas para mejorar el rendimiento académico.....	42
Figura 4: Motivo de bajas calificaciones	43
Figura 5: Motivo de bajas calificaciones	44
Figura 6: Conocimiento sobre qué es la gamificación.....	45
Figura 7: Empleo de la gamificación en el aprendizaje	46
Figura 8: Herramientas para emplear mecánica de juegos.....	47
Figura 9: Capacitaciones sobre uso de la gamificación y mecánicas de juegos	48
Figura 10: Capacitaciones sobre el uso de mecánicas de juegos	49
Figura 11: Motivación realizada por el docente.....	50
Figura 12: Estrategias utilizadas por el docente.....	51
Figura 13: Factores que impiden obtener buenas calificaciones.....	52
Figura 14: Presentación de actividades a tiempo	53
Figura 15: Herramientas innovadoras utilizadas por el docente	54
Figura 16: Conocimiento de alguna herramienta virtual.....	55
Figura 17: Uso de la gamificación como herramienta para motivar	56
Figura 18: Preparación de docentes	57
Figura 19: Talleres de capacitación.....	70
Figura 20: Introducción del tema	72
Figura 21: Paso 1.....	92
Figura 22: Paso 2.....	93

Figura 23: Paso 3.....	93
Figura 24: Paso 4.....	94
Figura 25: paso 5.....	94
Figura 26: Paso 6.....	95
Figura 27: paso 7.....	95
Figura 28: Paso 8.....	96
Figura 29: Paso 9.....	96

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Encuesta dirigida a los docentes de Básica Superior de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Éguez para determinar sus conocimientos acerca de la gamificación y su aplicación en estudiantes con bajo rendimiento académico	113
Anexo 2 Entrevista dirigida a las Autoridades Institucionales de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Éguez acerca del bajo rendimiento académico en los estudiantes y la aplicación de técnicas como la gamificación en el ámbito académico	116
Anexo 3 Formulario dirigido a estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Éguez	118
Anexo 4 Observación áulica realizada a docentes de Básica Superior de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Éguez	120
Anexo 5 Validación de la propuesta realizada	121

Capítulo I

Marco General de la Investigación

1.1 Tema del trabajo de titulación

La gamificación y su aplicación en estudiantes con bajo rendimiento académico

1.2 Planteamiento del problema

La capacidad cognitiva del estudiante está ligado al desarrollo de las habilidades que son complementarias en el proceso de aprendizaje, todo esto depende de cómo este estructurada su formación académica, pero también con lo que realizan los docentes en el entorno educativo y de esto depende su rendimiento académico.

El bajo rendimiento académico es uno de los asuntos que más preocupan en el ámbito de la educación, tanto a los docentes, autoridades de los planteles educativos, a los padres de familia y a los mismos estudiantes esto se basa debido a que en la actualidad hay un índice muy elevado de estudiantes que presentan dificultades en el desarrollo del aprendizaje.

En este sentido el bajo rendimiento académico puede tener implicaciones negativas en la vida de los estudiantes, llegando a verse afectado incluso en su vida adulta. Con relación a esto, Edel (2003) indica que, ante situaciones de éxito, las autopercepciones de habilidad y esfuerzo no perjudican ni dañan la estima ni el valor que el profesor otorga al estudiante; sin embargo, cuando la situación es de fracaso, se manifiesta la idea de poseer poca habilidad, lo que genera un sentimiento de humillación.

Según Ferrel et al. (2014) menciona lo siguiente:

El bajo rendimiento académico hace referencia a un indicador del nivel alcanzado por el alumno, en tal sentido, el rendimiento escolar se convierte en

una tabla imaginaria de medida para el aprendizaje logrado en el aula, el cual constituye el objetivo central de la educación; sin embargo, es pertinente dejar establecido que el aprovechamiento escolar no es sinónimo de rendimiento académico. (p.36)

El bajo rendimiento académico de los estudiantes tiene mucho que ver también con el desempeño del docente dentro del aula y las estrategias que utiliza para motivar al alumno hacia un aprendizaje interactivo, dinámico utilizando recursos innovadores que promuevan una participación activa de los educandos dentro del aula.

Tales dificultades como la falta de acciones complementarias en la tarea educativa han dado como resultado calificaciones muy por debajo de los indicadores esperados como una muestra más de que el docente debe transformar sus estrategias de enseñanza.

Actualmente la incorporación de diferentes recursos tecnológicos innovadores a nivel de la mayoría de las instituciones educativas ha dado grandes facilidades a los docentes para lograr un aprendizaje que promueva un espacio de interacción y participación con toda la comunidad educativa como manifiesta Martín y Travieso (2018) en su artículo lo siguiente:

La incorporación de nuevas formas de aprendizaje, se hace patente en la utilización de herramientas tecnológicas en las aulas a lo largo de todo el mundo. Estas herramientas, cada vez más usadas en diferentes niveles académicos, introducen mecanismos dinámicos y participativos. Una de las técnicas que se encuentran en pleno auge de implantación en las aulas, es la gamificación. (p. 246)

La gamificación es: “una técnica de aprendizaje en la que se usan las dinámicas propias del juego en entornos que no tienen por qué ser lúdicos, logrando así una mayor conexión con los niños y, como consecuencia, mejores resultados educativos” (Universidad Internacional de La Rioja, 2020, párr. 3); además “La gamificación en

educación infantil facilita introducir en las aulas la curiosidad y la emoción, dos cuestiones básicas para conectar con niños de corta edad”.

En relación con lo expuesto, muchas de las causales del bajo rendimiento académico en la institución educativa Pablo Hannibal Vela Egüez se debe a la desmotivación que tienen los estudiantes en el proceso de aprendizaje ya que los docentes no cuentan con estrategias innovadores que faciliten interactuar con diferentes herramientas tecnológicas haciendo uso de las bondades que brinda los recursos Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la actualidad.

La falta de estrategias que brinden el fortalecimiento educativo en las diferentes áreas de estudio ha llevado que los estudiantes no logren las calificaciones esperadas en la institución educativa siendo una de las dificultades donde aún no hay soluciones concretas para mejorar el rendimiento académico, lo cual se ha complementado por la falta de apoyo que debe tener el docente en procesos de capacitación, cuyo propósito sea facilitar al estudiante herramientas interactivas factibles para un mejor desarrollo del conocimiento.

En la junta general de docentes realizada por la institución educativa al finalizar cada parcial se ha constatado que muchos de los estudiantes de Educación General Básica Superior han demostrado un bajo rendimiento académico que se ve reflejado en las calificaciones obtenidas en diversas asignaturas. Ante dicha situación y por los antecedentes expuestos, se vuelve necesario aplicar técnicas, métodos o estrategias que permitan resolver la mencionada problemática.

1.3 Formulación del problema

¿Cómo contribuye la gamificación al mejoramiento del bajo rendimiento académico de los estudiantes?

1.4 Sistematización del problema

- ¿Cuáles son los antecedentes teóricos de la gamificación y el rendimiento académico?
- ¿Qué beneficios brinda la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes en el mejoramiento del rendimiento académico?
- ¿Qué elementos intervienen en la gamificación?
- ¿Cuáles son las causas y consecuencias del bajo rendimiento académico?
- ¿Qué aspectos se deben considerar en la gamificación para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes?
- ¿Cómo aplicar la gamificación en estudiantes con bajo rendimiento académico?

1.4 Delimitación del Problema de Investigación

Campo: Inclusión Educativa y atención a la diversidad

Área: Maestría en Educación y Atención a la Diversidad

Aspecto: Pedagógico – Tecnológico

Delimitación Espacial: El presente trabajo de investigación se desarrolló en la Institución Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez.

Delimitación Temporal: Se realizó en el periodo lectivo 2021-2022

Grupo humano involucrado: Directivo, Docentes, estudiantes.

1.5 Línea de investigación

Formación integral, atención a la diversidad y educación inclusiva

Líneas de facultad de Educación

Desempeño y profesionalización del docente

Líneas de facultad de Educación

Competencias comunicativas en docentes y estudiantes

1.6 Objetivo general

Analizar la contribución de la gamificación en el aprendizaje para el mejoramiento del bajo rendimiento académico de los estudiantes.

1.6.1 Objetivos específicos

- Identificar los antecedentes teóricos relacionados a la gamificación y el bajo rendimiento académico.
- Diagnosticar el conocimiento que tienen los docentes en aplicar la gamificación en estudiantes con bajo rendimiento académico de básica superior.
- Diseñar talleres de capacitación sobre la gamificación dirigida a docentes como un recurso para el mejoramiento del bajo rendimiento académico de los estudiantes en la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez.

1.7 Justificación del trabajo de titulación

El presente trabajo de investigación es muy importante ya que busca fortalecer el aprendizaje de los estudiantes a través de las herramientas de gamificación con el propósito de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, haciendo uso de estrategias innovadoras que brindan los recursos tecnológicos para promover la participación de los estudiantes motivando un proceso de aprendizaje interactivo e innovador.

Es importante innovar el proceso de aprendizaje ya que los estudiantes con bajo rendimiento académico, que a menudo presentan dificultades en sus calificaciones requieren que el docente incentive e innove su proceso de enseñanza, y las estrategias que utilicen sean aptas para despertar la creatividad, por lo que el profesorado requiere estar en permanente capacitación y actualización de conocimiento en el uso de metodologías activas y la gamificación es una alternativa muy valiosa para que el docente pueda aplicar en el aula con los estudiantes.

Los beneficios que aporta la investigación es ayudar a los docentes a diversificar sus actividades, al mismo tiempo motivar al estudiante con actividades gamificadas aprovechando los recursos tecnológicos disponibles con los cuales se

pueda desarrollar actividades didácticas con dinámicas de juegos orientados por el docente.

Además, la investigación contribuye en facilitar estrategias a través de la gamificación como un recurso que promueva un aprendizaje interactivo y participativo para que el docente pueda utilizar recursos que fortalezcan el aprendizaje de los estudiantes que presenten dificultades en el entorno educativo y así crear un ambiente que permita realizar actividades diversificadas en diferentes asignaturas haciendo uso de las mecánicas de juegos.

A través de los talleres de capacitación se busca brindar estrategias necesarias para la aplicación de la gamificación en estudiantes con bajo rendimiento académico, teniendo en consideración la importancia de optar por métodos alternativos y novedosos con los cuales ayudar a los alumnos, conociendo las consecuencias a las que se enfrentan en estas situaciones, las cuales fueron descritas en la problemática del presente capítulo.

1.8 Idea a Defender

La gamificación contribuye positivamente en el mejoramiento del bajo rendimiento académico de los estudiantes.

1.9 Variables.

La Gamificación

Rendimiento académico

Capítulo II

Marco Teórico

2.1 Antecedentes

El presente trabajo de investigación toma como referencia los aportes realizados por diversos autores respecto al tema de la gamificación y el rendimiento académico, entre los cuales se puede mencionar el elaborado por Ortiz, Jordán y Agredal (2018) en el cual realizan una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y su aplicación en el contexto educativo, para lo cual examinaron diversas publicaciones académicas provenientes de bases de datos internacionales presentadas entre 2011 y 2016, relacionadas con la aplicación de la gamificación en educación, la motivación e inmersión. De esta forma, los resultados del mencionado trabajo de investigación: “indican que los procesos de gamificación en educación generan en los alumnos importantes beneficios, no exentos de dificultades en algunos de los trabajos del estudio” (p.1), y tras la argumentación de los autores, se concluye que la gamificación trae consigo beneficios en educación como la motivación, la inmersión para posibilitar la anticipación y planificación de situaciones; el compromiso y la socialización a través de la interactividad y la interacción; a la vez que hace la actividad educativa más motivante y estimulante para los alumnos por medio de la variedad de elementos que intervienen.

Otro trabajo referenciado fue el elaborado por Llorens et al. (2016), en el cual realizaron una revisión de distintas definiciones de gamificación y determinaron como esta, utiliza elementos habituales procedentes del mundo de los videojuegos. Además, en el mencionado estudio se indica que aunque la mayoría de los estudios psicológicos se centran en los efectos negativos de los videojuegos en los adolescentes, ya existen trabajos que argumentan y documentan sus beneficios como lo son la voluntariedad, competitividad y cooperación, inmersión, sensación de control, consecución de metas u objetivos y la satisfacción que estos brindan, explicando de esta forma que la gamificación pretende lograr lo mismo en otros ámbitos distintos del ocio, sin necesidad de recurrir a los videojuegos pero beneficiándose de la experiencia y métodos, como lo son la retroalimentación inmediata, autonomía de decisión,

situaciones abiertas, reintentos infinitos, progresividad, reglas claras y sencillas, evaluación en tiempo real, etc., enfatizando la diversión como aspecto clave de las propuestas de gamificación, sabiendo que esta “implica nueva información fijada en el cerebro, de modo que el secreto del aprendizaje óptimo reside en la diversión” (p. 26).

Así también, en el trabajo de investigación elaborado por Cuenca & Ugalde, (2021) cuyo tema es “La gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa particular Nuevo Pacto en la ciudad de Guayaquil de la parroquia Tarqui del año lectivo 2020-2021” realizado en la Universidad Laica Vicente Rocafuerte, hace mención que hay un creciente uso de los recursos virtuales en el sistema educativo, considerando que la gamificación se ha vuelto una herramienta que contribuye al estudiante aprender de una manera dinámica mediante juegos didácticos y siendo la motivación un aporte muy significativo en el desarrollo de las actividades.

De esta forma el referido estudio concluye que respecto a la gamificación: “Practicar, probar y experimentar deben servirnos para aprender cuál es la mejor forma de combinar los elementos para producir experiencias motivadoras y llenas de contenido” (p. 31), y que “una experiencia verdaderamente especial es la diversión” (p.31). Además, indica que es necesario: “tener en cuenta el funcionamiento de nuestro cerebro y la ciencia cognitiva nos indica que sólo puede ser verdaderamente aprendido aquello que llama la atención y genera emoción” (p. 31). En este sentido, el trabajo antes mencionado proporciona al presente estudio distintas definiciones de la gamificación, así como argumentos sobre los beneficios del uso de la gamificación y su aplicación en el ámbito educativo.

Adicionalmente se consultó el trabajo realizado por Pineda y Orozco (2018) el cual ofrece: “un estado del arte actualizado sobre el abordaje del concepto de ludificación en literatura especializada sobre el aprendizaje” (p. 37), para lo cual se realizó una “revisión de documentos investigativos sobre los conceptos de gamificación que hayan sido publicados en revistas especializadas y que previamente hayan tenido revisión por pares académicos o comités científicos” (p. 37).

De esta forma, la metodología empleada por los autores: “permitió identificar cómo las estrategias basadas en ludificación proporcionan efectos positivos y cambios conductuales y motivacionales de los sujetos que son dependientes del contexto donde es aplicado” (p.37). Además, los autores concluyeron que los artículos que revisaron coincidían con el potencial de la gamificación-ludificación en procesos de conducta y aprendizaje; haciendo referencia directa de dichos procesos en la totalidad de ellos, donde: “se presentan las posibilidades de mejora en el aprendizaje de estudiantes a través de la gamificación-ludificación de actividades escolares y/o el uso de estrategias de videojuegos o TIC” (p. 57). De manera adicional, el referido estudio cita a otro autor el cual menciona que:

(...) la ludificación aplicada a la educación se maneja en una escala propia de aplicación, en primer lugar se encuentran profesores que a título propio aplican innovaciones en el aula, tales como sustituir notas tradicionales por puntos o insignias; organizar ejercicios extracurriculares a través de tableras de insignias, generación de actividades retadoras y complementarias que generan motivaciones extrínsecas e intrínsecas sobre algún tema específico del currículo, o con el uso e integración, de las TIC, la informática y los medios de comunicación en la coyuntura y desarrollo de la clase. (Lee 2011, como se citó en Pineda y Orozco, 2018, p. 58)

Es necesario indicar que según Vecino (2017), gamificación y ludificación son palabras que hacen referencia a un mismo término, en la cual: “el primero es el acuñado en Reino Unido, mientras el segundo sería la traducción que se le da en Español – y podemos llamarlo como mejor nos parezca” (párr. 3); a la vez que Antolí (2019) indica que: “la alternativa para el español de *gamification* es *ludificación* (...)” (párr. 6). Por lo expuesto, es opinión y conclusión del autor que la bibliografía consultada en donde se haga uso del término ludificación, es aplicable al presente trabajo de investigación en el que se utiliza el término gamificación, ya que ambas palabras se refieren a un mismo tema.

En este sentido, el presente estudio sustenta la importancia de la gamificación en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes como un recurso valioso para la

motivación e innovación educativa ya que sus beneficios aportan significativamente a fortalecer el aprendizaje de una manera participativa en el aula y su aplicación ayuda a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 La tecnología

En la actualidad la tecnología tiene un impacto profundo en el desarrollo de las habilidades del conocimiento, dicho proceso ha sido fundamental para el aprendizaje brindando a los educadores estrategias innovadoras que fortalecen la participación de los estudiantes.

El diseño pedagógico es una acción necesaria en el ámbito educativo para guiar al estudiante en la adquisición de saberes y habilidades, independientemente de la modalidad educativa donde se realice este proceso de aprendizaje. Es por eso que el diseño instruccional es considerado como un plan, en el cual se establecen metas por alcanzar con los medios adecuados para este fin. Al aplicar una tecnología en un proceso educativo, el diseño instruccional se convierte en un pilar para asegurar los propósitos formativos propuestos. (Zambrano et al., 2016, p. 54)

Partiendo desde la perspectiva del autor la importancia de la tecnología en la actualidad se ha convertido en un elemento muy necesario, siendo un recurso que ayuda al docente y permite buscar estrategias que faciliten el poder brindar un aprendizaje armónico, aprovechando la tecnología disponible.

Navarrete & Mendieta (2018) mencionan que en la actualidad es importante la utilización de las herramientas tecnológicas para un desarrollo del aprendizaje. “La nueva era de la tecnología obliga a la educación a cambiar desde sus bases para conseguir en los estudiantes una formación integral y como parte de ella, la habilidad de aprender, a hacer, a vivir y a convivir”. (p.126) lo que indica que la educación a base de la tecnología se convierte en un compromiso que va más allá de solo el uso de

una red, sino también el enfoque educativo que se debe dar con el uso de estos instrumentos.

Por tal razón las instituciones educativas al buscar formar y desarrollar competencias en sus estudiantes, deben prepararlos a nuevos retos para afrontar las situaciones particulares que se pueden presentar en un mundo de constante cambio y crecimiento. Sin embargo, actualmente es evidente que algunas instituciones educativas todavía no se convencen de que se deben aprovechar los cambios tecnológicos y los beneficios que éstas pueden ofrecer al momento de desarrollar y formar a los estudiantes. (Navarrete & Mendieta, 2018, p. 126)

Es una tarea fundamental a nivel de las instituciones educativas buscar nuevas alternativas de aprendizaje que promueva la participación de los estudiantes, aun en el presente hay dificultades de manejo de la tecnología y los docentes no tienen el control y manejo suficiente de los recursos que brindan las herramientas tecnológicas.

2.2.2 El constructivismo y la gamificación

El constructivismo conlleva al a que el estudiante construye conocimiento por sí mismo, en relación con la gamificación, cada vez que pasa un reto y llega a otro nivel, ha autorregulado su aprendizaje, aprendiendo a superar la dificultad cuando descubre las mejores acciones para dar posible soluciones y llegar a la meta, cumpliendo el objetivo propuesto en cada etapa del juego. (Gamificandoaprendo, 2017)

La relación entre el constructivismo y la gamificación se da en el proceso de crear experiencias y el trabajo que se da desde donde puede hacer solo y que es lo que aún debe realizar con acompañamiento, en este sentido, hay una gran posibilidad de que a través de la tecnología se pueda alcanzar un proceso de aprendizaje que brinde armonía y motivación a los estudiantes en la construcción de nuevos conocimientos.

Las TIC favorecen una cooperación mundial en muchos ámbitos, entre ellos el educativo. Internet permite consultar miles de millones de fuentes de información y realizar contactos a nivel globalizado. Esto posibilita al docente

constructivista aprovechar esas opciones –la escuela es el mundo–, pero siempre y cuando, a su vez, proporcione una formación personalizada, de calidad y considerando a sus propios alumnos como protagonistas del aprendizaje. (Aguiló et al., 2019, p. 126)

De la misma forma menciona Lima (2018) “El paradigma constructivista se enfoca en el alumno en cómo adquiere el aprendizaje, por lo tanto, la interacción con el entorno es fundamental para que logre dar significado, resolver problemas, tomar decisiones”. (p.12) lo que principalmente realiza la gamificación es el proceso motivacional, así también logrando una construcción de conocimiento partiendo de la motivación que tiene el estudiante.

Jean Piaget es su máximo exponente, plantea la construcción del aprendizaje a través de la interacción con el medio, aclara en su teoría que cada individuo construye un aprendizaje distinto aunque la experimentación haya sido en el mismo momento, en las mismas circunstancias y con los mismos materiales, ya que la experiencia previo tiene mucha influencia a la hora de adquirir el conocimiento. (Lima, 2018, pág. 12)

La aplicación de nuevas estrategias en el medio educativo ha logrado que cada vez más se den posibilidades de innovar en el aprendizaje y uno de los medios más factibles es aplicar el constructivismo a base de las experiencias logradas que potencien la capacidad con el uso de la tecnología , volviéndose un aliado muy valioso en el campo educativo.

2.2.3 El cognitivismo

El cognitivismo tiene una estrecha relación con la gamificación según Borrás (2015) indica que “el cognitivismo que lo que estudia es qué ocurre en el cerebro de las personas para comportarse de una manera concreta, es algo interno” (p.8). Teniendo en cuenta que es importante para el aprendizaje como afirma Saucedo et al., (2020) en su investigación:

Para lograr el aprendizaje el docente debe explorar los métodos, técnicas y estrategias que le permitan inducir al estudiante en la adquisición del conocimiento, si bien las teorías conductistas y constructivista son el punto de partida para el análisis del proceso de enseñanza y aprendizaje, el cognitivismo juega un rol importante en la adquisición de conocimiento ya que esta gira entorno de la motivación, componente primordial que debe existir en el la enseñanza y el aprendizaje (p.89).

Partiendo de la afirmación del autor el desarrollo del aprendizaje se desarrolla en lo cognitivo y la gamificación está relacionado en el funcionamiento contingente que no solo consiste en alcanzar un reto, sino de desarrollar el proceso de aprendizaje haciendo uso de las recompensas, en el caso educativo los puntos que van acumulando sobre los juegos establecidos.

2.2.4 El conductismo

De la misma manera la gamificación tiene relación con la teoría del conductismo que en el campo educativo es utilizado con el propósito de dar mejoras al comportamiento del individuo donde cada recompensa lograda depende del grado de disciplina que logre llevar en la actividad así lo menciona Borrás (2015)

El conductismo habla de “respuestas” ante “estímulos”, es algo externo al cerebro del hombre y no estudia como tal, el por qué se da esa respuesta. Se podrán conocer por lo tanto los estímulos que llegan y las respuestas (acciones del individuo). (p.6)

Las aportaciones que brinda la teoría es conocer cuáles son las respuestas que presenta el individuo y que acciones llega a tomar, así también, en verificar las consecuencias a las que se puede ir visualizando y a través de este proceso se puede realizar lo siguiente:

- Observación
- Retroalimentación
- Refuerzo

Según Gil Quintana y Prieto Jurado (2019) el conductismo se basa en respuestas o acciones del individuo ante estímulos del ambiente, como algo externo al cerebro. Lo que establece que los juegos desarrollados por la gamificación van a permitir buscar un equilibrio en el comportamiento, como también la asimilación del aprendizaje que es una consecuencia de las actividades que se desarrollan.

El conductismo también se relaciona al grado motivacional que está expuesto el estudiante y realizar un punto de partida desde las actividades desarrolladas haciendo uso de la gamificación, establecer estrategias nuevas en el proceso educativo facilita que el estudiante se motive y sienta interés en los recursos que pueda presentar el docente.

Como diferentes caminos de aprendizaje significan diferentes métodos para adquirir el conocimiento dirigido que también podría interpretarse como formas diferentes de crear conocimiento, la perspectiva es entre la fórmula simple y general del conductismo y el concepto de cognitivismo y constructivismo que utilizan una visión más sofisticada para tratar el proceso de aprendizaje como resultado de fenómenos únicos, irrepetibles y orientados a la situación (Sánchez et al., 2020, p.51)

Ante esta afirmación las teorías expuestas tienen una estrecha relación y cada una cumple un rol muy importante, aplicando la gamificación como un recurso que facilite el proceso de aprendizaje con el cual permita la construcción de nuevos aprendizajes dando paso a un modelo innovador.

2.2.5 El conectivismo

Es un modelo de aprendizaje basado en la utilización de la tecnología como parte del aprendizaje, este conocimiento está basado en el uso de redes en donde se almacena un sinnúmero de información que permite conectarse al individuo con lo que requiere conocer, siendo el internet una herramienta que aporta en la búsqueda y conexión de diferentes aplicaciones y plataformas en el que se encuentra también la

gamificación para Siemens (2004) El conectivismo es una teoría de aprendizaje para la era digital su relación tiene que ver sobre el mundo digital.

El conocimiento conectivo como base de la propuesta del aprendizaje en red: su idea esencial radica en que el conocimiento, aunque permanece en el individuo, puede residir en el colectivo, por intermedio de las conexiones y las redes. El conocimiento conectivo se cultiva y está conformado por el conjunto de conexiones y acciones, y de la propia experiencia que se adquiere en esas conexiones. (Martínez & García, 2016, p. 106)

El autor hace referencia que el conocimiento del individuo necesariamente va a buscar formas de conectarse a través de las redes, para lo cual necesita acciones que permitan fortalecer desde la tecnología un aprendizaje centrado en el uso de diferentes herramientas didácticas en el aprendizaje.

La teoría también se puede utilizar para rediseñar la educación tradicional en el aula con una visión especial de las características de los alumnos, las rutas de aprendizaje y el sistema de recompensas, ya sea que planeamos cambiar el contenido de aprendizaje o no. (Sánchez et al., 2020, como se cita en, Zichermann & Cunningham, 2011; Kapp, 2012, p. 51)

2.3 La gamificación

Según Gómez (2015), el término gamificación encuentra su origen en el anglicismo proveniente del neologismo “gamification”, cuya creación se atribuye a Nick Pelling, un desarrollador de videojuegos británico que estableció una empresa en el año 2003 que ofrecía el desarrollo de interfaces para dispositivos electrónicos, similares a las que pueden encontrarse en un juego de video.

Por otra parte, Zichermann y Cunningham definen a la gamificación como un proceso en el que se relaciona el pensamiento del jugador y las técnicas de juego y de esa forma atraer a los usuarios y resolver problemas; mientras Kappa (2012 como se citó en Quintanal, 2016) la define como: “la utilización de mecanismos, la estética y

el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 329). Finalmente, Deterding et al (2011 como se citó en Quintanal, 2016), concluye en que la gamificación: “se puede considerar como el conjunto de reglas y mecánicas de juego aplicadas a entornos no lúdicos con el fin de motivar e influenciar a grupos de personas” (p. 329).

Una de las formas más sencillas de empezar una propuesta de gamificación, es mediante el modelo Canvas. El modelo Canvas es mejor conocido en el ámbito empresarial, ya que es una “herramienta para analizar y crear modelos de negocio de forma simplificada. Se visualiza de manera global en un lienzo dividido en los principales aspectos que involucran al negocio y gira entorno a la propuesta de valor que se ofrece” (Carazo, 2021, párr. 1).

Fue diseñado por el Doctor Alexander Osterwalder y se integra dentro de la metodología lean-startup, la cual se basa en encontrar y fomentar nuevas formas de crear, entregar y captar valor para los clientes mediante el aprendizaje validado. (Carazo, 2021); sin embargo, hace poco tiempo se lo adaptó para el uso en gamificación, apareciendo de esta forma el “Gamification Model Canvas”, el cual descompone a los juegos en sus elementos más simples con la finalidad de simplificar el proceso de diseño de proyectos gamificados (Tres puntos e-learning, 2019).

Según Contreras & Eguia (2017) en su artículo define a la gamificación de la siguiente manera:

"La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora” (p.23).

Con esta definición este modelo se convierte en una herramienta importante a ser incorporada en el ámbito educativo, nos permite aplicar aquellos elementos utilizados en la gamificación de forma sencilla. Es de fácil manejo por ende resulta accesible para aquellos docentes que recién estén incorporando la gamificación en sus clases.

La gamificación es una herramienta que puede ser potencialmente una ayuda muy importante en el aula. Vivimos en un mundo en el que los videojuegos y las aplicaciones móviles están a la orden del día y que cualquier persona que esté en un contexto educativo, tiene acceso a un dispositivo electrónico inteligente. Por tanto, implementar estas herramientas para hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más interactivo y que consiga adherir al alumno a la tarea asignada es un gran logro y avance para el uso de las TIC dentro del centro educativo. (Martinez, 2018, pág. 8)

Según lo mencionado por el autor la gamificación es una herramienta que pueda apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje, actualmente la tecnología está al alcance de todos y esto demuestra que hay la posibilidad de que a través de juegos interactivos se pueda motivar a los estudiantes, así también estos juegos se conviertan en recursos útiles para los docentes en potenciar actividades de enseñanza dentro del aula.

2.3.1 Gamificación en la educación

La gamificación en la educación es un concepto que toma relevancia en la practicidad ya que a nivel de las instituciones educativas aún hay dificultades de conocimiento y manejo de diferentes herramientas virtuales que son propicios para el desarrollo del aprendizaje.

La gamificación se ha convertido en una herramienta innovadora en el proceso de enseñanza aprendizaje llevando a cabo una construcción de conocimiento basado en juegos didácticos los cuales puesto en práctica brindan resultados positivos y el

principal motor para desarrollar estas actividades es la motivación que debe ser trasladada tanto al docente como al estudiante.

(...) Con el uso de la gamificación es posible incluir actividades como el estudio formal, la observación, evaluación, reflexión, práctica, gestión y el perfeccionamiento de habilidades. Es muy importante destacar también las actividades de prueba y error o resolución de problemas, que pueden ocurrir en un contexto individual o grupal, y en un tiempo determinado o indeterminado. (Contreras & Eguia, 2017, pág. 8)

Además, según lo expuesto por el autor esta herramienta innovadora puede ser usada en el ámbito educativo para diferentes actividades que puede desarrollar el docente en sus clases lo cual da la facilidad de interactuar con mayor facilidad entre el estudiante y el docente.

En referencia a las actividades que realiza el docente con los estudiantes hay que tomar en cuenta partiendo desde las potencialidades que maneja cada individuo y aprovechar los recursos y dispositivos que están al alcance como menciona Martínez (2018) que:

Podemos ver que el propio término gamificación ya nos conduce hacia lo que puede ser un término propiamente dicho como gamificación educativa. Este se basa en el uso de videojuegos o herramientas que ayuden o propicien el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos (...) (p.8).

2.3.2 Beneficios de la gamificación

El principal beneficio que brindan las herramientas de gamificación es la motivación al estudiante con actividades novedosas en realizar un aprendizaje haciendo uso de juegos, despertando el interés en áreas que en muchas ocasiones le han sido difíciles de comprender.

Según Borrás (2015) los beneficios que brinda la gamificación en el campo educativo es crear un espacio interactivo que del espacio suficiente donde el estudiante aproveche los recursos tecnológicos mediante los cuales va a lograr lo siguiente:

- Activa la motivación por el aprendizaje
- Retroalimentación constante
- Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo
- Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- Resultados más medibles (niveles, puntos y badges).
- Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente
- Aprendices más autónomos
- Generan competitividad a la vez que colaboración
- Capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online (p.6)

Estos beneficios van a permitir que cada vez más haya la posibilidad de describir nuevos esquemas de aprendizaje dejando lo tradicionalista e innovando nuevos procesos de aprendizaje.

Un juego proporciona un sistema de reglas, que, junto a una serie de tareas, guía a los jugadores a través de un proceso que le ayudará a dominar esas reglas e impactará en su área cognitiva. Estas tareas se relacionan también con aspectos sociales cuando los estudiantes necesitan de la cooperación para lograr un objetivo en común y con el área emocional cuando los sistemas de recompensas tienen un impacto directo en la condición social de los jugadores. (Aranda & Caldera, 2018, p. 45)

El desarrollo cognitivo tiene relación con lo que el niño, niña o adolescente aprende y los juegos brindan la posibilidad de que los estudiantes logren trabajar no solo de manera individual, sino también de forma colaborativa el cual va a dar la posibilidad de participar de manera conjunta.

2.3.3 Elementos de la gamificación

Los elementos fundamentales que intervienen en la gamificación son: “las dinámicas, las mecánicas y los componentes del juego” (Herranz, 2013 como se citó en Borrás, 2015, p. 13). A continuación, se detalla una breve conceptualización de cada uno de los mencionados elementos:

Dinámicas

Las dinámicas: “Son aspectos globales a los que un sistema gamificado debe orientarse, está relacionado con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el participante” (Herranz, 2013 como se citó en Borrás, 2015, p. 13). Según los mencionados autores, existen varios tipos de dinámicas, entre las cuales destacan:

- Restricciones del juego, la posibilidad de resolver un problema en un entorno limitado.
- Emociones como la curiosidad y la competitividad que surgen al enfrentarse a un reto.
- Narrativa o guion del juego, que permitirá dar una idea general del reto al participante.
- Progresión del juego, es importante que haya una evolución, una sensación de avance en el reto y en el juego. Es importante que el jugador sienta que mejora en el juego.
- Estatus, las personas necesitan ser reconocidas.
- Relaciones entre los participantes (Borrás, 2015, p.14)

Mecánicas

Las mecánicas: “Son una serie de reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta “adicción” y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que transitar, ya sea en un videojuego, o en cualquier tipo de aplicación” (Cortizo, 2011 como se citó en Borrás, 2015, p. 14). Según Herranz (2013 como se citó en Borrás, 2015), existen varios tipos de mecánicas de juego, las cuales se detallan a continuación:

- Retos, sacando a los usuarios de un ambiente de confort para introducirlos en la mecánica del juego
- Oportunidades, competición y colaboración, planteando la forma idónea en la que comportarse en el juego los participantes.
- Dentro de las oportunidades el jugador tendrá diferentes turnos, distintas formas de interactuar contra el juego o contra otros participantes.
- Se podrán dar también asociaciones entre jugadores a modo de cooperación o formar equipos para cumplir el reto o la meta.
- La superación de retos u obstáculos irá dando puntos a los participantes.
- Otros elementos serán la clasificación de participantes en función de sus puntos, y la definición de niveles.
- Realimentación o feedback, indicará el hecho de obtener premios por acciones bien realizadas o completadas.
- Es importante que el participante se sienta reconocido y para ello se establecen recompensas, las cuales pueden ser escalonadas en función al esfuerzo, nivel, riesgo, entre otros (p. 14)

Componentes

Los componentes son: “Elementos concretos o instancias específicas asociadas a los dos anteriores. Pueden variar de tipo y de cantidad, todo depende de la creatividad en que se desarrolle el juego” (Borrás, 2015, p. 14). Según el mencionado autor, dentro de dichos componentes podemos destacar:

- Logros, regalos, conquistas y/o avances, es importante que se satisfagan una o más necesidades de los participantes.
- Avatares
- Insignias
- “Malos” de final de nivel (Boss Fights)
- Combates
- Desbloques: contenido bloqueado, para abrir...
- Niveles

- La formación de equipos motiva la socialización y la sensibilización de las personas en unirse para competir, lograr objetivo común, obtener una recompensa final, etc.
- Puntos
- Tablas de clasificación
- Pruebas
- Objetos virtuales (p. 15)

2.3.4 Estrategias de gamificación

El uso de estrategias de gamificación como herramientas de aprendizaje parece ser entonces un enfoque prometedor que permitirá el desarrollo de destrezas para enseñar y reforzar no sólo conocimientos, sino también propiciar el fomento de habilidades socioemocionales como el autoconocimiento, la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación. Concretamente, la gamificación tiene el poder de motivar; ya que utiliza una amplia serie de mecanismos de juego para incentivar a los estudiantes a participar y sobre todo construir su aprendizaje no solo académico sino también personal. (Aranda & Caldera, 2018, pág. 43)

La gamificación se ha convertido en una herramienta muy importante para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes dado el caso de que los recursos empleados como juegos brinda al estudiante actividades diferentes como jugar, esto motiva su participación en realizar y construir una base sólida de conocimientos relacionados al área de estudio.

Las estrategias de gamificación deben ser empleadas como un recurso de apoyo para el docente en buscar nuevos mecanismos de aprendizaje dejando el tradicionalismo y adaptándose a los nuevos procesos educativos con el uso de diferentes herramientas tecnológicas. La utilidad del recurso facilita una mejor interacción entre el educador y estudiantes para aprovechar de manera didáctica los dispositivos digitales disponibles y utilizar en el aspecto educativo que va a ser aprovechado en la mejora de sus calificaciones.

El desarrollo de las habilidades de aprendizaje requiere una constante innovación en las instituciones educativas para ofrecer al estudiante un proceso de enseñanza creativa y motivador que capte la atención del alumno y que las actividades de aprendizaje no se estancan, sino que sean elementos propicios en brindar un espacio innovador apoyado en las TIC y la finalidad de aplicar los recursos gamificados es conseguir mejores resultados que potencien y permitan construir un conocimiento duradero.

2.4 Rendimiento académico

El rendimiento académico de los estudiantes está relacionado con las calificaciones que constantemente son expuestas por el docente a nivel de las instituciones educativas, también depende de la capacidad del estudiante en desarrollar, crear, y elaborar actividades relacionadas al aprendizaje que desarrolla en el campo educativo.

Como se indicó en el capítulo anterior, existen ciertas diferencias en la conceptualización del rendimiento académico. Ferrel, Vélez y Ferrel (2014) indican que el bajo rendimiento académico se refiere a un indicador del nivel alcanzado por el alumno, por lo cual el rendimiento escolar se convierte en una tabla imaginaria de medida para el aprendizaje logrado en el aula, lo cual es el objetivo central de la educación. Por otro lado, Jiménez (2000 como se citó en Edel, 2003), indica que el rendimiento escolar es un “nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparado con la norma de edad y nivel académico.

Finalmente, Pizarro (1985 como se citó en Lamas, 2015) indica que el rendimiento académico es una “Medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación” (p. 315). Respecto a esto, Edel (2003), asegura que las calificaciones escolares es una de las variables más utilizadas por los docentes e investigadores para realizar una aproximación del rendimiento académico.

En este sentido, el autor de la investigación coincide con la opinión de los autores referidos en relación al rendimiento académico cuyo desarrollo y mejoramiento depende mucho de las estrategias que se aplique en la tarea educativa, así también, el grado motivacional que genere el uso de nuevos recursos, que permita despertar la creatividad de los estudiantes con herramientas que ayuden a fortalecer el aprendizaje en el entorno donde tanto estudiantes y docentes desarrollen la tarea educativa.

2.4.1 Variables relacionadas con el rendimiento académico

Motivación escolar

Según Edel (2003): “La motivación escolar es un proceso general por el cual se inicia y dirige una conducta hacia el logro de una meta” (p. 6). Por otro lado, Alcalay y Antonijevic (1987 como se citó en Edel, 2003) indican que: “Este proceso involucra variables tanto cognitivas como afectivas: cognitivas, en cuanto a habilidades de pensamiento y conductas instrumentales para alcanzar las metas propuestas; afectivas, en tanto comprende elementos como la autovaloración, auto concepto, etc.” (p. 6)

Según Woolfolk (1995 como se citó en Edel, 2003), existen cuatro planteamientos generales para la motivación escolar, los cuales se detallan a continuación:

- **Perspectiva conductual:** la comprensión de la motivación del estudiante comienza con un análisis cuidadoso de los incentivos y recompensas presentes en la clase.
- **Perspectiva humanista:** las personas están motivadas de modo continuo por la necesidad innata de explotar su potencial. Motivar a los estudiantes implica fomentar sus recursos internos, su sentido de competencia, autoestima, autonomía y realización.
- **Teoría del aprendizaje social:** consideran tanto el interés de los teóricos conductuales con los efectos y resultados o resultados de la conducta, como el

interés de los teóricos cognoscitivos en el impacto de las creencias y expectativas individuales.

- Teoría cognoscitiva social: la motivación es producto de la expectativa del individuo de alcanzar una meta y el valor de esa meta para él mismo, puesto que, si cualquier factor tiene valor cero, no hay motivación para trabajar hacia el objetivo.

Los estudiantes deben sentirse motivados en el proceso de aprendizaje, esto influye directamente en la predisposición de aprender y crear o construir nuevos conocimientos, al aplicar estrategias que promuevan la participación se facilita herramientas que ayuden a mejorar el rendimiento académico.

Autocontrol

Según Edel (2003), las teorías de atribución del aprendizaje relacionan el locus de control con el éxito escolar. De esta forma se entiende que:

(...) si el éxito o fracaso se atribuye a factores internos, el éxito provoca orgullo, aumento de la autoestima y expectativas optimistas sobre el futuro. Si las causas del éxito o fracaso son vistas como externas, la persona se sentirá “afortunada” por su buena suerte cuando tenga éxito y amargada por su destino cruel cuando fracase. (Almaguer, 1998 como se citó en Edel, 2003, p.7)

Además, Almaguer (1998 como se citó en Edel, 2003) indica: “que los individuos con más altas calificaciones poseen un locus de control interno”. Goleman (1996 como se citó en Edel, 2003), relaciona el rendimiento académico con la inteligencia emocional y destaca el papel del autocontrol como uno de los componentes a reeducar en los estudiantes, indicando lo siguiente:

La inteligencia emocional es una forma de interactuar con el mundo que tiene muy en cuenta los sentimientos, y engloba habilidades tales como el control de impulsos, la autoconciencia, la motivación, el entusiasmo, la perseverancia, la empatía, la agilidad mental, etc. Ellas configuran rasgos de carácter como la

autodisciplina, la compasión o el altruismo, que resultan indispensables para una buena y creativa adaptación social. El rendimiento escolar del estudiante depende del más fundamental de todos los conocimientos: aprender a aprender. Los objetivos a reeducar como clave fundamental son los siguientes:

- **Confianza.** La sensación de controlar y dominar el propio cuerpo, la propia conducta y el propio mundo. La sensación de que tiene muchas posibilidades de éxito en lo que emprenda y que los adultos pueden ayudarle en esa tarea.
- **Curiosidad.** La sensación de que el hecho de descubrir algo es positivo y placentero.
- **Intencionalidad.** El deseo y la capacidad de lograr algo y de actuar en consecuencia.
- Esta habilidad está ligada a la sensación y a la capacidad de sentirse competente, de ser eficaz.
- **Autocontrol.** La capacidad de modular y controlar las propias acciones en una forma apropiada a su edad; sensación de control interno.
- **Relación.** La capacidad de relacionarse con los demás, una capacidad que se basa en el hecho de comprenderles y de ser comprendidos por ellos.
- **Capacidad de comunicar.** El deseo y la capacidad de intercambiar verbalmente ideas, sentimientos y conceptos con los demás. Esta capacidad exige la confianza en los demás (incluyendo a los adultos) y el placer de relacionarse con ellos.
- **Cooperación.** La capacidad de armonizar las propias necesidades con las de los demás en las actividades grupales. (p. 7 y 8)

Habilidades sociales

Acorde a Edel (2003), cuando nos referimos a educación, es necesario hacer mención a las entidades educativas y a los diferentes elementos que se encuentran involucrados en el proceso de enseñanza, como lo son los estudiantes, la familia y el ambiente social. Según Levinger (1994 como se citó en Edel, 2003), la escuela: “brinda al estudiante la oportunidad de adquirir técnicas, conocimientos, actitudes y hábitos que promuevan el máximo aprovechamiento de sus capacidades y contribuye a

neutralizar los efectos nocivos de un ambiente familiar y social desfavorables” (p. 8). Además De Giraldo y Mera (2000 como se citó en Edel, 2003) indican:

(...) que si las normas son flexibles y adaptables, tienen una mayor aceptación, contribuyen a la socialización, a la autodeterminación y a la adquisición de responsabilidad por parte del estudiante, favoreciendo así la convivencia en el colegio y por tanto el desarrollo de la personalidad; por el contrario si éstas son rígidas, repercuten negativamente, generando rebeldía, inconformidad, sentimientos de inferioridad o facilitando la actuación de la persona en forma diferente a lo que quisiera expresar. (p. 8)

En este sentido, Hartup (1992 como se citó en Edel, 2003), asegura que “las relaciones entre iguales contribuye en gran medida no sólo al desarrollo cognitivo y social sino, además, a la eficacia con la cual funcionamos como adultos” (p. 9); y que: “Los niños que generalmente son rechazados, agresivos, problemáticos, incapaces de mantener una relación cercana con otros niños y que no pueden establecer un lugar para ellos mismos en la cultura de sus iguales, están en condiciones de alto riesgo” (p. 9).

En relación a esto, Katz y McClellan (1991 como se citó en Edel, 2003) menciona que “Los riesgos son diversos: salud mental pobre, abandono escolar, bajo rendimiento y otras dificultades escolares, historial laboral pobre y otros” (p. 9) y que:

Dadas las consecuencias a lo largo de la vida, las relaciones deberían considerarse como la primera de las cuatro asignaturas básicas de la educación, es decir, aunada a la lectura, escritura y aritmética. En virtud de que el desarrollo social comienza en los primeros años, es apropiado que todos los programas para la niñez incluyan evaluaciones periódicas, formales e informales, del progreso de los niños en la adquisición de habilidades sociales. (p. 9)

2.4.2 Causas del bajo rendimiento académico

Según Ferrel et al. (2014), el bajo rendimiento académico como todo fenómeno complejo, se considera de carácter multicausal. Por tal motivo podemos mencionar

factores relacionados a las condiciones sociales y a la salud de los estudiantes. Entre los factores sociales podemos destacar:

Disfuncionalidad familiar: produce efectos negativos como carencia de capacidad de juego; crecimiento demasiado rápido o por el contrario un lento crecimiento o existencia en un modo mixto (es decir, mostrar buen comportamiento, pero ser incapaz de cuidarse a sí mismo); manifestación de alteraciones mentales de moderadas a graves, incluida una posible depresión o ansiedad, algún trastorno de personalidad y pensamientos suicidas; adicción al tabaco, el alcohol o las drogas (o ambas), en especial si los padres o amigos han hecho lo mismo; rebelión contra la autoridad de los padres; presencia de sentimientos encontrados de amor y odio hacia ciertos miembros de la familia; incurrimento en actividades delictivas; dificultad para formar relaciones saludables en su grupo de pares (por lo general debido a la timidez o a un trastorno de la personalidad); padecimiento de algún trastorno del lenguaje o la comunicación (relacionados con el abuso emocional); y dificultades escolares o disminución del rendimiento académico inesperadamente. (López, Barreto, Mendoza, y Del Salto, 2015)

Nivel socioeconómico: son las condiciones de las que disponen los estudiantes para el sostenimiento de su desarrollo profesional, tales como: alimentación, vestuario, vivienda, esparcimiento, transporte, material de estudio entre otras. En este sentido Cruz, Medina, Vázquez, Espinosa y Antonio (2014), mencionan que:

En base en los estudios desarrollados por Valdivieso, Monar y Granda (2004), Mella y Ortiz (1999), Porto, Di Gresia y López (2004), Barrientos y Gaviria (2001), Valenzuela, Schiefelbein, et al. (1994), García y San Segundo (2001) y Tonconi (2010), señalan que las comodidades materiales y la capacidad de los padres para destinar más y mejores recursos para el desempeño escolar de los hijos, inciden significativamente en el rendimiento académico. (p. 28)

Entre los factores relacionados a la salud de los estudiantes, según Shapiro, (2011): “encontramos trastornos neurológicos, del comportamiento y emocionales, y

están definidos por las funciones que ellos limitan” (p. 219). A continuación, se detallan algunos trastornos del desarrollo asociados con bajo rendimiento escolar:

Discapacidad intelectual: la Asociación Estadounidense de Discapacidad Intelectual y del Desarrollo la define como una discapacidad caracterizada por limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual como en el comportamiento adaptativo que cubre muchas destrezas prácticas y sociales del día a día, y que se origina antes de los 18 años, siendo tres sus componentes para establecer su diagnóstico: intelecto disminuido, habilidades de adaptación y edad. (Shapiro, 2011)

Necesidades Educativas Especiales: “son necesidades educativas especiales que el individuo presenta en algún momento de su escolaridad, son temporales y requieren respuestas por parte de la institución educativa, como refuerzos, planes remediales o ajustes al currículo” (Ministerio de Educación, 2019, p. 38). Según el Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (Ministerio de Educación, 2012):

1. Son necesidades educativas especiales no asociadas a la discapacidad las siguientes:
2. Dificultades específicas de aprendizaje: dislexia, discalculia, disgrafía, disortografía, disfasia, trastornos por déficit de atención e hiperactividad, trastornos del comportamiento, entre otras dificultades.
3. Situaciones de vulnerabilidad: enfermedades catastróficas, movilidad humana, menores infractores, víctimas de violencia, adicciones y otras situaciones excepcionales previstas en el presente reglamento.
4. Dotación superior: altas capacidades intelectuales (Coeficiente Intelectual de 34-35).

Según Shapiro (2011): “Las dificultades específicas del aprendizaje pueden detectarse en lectura básica (decodificación), comprensión lectora, cálculo matemático, razonamiento matemático, expresión escrita, comprensión auditiva y expresión oral” (p. 221)

Trastornos Generalizados del Desarrollo: dentro de este tipo de trastornos:

(...) se encuentra el autismo de alto funcionamiento y el síndrome de Asperger. Estos trastornos se caracterizan por: 1) un deterioro cualitativo en la interacción social recíproca y 2) modelos de comportamiento, actividades e intereses restringidos, repetitivos y estereotipados. El autismo de alto funcionamiento se distingue del síndrome de Asperger por una historia de retrasos clínicamente significativos en las primeras etapas del desarrollo del lenguaje, en la interacción social, o en el juego imaginativo que están presentes alrededor de los 3 años de edad. (Shapiro, 2011, p. 223)

Déficit atencional / Trastorno de hiperactividad: “El Déficit Atencional / Trastorno de Hiperactividad (TDAH) se caracteriza por niveles de desatención inapropiados para la etapa del desarrollo y/o hiperactividad/impulsividad que ha persistido por más de 6 meses y que tuvo su comienzo antes de los 7 años” (Shapiro, 2011)

2.4.3 Consecuencias del bajo rendimiento académico

Según Shapiro (2011), el bajo rendimiento académico no se presenta al azar, y lo más común es que sea identificado en el niño, cuando no logra cumplir las expectativas del salón de clases. Dichas expectativas se dan según la edad y van desde el juego, el lenguaje, el comportamiento, la motricidad fina (colorear, cortar, pegar, abotonarse); hasta la lectura (decodificación, comprensión y deducción), la aritmética, el lenguaje escrito, la organización y las tareas de largo plazo. En este sentido, Shapiro (2011) menciona que el no cumplimiento de las expectativas académicas puede traer como consecuencias algunos comportamientos que pueden ser muy graves, entre los cuales los más comunes son la hiperactividad, desatención, tristeza, preocupación y conductas disruptivas en la sala de clases.

Además, Shapiro (2011) asegura acerca de las consecuencias del bajo rendimiento académico que:

La alteración del comportamiento puede presentarse sólo en la sala de clases y no en el hogar. En el caso de niños pequeños, los padres a menudo se adaptan a las dificultades del niño y no les imponen las mismas demandas que en la sala

de clases. Es importante considerar que los niños que se escapan o evitan ir a clases, están señalando con eso que su situación es insoportable. Algunos niños incluso mencionan la idea del suicidio. Por otra parte, hay niños que mantienen la compostura durante clases y no demuestran alteraciones del comportamiento sino hasta que llegan a casa, y al momento de hacer las tareas. (p. 219)

En este sentido, a continuación, se enlistan de manera más detallada algunas de las consecuencias del bajo rendimiento académico antes mencionadas:

- **Baja autoestima:** los niños con bajo rendimiento académico se encuentran en extremo riesgo de desarrollar baja autoestima, ya que la principal tarea en el proceso de desarrollo de los niños en edad escolar es alcanzar logros en el colegio; incluso, cuando los niños no reprobaban en clases, sufren por no alcanzar el desempeño que desearían. (Shapiro, 2011)
- **Conductas disruptivas:** son acciones perturbadoras o agresivas que rompen la disciplina y alteran la armonía del grupo dificultando el proceso de enseñanza, aprendizaje y la atención en el aula. Este tipo de conductas pueden presentarse en ocasiones durante el transcurso de la etapa escolar en algunos niños, causando reacciones que pueden resultar negativas también para el propio niño, por ejemplo, el rechazo por parte de sus compañeros y maestros, aislamiento social, así como un incremento del mismo comportamiento inapropiado. (Paro y Samanez, 2019). En este sentido, las conductas disruptivas como los actos de violencia entre estudiantes o el desafío a la autoridad, aparecen como respuesta a la frustración experimentada ante la falta de consecución de sus logros académicos que se encuentran directamente relacionados con el rendimiento académico, o al presenciar los logros académicos del resto de estudiantes.
- **Depresión:** la cual se manifiesta ante la imposibilidad de concluir con éxitos los estudios, acompañado de insatisfacción personal, desmotivación e incluso baja autoestima, de tal forma que el bajo rendimiento académico constituye una preocupación de primer orden para los profesionales de la salud y se impone abordarlo a partir de un marco conceptual actualizado, sobre el desarrollo humano integral y la promoción de salud en el ámbito educativo (Hernández y Pozo, 1999 como se citó en Ferrel et al., 2014)

- **Deserción del sistema educativo:** es generado normalmente por el fracaso académico que afrontan los estudiantes que presentan un rendimiento académico deficiente, el cual como todo fenómeno complejo se considera de carácter multicausal, entre los cuales los factores psicológicos son importantes (Contreras; Caballero, Palacio y Pérez, 2008 como se citó en Ferrel et al., 2014)

2.4.4 Atención al bajo rendimiento académico

Como se ha indicado en los puntos anteriores, el bajo rendimiento académico puede originarse por diversos motivos, sean estos por sus condiciones sociales o condiciones de salud, y otros donde intervienen factores como la motivación escolar. Por tal motivo, existen diferentes formas de abordar el bajo rendimiento académico dependiendo de su causa. A continuación, se detallan algunas alternativas:

Capacitación de los padres: según Shapiro (2011) los padres son el interfaz entre los niños y el resto del mundo, por lo cual deben ser capaces de entender la causal del bajo rendimiento académico. En el caso de que la causa sean trastornos, los padres deben conocerlos y están informados, ser capaces de manejarse con el niño en casa, y hacer sugerencias a los programas empleados en las escuelas por los profesores.

Adaptaciones curriculares: según Shapiro (2011), las adaptaciones pueden ser generales o específicas. Esto debido a lo indicado anteriormente, ya que, si el bajo rendimiento académico se atribuye a un trastorno o a una Necesidad Educativa Especial, se deberá adaptar el currículo a los requerimientos del estudiante. En el caso a lo que compete al presente trabajo de investigación, la gamificación se trataría de una adaptación curricular enfocada de manera general a estudiantes que desarrollan un bajo rendimiento académico ocasionado por la falta de motivación escolar, y no a ningún trastorno en particular.

Según lo expuesto por varios autores en la investigación se ha sustentado que la gamificación se ha convertido en una herramienta que aporta significativamente el desarrollo de las actividades de aprendizaje, así también como es un elemento muy útil para docentes y estudiantes ya que a través de este recurso se logra promover un

aprendizaje dinámico y participativo aprovechando la tecnología para favorecer el desarrollo del conocimiento de una manera interactiva, motivando al estudiante a trabajar con mayor interés, esto permitirá que los niños y niñas que tienen un bajo rendimiento académico puedan tener mayores posibilidades de mejorar su desempeño ya que las bondades que brinda la gamificación va a permitir crear en el estudiante mayor entusiasmo por el aprendizaje.

Así también, el rendimiento académico de los estudiantes depende mucho de cómo está desarrollado el sistema educativo por lo que es una es una tarea muy importante que se lleva a cabo entre todos quienes están inmersos en este campo por lo que quienes están al frente del proceso de aprendizaje como son los docentes deben encaminar a utilizar estrategias que permitan fortalecer el desarrollo de las actividades de los educandos con más eficiencia y claramente los recursos tecnológicos han sido un medio esencial en ser parte de la transformación educativa.

2.5 Marco Conceptual

Aprendizaje: es un proceso psíquico que permite una modificación perdurable del comportamiento por efecto de la experiencia. Con esta definición se excluyen todas las modificaciones de breve duración debidas a condiciones temporales, episodios aislados, acontecimientos ocasionales, hechos traumáticos, mientras que la referencia a la experiencia excluye todas aquellas modificaciones determinadas por factores innatos o por procesos biológicos de maduración (Galimberti, 2002).

Gamificación: Es el uso de los mecanismos, la estética y el pensamiento de los juegos para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas (Karl Kapp, 2012 como se citó en Tres puntos e-learning, 2019).

Gamificar: es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos (Ramírez, 2014 como se citó en Llorens et al., 2016, p. 25).

Juego: es una actividad realizada por sí misma ya que contiene su propio aspecto gratificante, no por el fin que alcanza o por el resultado que produce, como sucede con la actividad laboral. Tanto en el mundo humano como en el animal el juego es prerrogativa de individuos jóvenes ocupados en la exploración del mundo circundante y el aprendizaje de las reglas para controlar el mundo en el modelo del adulto (Galimberti, 2002).

Ludificación: es el uso de mecanismos, dinámicas y marcos de juegos para promover conductas deseadas (Li, Dong, Untch y Chasteen, 2013 como se citó en Perdomo y Rojas, 2019).

Motivación: es un factor dinámico del comportamiento animal y humano que activa y dirige a un organismo hacia una meta. Las motivaciones pueden ser conscientes o inconscientes, simples y complejas, transitorias o permanentes, primarias, o sea de naturaleza fisiológica, o secundarias, de naturaleza personal o social; a ellas se agregan las motivaciones superiores, como los ideales existenciales que el individuo asume con miras a su autorrealización (Galimberti, 2002).

Rendimiento académico: Medida de las capacidades respondientes o indicativas que manifiestan, en forma estimativa, lo que una persona ha aprendido como consecuencia de un proceso de instrucción o formación (Pizarro, 1985 como se citó en Lamas, 2015, p. 315).

Bajo rendimiento académico: es cualquier desempeño que cae por debajo de un estándar deseado (Asikhia, 2010 como se citó en Iyere y Ikpotokin, 2017)

2.6 Marco legal

Constitución de la República del Ecuador

En el **Art. 26 y 27** de constitución de la república habla sobre el derecho a la educación con garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir donde las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la

responsabilidad de participar en el proceso educativo, también sobre el respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia.

El Art. 343.- Menciona sobre la finalidad del desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura.

Ley Orgánica Intercultural Bilingüe (LOEI)

Los citados respaldan la investigación que se desarrolla en el presente trabajo, En el **Art. 6** en el acápite **e**: indica “Asegurar el mejoramiento continuo de la calidad de la educación;” y el acápite **j**: “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales;”. Lo cual está relacionado directamente con el uso de las tecnologías en el aprendizaje como herramientas que permitan mejorar el rendimiento académico facilitando igualdad de oportunidad de manera inclusiva. Por su parte el **Art. 7** acápite **f** menciona lo siguiente: “Recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades;”

En referencia al rendimiento académico en el **Art. 184.-** Definición. La evaluación estudiantil es un proceso continuo de observación, valoración y registro de información que evidencia el logro de objetivos de aprendizaje de los estudiantes y que incluye sistemas de retroalimentación, dirigidos a mejorar la metodología de enseñanza y los resultados de aprendizaje. Los procesos de evaluación estudiantil no siempre deben incluir la emisión de notas o calificaciones. Lo esencial de la evaluación es proveer **retroalimentación** al estudiante para que este pueda mejorar y lograr los mínimos establecidos para la aprobación de las asignaturas del currículo y para el cumplimiento de los estándares nacionales. La evaluación debe tener como propósito principal que el docente oriente al estudiante de manera oportuna, pertinente, precisa y detallada, para ayudarlo a lograr los objetivos de aprendizaje.

Código de la niñez y la Adolescencia

Art. 37.- Derecho a la educación. - - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. En el numeral **4** indica, garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; en este art. Hace referencia sobre la importancia del uso de recursos en concordancia con el uso de la gamificación como un recurso tecnológico didáctico en el aprendizaje para atender las necesidades de todos los niños y niñas con bajo rendimiento académico.

Capítulo III

Metodología/ Análisis de resultados y discusión

3.1 Enfoque de la investigación

En el presente trabajo de investigación, el enfoque mixto se evidencia en la revisión bibliográfica; en la recolección de datos cualitativos y cuantitativos por medio de las encuestas, entrevistas y escalas de actitud aplicadas, y sus respectivos análisis, los cuales devuelven resultados de índole tanto cualitativa como cuantitativa.

En lo cuantitativo se realizó una encuesta dirigida a docentes y estudiantes de la institución educativa para luego ser tabulados y cuyos resultados permitieron conocer más de cerca la problemática planteada en la investigación.

En lo cualitativo mediante la aplicación de la entrevista dirigida a directivos de la institución educativa Pablo Hannibal Vela se pudo recolectar los criterios desde su perspectiva y experiencia acerca de las variables de la investigación, así también, se aplicó una ficha de observación para conocer cuáles son las dificultades que tienen los estudiantes en las actividades de clases desarrolladas por los docentes y su valoración en el rendimiento académico.

3.2 Tipo de investigación

La investigación es descriptiva mediante el cual permitió puntualizar cuál es la población que participó en el proceso de investigación, además mediante este tipo de investigación se logró recopilar la información respectiva de cada uno de los instrumentos aplicados para luego ser consolidada y llevado al análisis correspondiente sobre las variables rendimiento académico y gamificación lo que permitió establecer las conclusiones correspondientes para esclarecer y entender con mayor criterio la problemática planteada en la investigación.

La investigación también es bibliográfica, ya que se realizó una búsqueda de información en diferentes fuentes y recursos bibliográficos que permitieron demostrar la importancia que tiene la gamificación como un recurso muy necesario en la mejora del rendimiento académico, en este sentido, el presente trabajo de investigación destacaron los hechos relevantes sobre la gamificación y su aplicación en estudiantes con bajo rendimiento académico, los cuales serán utilizados para la elaboración de estrategias en la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez.

3.3 Métodos y Técnicas utilizados

En la recolección de datos se emplearon fuentes primarias (personas y hechos), así como fuentes secundarias (material impreso y material digital) las técnicas que se emplearon son la encuesta, la entrevista y la observación a los estudiantes.

La técnica de la encuesta fue aplicada a los docentes y estudiantes de la institución educativa sobre las variables de la investigación para luego establecer su análisis correspondiente, los docentes y estudiantes respondieron cada una de las preguntas que fueron desarrollados en un cuestionario con escala de Likert.

La entrevista fue aplicada a los directivos de la institución educativa, los participantes fueron el rector y vicerrector de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez que desde su experiencia y pertinencia dieron sus criterios respecto a las dificultades que tienen los estudiantes y el bajo rendimiento que acarrea el mismo y también sobre las herramientas innovadoras que debe utilizar el docente como estrategia de apoyo para los estudiantes.

La observación áulica aplicada a los docentes de la institución educativa cuyo propósito fue de constatar con un trabajo de campo sobre las acciones que toma el docente en relación al bajo rendimiento académico presentados por los estudiantes y como, a su vez utiliza estrategias que ayuden en la mejora de esta dificultad.

3.4 Población

En el presente caso, la población de estudio son los directivos de la institución educativa, docentes y estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez.

Es necesario indicar que una población debe definirse a partir de los siguientes términos:

- Alcance: Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez.
- Tiempo: 2019-2020
- Elementos: Directivos, docentes y de Básica Superior de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez.
- Unidades de muestreo: Directivos, docentes y estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez.

Tabla 1 Población y muestra

Sujeto de estudio	Población	Muestra
Autoridades	2	2
Docentes	8	8
Estudiantes	110	40
Total	120	50

Fuente: Datos de la I.E Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

3.5 Muestra

La muestra tomada en la investigación es no probabilística intencional ya que de manera intencional se tomó a los participantes de la investigación que son directivos de la institución educativa, docentes de básica superior jornada matutina, y estudiantes de la sección matutina que presentan dificultades de bajo rendimiento académico de los años de EGB 8vo, 9no y 10mo.

3.6 Análisis, interpretación y discusión de resultados

3.6.1 Encuesta a docentes de Básica Superior de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez para determinar sus conocimientos acerca de la gamificación y su aplicación en estudiantes con bajo rendimiento académico

Pregunta 1

¿Considera usted que las técnicas de aprendizaje que utiliza el docente en el aula influye en el rendimiento académico de los estudiantes?

Tabla 2 Influencia de las técnicas de aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	75,00%
Algunas veces	2	25,00%
Nunca	0	0,00%
Total General	8	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

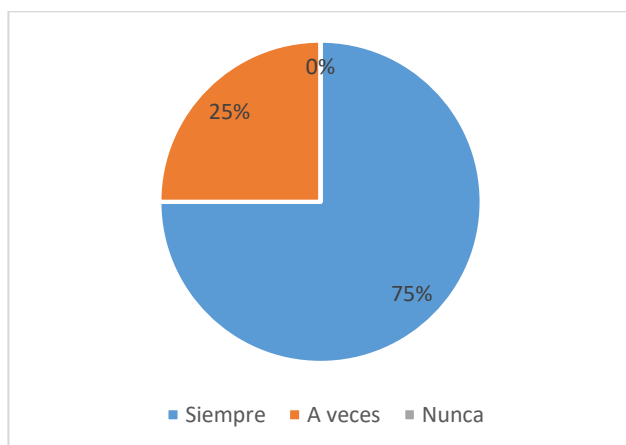


Figura 1: Influencia de las técnicas de aprendizaje

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Los resultados muestran que el 75% de los docentes encuestados consideran que las técnicas de aprendizaje siempre influyen en el rendimiento académico de los estudiantes, mientras el 25% restante indica que esto solo aplica algunas veces. Partiendo de la información se puede constatar que las estrategias de aprendizaje utilizadas por el docente influyen directamente en el desempeño de los estudiantes y el docente debe utilizar técnicas innovadoras y actualizadas que faciliten al estudiante entender con mayor facilidad sus clases.

Pregunta 2

¿Ha empleado usted alguna estrategia didáctica con sus alumnos cuando han demostrado un bajo rendimiento académico?

Tabla 3 Empleo de actividades innovadoras

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	25,00%
Algunas veces	4	50,00%
Nunca	2	25,00%
Total General	8	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

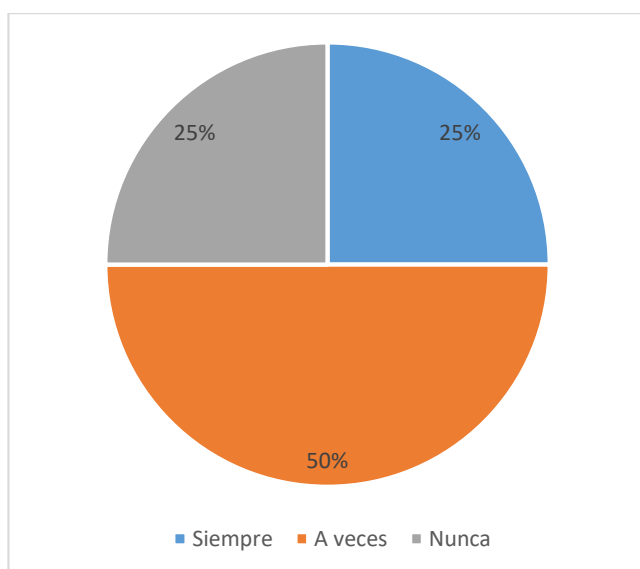


Figura 2: Empleo de actividades innovadoras

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Los resultados muestran que el 25% de los docentes encuestados han empleado alguna estrategia didáctica con sus alumnos cuando han demostrado un bajo rendimiento académico, mientras que un 50% del total indican que lo han realizado algunas veces, y el 25% restante declara no haberlo hecho nunca, lo que demuestra que un gran porcentaje de docentes no utilizan adecuadamente estrategias que ayuden a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes que presentan esta dificultad.

Pregunta 3

¿Las estrategias utilizadas en el aula han resultado positivas en mejorar el bajo rendimiento académico de los alumnos?

Tabla 4 Estrategias utilizadas para mejorar el rendimiento académico

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	3	37,00%
No	5	63,00%
Total General	8	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

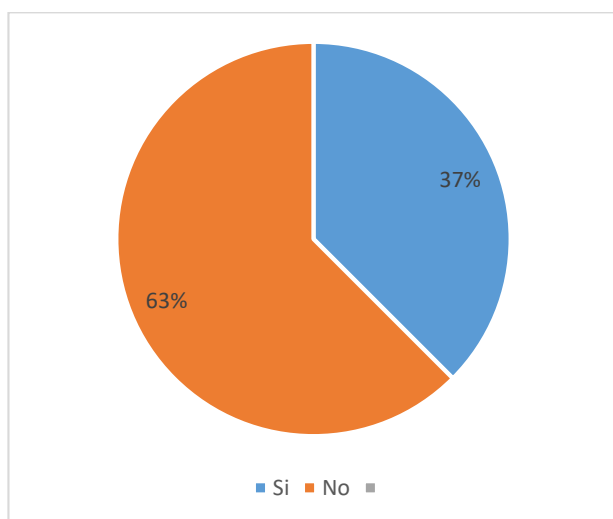


Figura 3: Estrategias utilizadas para mejorar el rendimiento académico

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Los resultados muestran que el 37,00% de los docentes encuestados consideran que las acciones que han tomado para mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes ha dado resultados positivos y el 63,00% indica que no ha dado resultado. La información obtenida muestra que las estrategias utilizadas por los docentes no son suficientes para ayudar a los estudiantes que tienen bajo rendimiento académico en la institución educativa, por lo que se sugiere que el docente se capacite en estrategias creativas que despierten el interés de los alumnos.

Pregunta 4

Desde su perspectiva cuales son los motivos por lo que los estudiantes tienen bajas calificaciones

Tabla 5 Motivo de bajas calificaciones

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Falta de estrategias innovadoras	2	25,00%
Falta de apoyo en casa	2	25,00%
Falta de motivación	3	38,00%
Descuido	1	12,00%
Total General	8	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

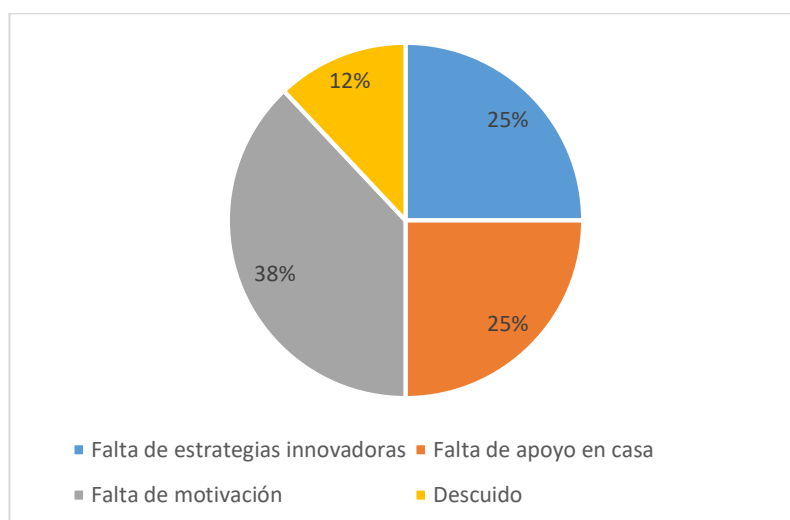


Figura 4: Motivo de bajas calificaciones

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Los resultados muestran que de los docentes encuestados el 25% considera que las causas para que los estudiantes tengan bajas calificaciones son Falta de estrategias innovadoras, el 25% considera que es falta de apoyo en casa, el 38% considera que es falta de motivación del estudiante, y el 12% considera que es por descuido, lo que demuestra que es necesario implementar nuevas estrategias que motive y brinden herramientitas factibles que ayuden al estudiante mejorar su rendimiento académico.

Pregunta 5

¿Con que frecuencia maneja herramientas virtuales como un recurso innovador que ayude al estudiante a mejorar su rendimiento académico?

Tabla 6 Uso de herramientas virtuales

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0,00%
Algunas veces	4	50,00%
Nunca	4	50,00%
Total General	8	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

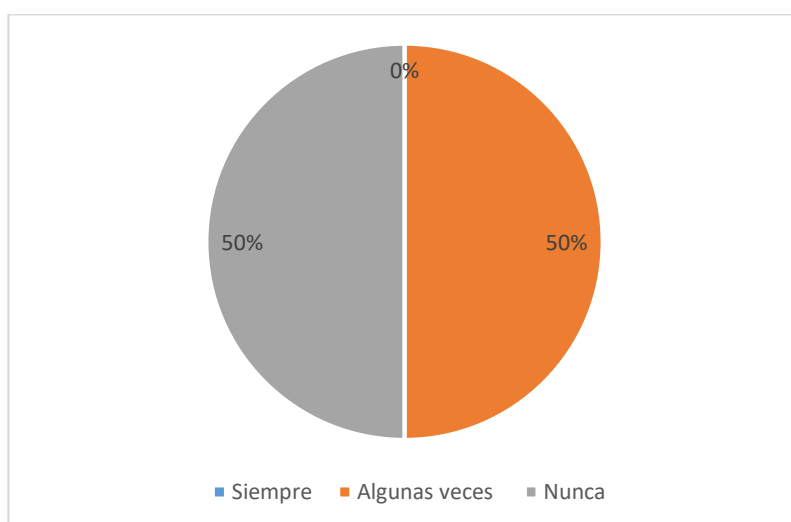


Figura 5: Motivo de bajas calificaciones

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Los resultados muestran que del total de los docentes encuestados el 50% utiliza a veces alguna herramienta virtual para el aprendizaje y el 50% indica que no lo utilizan, según esta información se puede constatar que los docentes no aprovechan adecuadamente las herramientas virtuales disponibles como recursos que faciliten aprovechar a despertar la motivación de los estudiantes por lo que es necesario capacitar al docente en hacer el buen uso de estas herramientas.

Pregunta 6

¿Conoce usted que es la gamificación?

Tabla 7 conocimiento sobre qué es la gamificación

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Conozco el término pero no lo he aplicado	3	38,00%
Conozco el término y lo he puesto en práctica	0	0,00%
He escuchado el término pero no recuerdo de qué trata	2	25,00%
Nunca he escuchado nada al respecto	3	37,00%
Total General	8	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

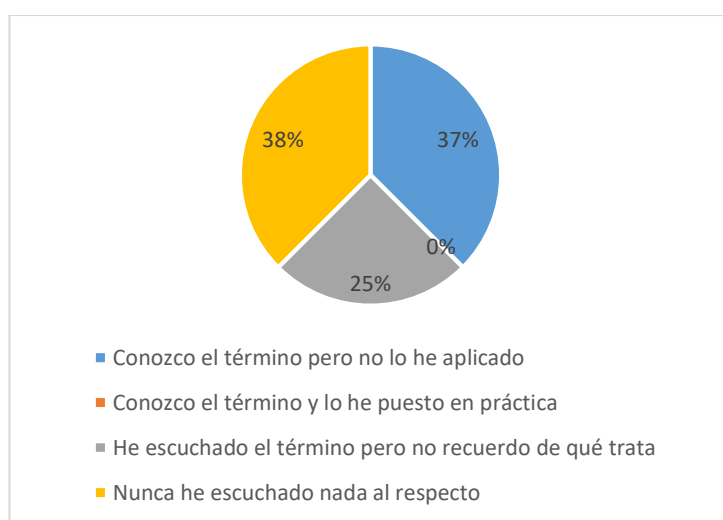


Figura 6: Conocimiento sobre qué es la gamificación

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Los resultados muestran que, del total de docentes encuestados, el 38% indican tener conocimiento sobre qué es la gamificación, pero no han aplicado; el 25% manifiesta haber escuchado el término, pero no recordar de qué trata; y finalmente el 37% restante declara nunca haber escuchado nada al respecto. Conociendo que la gamificación es una herramienta virtual a través de juegos didácticos es importante reforzar y capacitar estos conocimientos con los docentes.

Pregunta 7

¿Cree usted que emplear la gamificación con actividades de juegos en el ámbito educativo puede mejorar los resultados de aprendizaje de los niños?

Tabla 8 Empleo de la gamificación en el aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	5	63,00%
No	0	0,00%
Desconocen el tema	3	37,00%
Total General	8	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

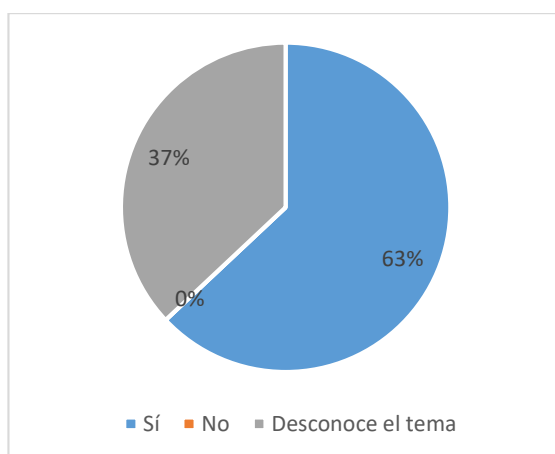


Figura 7: Empleo de la gamificación en el aprendizaje

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Los resultados muestran que, del total de docentes encuestados, el 63% creen que emplear la mecánica de los juegos al ámbito educativo puede mejorar los resultados de aprendizaje de los niños; mientras que el 37% restante de los docentes indican desconocer el tema. Por lo que es necesario realizar actividades que facilite al docente conocer sobre la importancia de la gamificación y como emplear en el proceso educativo de manera dinámica y activa con los estudiantes.

Pregunta 8

¿Conoce usted alguna herramienta virtual para emplear la mecánica de los juegos al ámbito educativo que pueda utilizar en sus labores docentes?

Tabla 9 Herramientas para emplear mecánica de juegos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	0	0,00%
No	8	100,00%
Total General	8	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

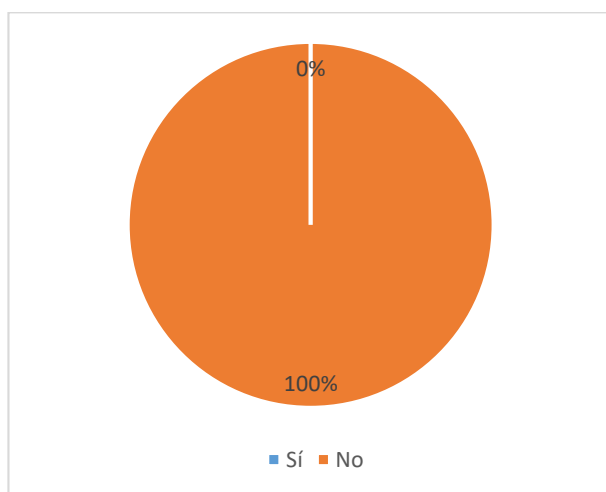


Figura 8: Herramientas para emplear mecánica de juegos

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Los resultados muestran que el 100% de los docentes encuestados no conocen herramientas para emplear los elementos de los juegos al ámbito educativo y que puedan ser utilizadas en sus labores docentes, esto indica que es importante realizar una capacitación a los docentes sobre las herramientas de gamificación y cómo a través de los elementos de juegos se puede fortalecer el proceso educativo y motivar al estudiante aprovechando la tecnología para mejorar el rendimiento académico.

Pregunta 9

¿Ha recibido usted capacitaciones sobre el manejo de herramientas virtuales como la gamificación y de cómo emplear la mecánica de los juegos al ámbito educativo?

Tabla 10 Capacitaciones sobre uso de la gamificación y mecánicas de juegos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	0	0,00%
No	8	100,00%
Total General	8	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

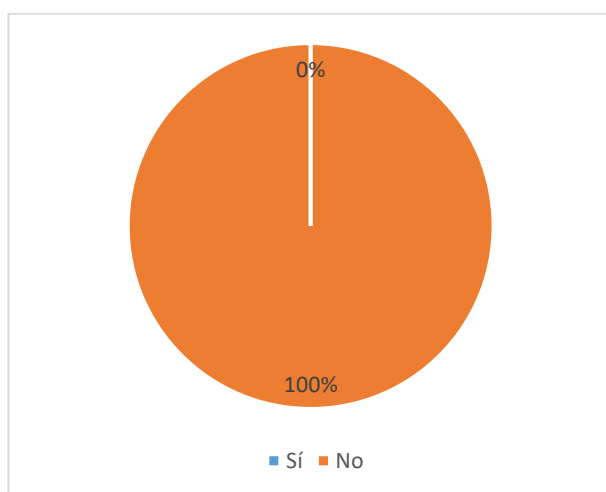


Figura 9: Capacitaciones sobre uso de la gamificación y mecánicas de juegos

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Los resultados muestran que, del total de docentes encuestados, el 100% no han recibido capacitaciones acerca de cómo emplear la mecánica de los juegos al ámbito educativo por lo que se sugiere que en la institución educativa faciliten espacios de capacitación a todos los docentes con la finalidad de brindar herramientas de gamificación los cuales pueden ser replicados en el aula con los estudiantes cómo actividades innovadoras en el aprendizaje.

Pregunta 10

¿Desearía contar con capacitaciones sobre la aplicación de la mecánica de los juegos al ámbito educativo con la finalidad de mejorar el rendimiento académico de sus alumnos?

Tabla 11 Capacitaciones sobre el uso de mecánicas de juegos

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	8	100,00%
No	0	0,00%
Total General	8	100,00%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

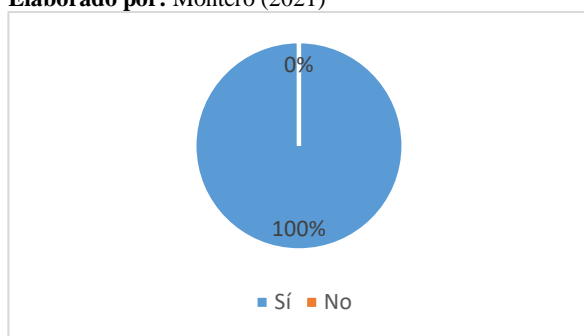


Figura 10: Capacitaciones sobre el uso de mecánicas de juegos

Fuente: Encuesta realizada a docentes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Los resultados muestran que el 100% de los docentes encuestados desean contar con una capacitación que permitan aplicar las mecánicas de los juegos al ámbito educativo con la finalidad de mejorar el rendimiento académico de sus alumnos. Por lo tanto, es necesario realizar talleres de capacitación que permita al docente nutrir de conocimiento relacionado a la gamificación y el empleo de la mecánica de juegos en el aprendizaje.

Desde la perspectiva de los docentes las herramientas tecnológicas son fundamentales para lograr un aprendizaje dinámico y participativo, pero los resultados indican que no están preparados en el manejo de estas herramientas en sus actividades de clase, además consideran que falta preparación en el manejo de recursos innovadores para desarrollar sus actividades académicas con los estudiantes.

3.6.2 Encuesta realizada a estudiantes de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez

Pregunta 1

¿Considera Ud. qué el docente motiva e impulsa un aprendizaje dinámico, creativo y participativo en el aula?

Tabla 12 Motivación realizada por el docente

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	13,00%
Casi siempre	8	20,00%
Ocasionalmente	21	53,00%
Casi nunca	4	10,00%
Nunca	2	5,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

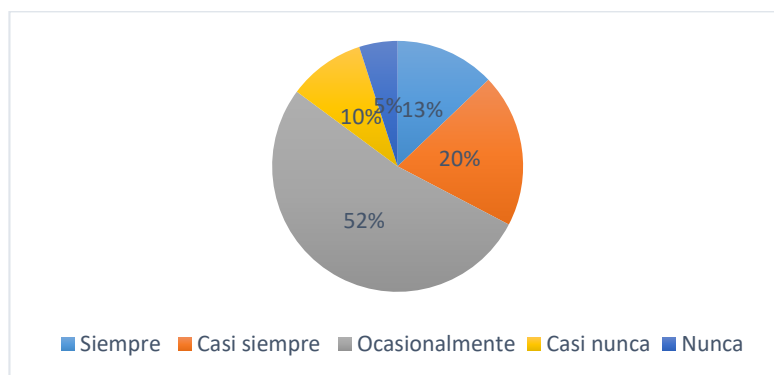


Figura 11: Motivación realizada por el docente

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Los datos de la encuesta realizada a los estudiantes indica que el 13% menciona que siempre motivan en el aprendizaje, el 20% considera que casi siempre, el 52% menciona que lo realizan ocasionalmente y el 10% indican que nunca, estos resultados demuestran que la mayoría de docentes no motivan adecuadamente a los estudiantes en sus actividades de clase.

Pregunta 2

¿Piensa Ud. que el docente utiliza estrategias adecuadas que facilite su aprendizaje?

Tabla 13 Estrategias utilizadas por el docente

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	10,00%
Casi siempre	6	15,00%
Ocasionalmente	20	50,00%
Casi nunca	10	25,00%
Nunca	0	0,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

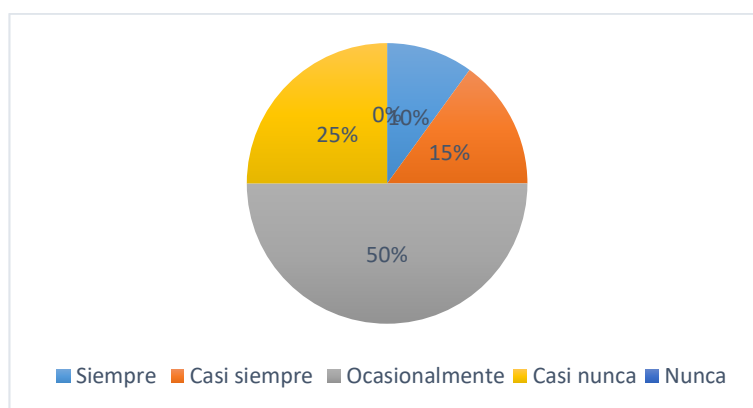


Figura 12: Estrategias utilizadas por el docente

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Según los resultados obtenidos el 10% de los encuestados indican que siempre las estrategias utilizadas por los docentes son adecuadas y facilitan el aprendizaje, el 15% mencionan que casi siempre, el 50% mencionan que ocasionalmente, el 25% indican que casi nunca. La perspectiva de los encuestados indica que las estrategias que utiliza el docente no son tan efectivas que en su mayoría ocasionalmente ayudan o facilitan un aprendizaje comprensivo, por lo que se sugiere que el docente debe utilizar estrategias creativas con los estudiantes que sean fáciles y comprensivas para su aprendizaje.

Pregunta 3

¿Desde su perspectiva cuáles son los factores que dificultan al estudiante obtener mejores calificaciones?

Tabla 14 Factores que impiden obtener buenas calificaciones

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Los contenidos de la asignatura son complejos	6	15,00%
El docente no es claro en su explicación de la clase	7	18,00%
El docente no utiliza herramientas que faciliten la comprensión de las actividades y contenidos	11	28,00%
Las clases son aburridas	9	23,00%
Constantemente me encuentro distraído	4	10,00%
Otros	3	8,00%
TOTAL	40	100

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

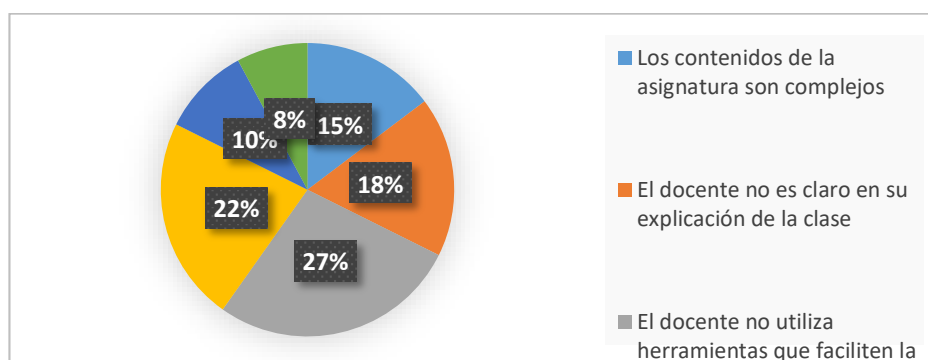


Figura 13: Factores que impiden obtener buenas calificaciones

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Según los resultados obtenidos el 15% de los encuestados indican que las clases son complejas y extensas, el 18% menciona que el docente no es claro en su explicación, el 27% indica que el docente no utiliza herramientas que faciliten una mejor comprensión, el 27% indica que las clases son aburridas, el 22% indica que se sienten distraídos, y un 8% indica que son otros los factores, viendo la perspectiva que tienen los estudiantes en función de sus clases se puede conocer que muchas de las actividades dictadas por el docente necesitan ser innovados y cada maestro debe utilizar herramientas que ayuden a mejorar la atención del estudiante.

Pregunta 4

¿Presenta a tiempo sus actividades y trabajos?

Tabla 15 Presentación de actividades a tiempo

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	15,00%
Casi siempre	9	23,00%
Ocasionalmente	22	55,00%
Casi nunca	3	7,00%
Nunca	0	0,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

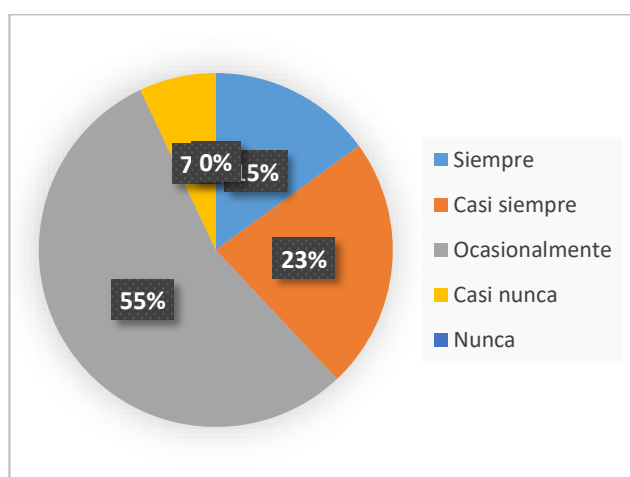


Figura 14: Presentación de actividades a tiempo

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Así también, consultando sobre si presentan a tiempo las actividades los estudiantes respondieron con el 15% que siempre, el 23% indica que casi siempre, el 55% presenta ocasionalmente, y el 7% menciona que casi nunca, estos datos demuestran que no todos los estudiantes cumplen a cabalidad las tareas enviadas por el docente por lo que es importante también dar seguimiento correspondiente motivando adecuadamente con estrategias que ayuden a participar activamente en el proceso educativo.

Pregunta 5

¿Considera Ud. si el docente utiliza herramientas virtuales innovadoras motivaría al estudiante en sus actividades?

Tabla 16 Herramientas innovadoras utilizadas por el docente

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	16	40,00%
Casi siempre	14	35,00%
Ocasionalmente	10	25,00%
Casi nunca	0	0,00%
Nunca	0	0,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

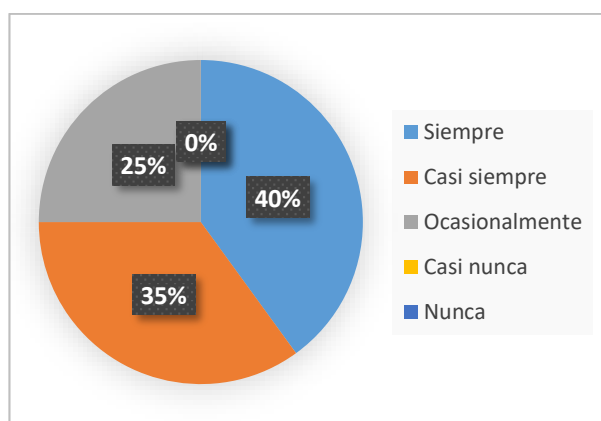


Figura 15: Herramientas innovadoras utilizadas por el docente

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Con referencia a que si los docentes haciendo uso de las herramientas virtuales motivarían al estudiante en sus actividades los encuestados respondieron con el 40% que siempre, el 35% casi siempre, el 25% considera que ocasionalmente, con esta información la mayoría de los estudiantes consideran que si hacen uso de las herramientas virtuales como parte del proceso educativo ayudarían motivar su proceso de aprendizaje, por lo tanto es importante que el docente busque herramientas virtuales innovadoras que ayude a motivar el aprendizaje de los estudiantes y ha mejorar en el rendimiento académico.

Pregunta 6

¿Conoce alguna estrategia ligada al recurso virtual que utiliza el docente en el aprendizaje?

Tabla 17 Conocimiento de alguna herramienta virtual

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	12,00%
No	35	88,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

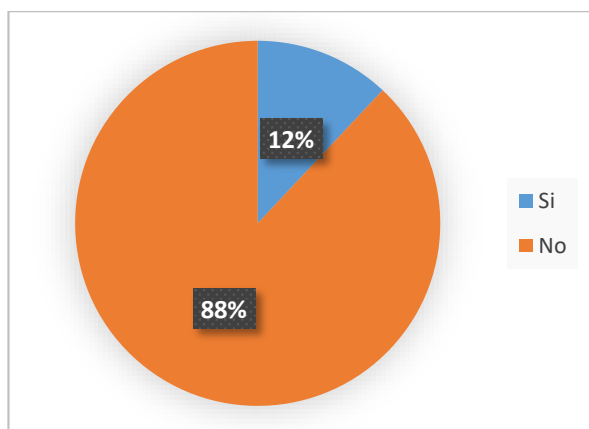


Figura 16: Conocimiento de alguna herramienta virtual

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Así mismo, consultando sobre si los docentes utilizan alguna herramienta virtual en el aprendizaje el 88% de los encuestados menciona que no y el 12% indican que sí, lo que demuestra la mayoría de docentes no utilizan recursos digitales como herramientas o estrategias de aprendizaje con los estudiantes para motivar a realizar sus actividades haciendo uso de la tecnología que en la actualidad está al alcance de la mayoría, por lo que es necesario capacitar al docente en hacer uso de diferentes herramientas digitales que promuevan un aprendizaje interactivo.

Pregunta 7

La gamificación es una herramienta de aprendizaje que a través de juegos didácticos facilita un aprendizaje diversificado ¿Considera Ud. si el docente lo utiliza en sus actividades de clase ayudaría al estudiante a motivar su aprendizaje y mejorar el rendimiento académico?

Tabla 18 Uso de la gamificación como herramienta para motivar

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	90,00%
No	4	10,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

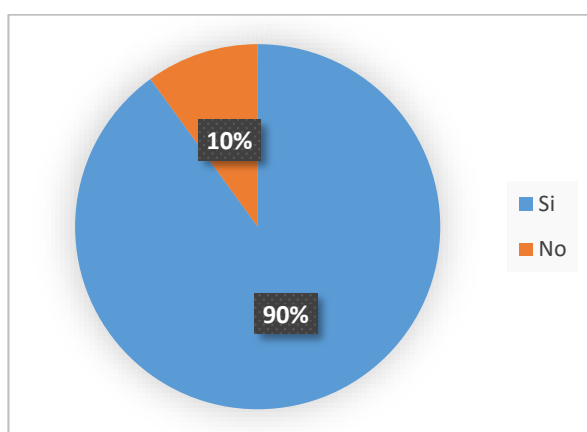


Figura 17: Uso de la gamificación como herramienta para motivar

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Los datos de la encuesta sobre si el docente hace uso de la gamificación en el aprendizaje mediante juegos didácticos el 90% de los encuestados mencionan que sí motivarían al estudiante a mejorar su rendimiento académico y el 10% considera que no, con la información obtenida la mayoría de los estudiantes consideran que la gamificación ayudaría a motivar y mejorar sus calificaciones, como una herramienta innovadora el en aprendizaje es importante que el docente reciba capacitaciones sobre cuáles son las actividades que puede desarrollar y cómo trabajar con los estudiantes.

Pregunta 8

¿Piensa Ud. que el docente está preparado adecuadamente en el manejo de diferentes recursos digitales como la gamificación?

Tabla 19 Preparación de docentes

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	25,00%
No	30	75,0%
TOTAL	40	100%

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

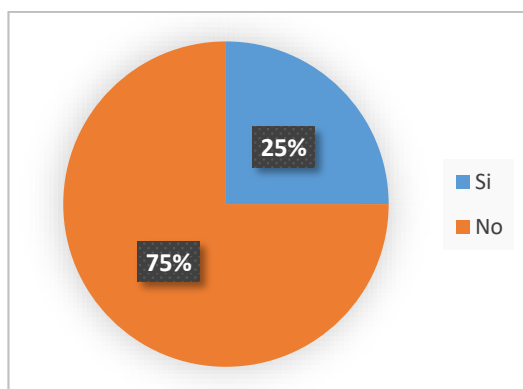


Figura 18: Preparación de docentes

Fuente: Encuesta realizada a estudiantes del nivel superior de la I.E. Pablo Hannibal Vela

Elaborado por: Montero (2021)

Análisis

Finalmente consultando sobre si los docentes están preparados para el manejo de las herramientas digitales como la gamificación los encuestados respondieron con el 25% que sí y el 75% que no, lo que demuestra que desde la perspectiva de los estudiantes consideran que los docentes aún no están preparados para hacer uso de la gamificación como un recurso de apoyo con los estudiantes, por lo que se sugiere que el docente se prepare adecuadamente para innovar su proceso de aprendizaje con los estudiantes haciendo uso de diferentes herramientas que brinda la tecnología.

El instrumento de la encuesta aplicada a estudiantes de la institución educativa permitió desde su perspectiva mencionar la importancia de herramientas tecnológicas innovadoras en el aprendizaje, como recursos que motiven el desarrollo de sus habilidades en la construcción de conocimiento, además la importancia de la preparación de los docentes para motivar el proceso de aprendizaje.

3.6.3 Observación áulica

- **El docente motiva oportunamente a los estudiantes antes del inicio de sus actividades**

Tabla 20 Motivación de los estudiantes al inicio de clases

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	50,00%
No	4	50,00%
TOTAL	8	100%

Fuente: Observación áulica realizada a docentes de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

En la observación áulica realizada a docentes el investigador pudo recoger datos muy importantes en referencia a donde indica que 50% de los docentes no motivan adecuadamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje y el 50% si lo hacen, esto hace referencia que muchos estudiantes han demostrado desmotivación por lo que realizan sus actividades con mucha falta de interés.

- **El docente atiende a los estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje con actividades orientadas a mejorar su rendimiento académico**

Tabla 21 Atención a estudiantes con dificultades de aprendizaje

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	37,50%
No	5	62,50%
TOTAL	8	100%

Fuente: Observación áulica realizada a docentes de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

De los docentes que fueron parte de la observación el 37,5% realizan actividades para atender a las dificultades que presentan sus estudiantes y el 62,5% no lo hacen, según los datos la mayoría de docentes realizan clases regulares de forma generalizada y no

ayudan a los estudiantes que tienen dificultades de bajas calificaciones para que puedan mejorar su rendimiento académico.

- **El docente utiliza estrategias innovadoras que despierte interés y atención de los estudiantes**

Tabla 22 Estrategias innovadoras

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	25,00%
No	6	75,00%
TOTAL	8	100%

Fuente: Observación áulica realizada a docentes de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

Así también, en la observación sobre estrategias innovadoras utilizadas por el docente el 25% si utilizan y el 75% no utilizan, lo que demuestra que en las clases guiadas son actividades donde el docente es el protagonista principal dejando atrás la participación y protagonismo que debe tener el estudiante en el aprendizaje con un enfoque innovadoras e interactivo.

- **El docente, maneja herramientas virtuales como recurso para la mejora del rendimiento académico de los estudiantes**

Tabla 23 Manejo de herramientas virtuales

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	37,50%
No	5	62,50%
TOTAL	8	100%

Fuente: Observación áulica realizada a docentes de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

En la observación sobre el manejo de herramientas virtuales el 37,5% indican que, si utilizan y el 62,5% no utilizan, solo pocos docentes utilizan herramientas como Microsoft Teams y Zoom para conectarse de forma virtual con el estudiante y explicar las actividades de la agenda semanal, pero no realizan actividades didácticas

aprovechando los recursos virtuales que motive al estudiante elaborar varias de sus tareas que pueden realizar haciendo uso de diferentes recursos virtuales.

- **Los estudiantes logran realizar con facilidad las actividades orientadas por el docente**

Tabla 24 Facilidad de actividades

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	12	30,00%
No	28	70,00%
TOTAL	40	100%

Fuente: Observación áulica realizada a docentes de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

Según la observación realizada el 12% de estudiantes logran realizar las actividades con facilidad, mientras que el 70% tienen dificultades en resolver las actividades y son los alumnos que tienen bajo rendimiento académico, no logran entender las actividades guiadas por el docente por lo que no presentan a tiempo sus actividades o trabajos enviados por el docente. Cuando lo solicitan hacen mención de que no lograron entender la clase.

- **El docente tiene conocimiento del manejo de herramientas virtuales como la gamificación y hacen uso en sus actividades de clase como recurso de apoyo para la mejora del rendimiento académico de los estudiantes.**

Tabla 25 Conocimiento de herramientas de Gamificación

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0,00%
No	8	100,00%
TOTAL	8	100%

Fuente: Observación áulica realizada a docentes de la I.E. Pablo Hannibal Vela
Elaborado por: Montero (2021)

En la observación realizada ninguno de los docentes participantes utiliza recursos virtuales como la gamificación como un medio de apoyo didáctico en el proceso de aprendizaje con los estudiantes

El instrumento de la observación áulica aplicada a los docentes permitió conocer en el campo de acción cada uno de los acontecimientos desarrollados en el trabajo del docente en relación al uso de las herramientas virtuales, donde se comprobó que tienen dificultades al acceder de estos recursos como un medio para mejorar el bajo rendimiento académico de los estudiantes, así también la falta de atención debida a los estudiantes que presentan dificultades con estrategias innovadoras.

3.6.4 Entrevista dirigida a las Autoridades Institucionales de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez acerca del bajo rendimiento académico en los estudiantes y la aplicación de técnicas como la gamificación en el ámbito académico

Análisis

Los resultados de las entrevistas realizadas a las dos autoridades de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez demuestran lo siguiente:

1. Ambas autoridades entrevistadas coinciden en relacionar la conceptualización del bajo rendimiento académico con las calificaciones escolares, lo cual se encuentra alineado a la definición que se ha escogido para el presente estudio.
2. Respecto a los motivos que originan el bajo rendimiento académico, los dos entrevistados lo atribuyen a la falta de interés por parte del estudiante en la materia en la que muestran dificultades.
3. Las dos autoridades confirman los casos de bajo rendimiento académico en la institución educativa.
4. Las dos autoridades indicaron que, ante los casos de bajo rendimiento académico en los estudiantes, la medida más común a la que recurren es el contacto con el representante para informarle de la situación de su representado.

5. Respecto a la forma de reaccionar de los docentes ante el bajo rendimiento académico de los estudiantes, las autoridades entrevistadas insistieron en que, dentro de las acciones correctas a tomar, se encuentra informar sobre la situación a los representantes, y en menor medida manifestaron las acciones orientadas a los refuerzos académicos con los estudiantes.
6. En relación a las técnicas de aprendizaje o estrategias que pueden emplearse ante las situaciones de bajo rendimiento académico de los estudiantes, las autoridades entrevistadas señalaron como opción real el uso de la tecnología como un medio que ayude a reforzar el conocimiento, además de despertar el interés de los alumnos, para lo cual es importante tomar acciones correspondientes con los docentes para mejorar su preparación en temas novedosos.
7. Sobre las capacitaciones acerca del bajo rendimiento académico de los estudiantes, las autoridades entrevistadas admiten que en la institución no se han impartido capacitaciones sobre este tema específico, además manifiestan la importancia que tiene la labor del docente de utilizar estrategias innovadoras en el aprendizaje.
8. Respecto a la definición de gamificación, las dos autoridades entrevistadas conocían el término, y consideran que es muy importante el aporte que brinda este recurso como un medio para apoyar el aprendizaje de los estudiantes que tienen bajo rendimiento académico.
9. Las dos autoridades entrevistadas coincidieron en que emplear la mecánica de los juegos al ámbito educativo sería una buena opción para mejorar los resultados del rendimiento académico de los estudiantes, pero consideran también la necesidad de capacitar al docente para que pueda reforzar estos aprendizajes con los estudiantes.
10. Las dos autoridades entrevistadas coincidieron en que sería útil contar con una guía sobre la aplicación de la de la gamificación haciendo uso de la mecánica de los juegos al ámbito educativo con la finalidad de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, para el desempeño de la labor docente.

11. Sobre cuáles son las posibilidades reales del docente en manejar la tecnología, los entrevistados manifiestan que en la actualidad la tecnología se ha convertido en un recurso muy valioso y que los docentes deben estar en constante capacitación en el dominio de diferentes estrategias ligadas al uso de estas herramientas, además mencionan que a partir de la pandemia ya los docentes han utilizado varias plataformas aunque sin dar el manejo adecuado por lo que consideran que es necesario preparar con capacitaciones sobre el uso de los recursos tecnológicos de manera eficiente.

El instrumento de la entrevista aplicada a directivos permitió conocer la opinión de las autoridades de la institución educativa que manifestaron la importancia de innovar el desarrollo del aprendizaje para lo cual requieren preparar a los maestros con capacitaciones sobre el manejo de diferentes herramientas innovadoras para un aprendizaje óptimo que ayude a los estudiantes mejorar el bajo rendimiento académico.

3.6.5 Resultados de bajo rendimiento académico

Los resultados de bajo rendimiento académico se obtuvieron de la revisión de las calificaciones otorgados por los docentes en el último quimestre de los 40 estudiantes de la básica superior que forman parte de la muestra, 23 estudiantes tienen notas inferiores a 7 y lo demás notas de 7, evidenciando de esta forma que sus calificaciones están por debajo de lo esperado, los docentes han manifestado que muchos estudiantes se encuentran desmotivados y consideran que los estudiantes requieren ser atendidos adecuadamente con nuevas estrategias de aprendizaje que logre causar interés y motive el proceso de aprendizaje para mejorar su rendimiento académico.

3.7 Triangulación de información

Tabla 26 Triangulación de la información

Variables	Entrevista A directivos	Encuesta a docentes	Encuesta estudiantes	a Observación áulica	Análisis
Rendimiento académico	Los directivos manifiestan que la institución educativa tiene dificultades con estudiantes que presentan bajo rendimiento académico, aunque han tomado algunas acciones como comunicar a los representantes no han sido suficientes también hacen mención que los docentes no logran canalizar estrategias adecuadas de atención para mejorar esta problemática.	Los docentes encuestados manifiestan que las estrategias y acciones realizadas en el aula tienen mucho que ver con el rendimiento académico, aunque consideran que si han tomado acciones para mejorar el rendimiento académico consideran que no han tenido resultados eficientes.	En la encuesta aplicada a los estudiantes manifiestan que los docentes no motivan en sus actividades de aprendizaje, además consideran que las estrategias de aprendizaje utilizadas en el aula no son innovadoras y no despiertan el interés de los estudiantes en el aprendizaje.	En la observación áulica realizada a los docentes se pudo constatar que los profesores si presentan dificultades en atender a los estudiantes que tienen bajo rendimiento académico, así también no realizan o aplican estrategias que faciliten una interacción adecuada en el aula.	Con los resultados obtenidos se pudo constatar la falta de estrategias innovadores en el aprendizaje por los docentes y las dificultades que tienen en atender a los estudiantes que presentan bajo rendimiento académico por lo cual ha desmotivado a los estudiantes en cumplir con las actividades de aprendizaje, por lo que es importante que los docentes cuenten con estrategias creativas e

					innovadoras en el aula con los estudiantes.
Gamificación	Los directivos han escuchado sobre la gamificación pero no han puesto en marcha alguna acción para hacer uso de esta herramienta didáctica como un recurso de apoyo en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes.	La mayoría de los docentes no conocen sobre que es la gamificación, sus funciones o cómo utilizar este recurso didáctico en el aprendizaje con los estudiantes.	Los estudiantes hacen mención que los docentes no manejan herramientas tecnológicas, por lo tanto, tampoco sobre lo que es la gamificación y consideran que si utilizaran estos recursos si ayudaría a mejorar su desempeño académico.	En la observación realizada se ha detectado que los docentes carecen de estrategias ligadas al uso de recursos digitales como la gamificación y desconocen cómo usar.	Según el análisis correspondiente se ha constatado que los docentes no aprovechan los recursos adecuadamente los recursos tecnológicos disponibles en el ámbito educativo y carecen de conocimiento de cómo hacer uso con sus estudiantes.

Elaborado por: Montero (2021)

Como se ha mencionado anteriormente, el bajo rendimiento académico se origina por falta de estrategias que el docente logre adaptar con los estudiantes en el aula y tiene importantes consecuencias en el aprendizaje, lo cual a su vez tiene incidencia en el fracaso escolar y la deserción académica. Por su parte, la gamificación puede favorecer el rendimiento académico, gracias a los beneficios que se le atribuyen, como el aumento de la motivación por el aprendizaje; la dificultad progresiva de las actividades; vuelve divertidas las asignaturas impartidas; favorece la adquisición de conocimientos; aumenta la atención y la concentración; estimula las relaciones sociales; fomenta el uso de las nuevas tecnologías; y mejora el uso de la lógica y la estrategia para la resolución de problemas.

En este sentido y en virtud de los resultados de las técnicas empleadas para el levantamiento de información, se concluye la viabilidad de la propuesta que se muestra en el Capítulo IV del presente estudio, debido a que tanto la encuesta como la entrevista y observación evidencian la necesidad de una fuente de instrucción mediante capacitaciones para los docentes, sobre el tema de la gamificación y cómo utilizar esta herramienta para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Capítulo IV

Propuesta

4.1. Título

Guía de talleres de capacitación para docentes sobre la gamificación como un recurso de apoyo para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

4.2. Justificación

La revisión bibliográfica realizada en el presente trabajo de investigación ha demostrado la necesidad de la intervención por parte de los docentes para el beneficio de los alumnos con bajo rendimiento académico mediante métodos distintos a la enseñanza tradicional, en primer lugar, por las consecuencias en la autoestima de los estudiantes derivadas de las bajas calificaciones; y en segundo lugar, por el hecho de que métodos como la gamificación pueden favorecer el rendimiento académico de los estudiantes, ya que aumenta la atención y concentración del alumno, favoreciendo de esta forma la adquisición de conocimientos.

Además, mediante los talleres orientados a los docentes permitirá reforzar el conocimiento de los maestros para que puedan aplicar con sus estudiantes diferentes estrategias utilizando la gamificación como un recurso que permita apoyar a sus alumnos permitiendo mejorar las calificaciones de aquellos estudiantes que tienen bajo rendimiento académico, así también, favorecer el proceso de aprendizaje motivando a que los jóvenes puedan tener un mayor interés en el proceso educativo ya que las actividades dictadas en la capacitación van a permitir que los docentes logren innovar su manera de enseñar aprovechando los diferentes medios disponibles como son los dispositivos electrónicos.

4.3. Objetivos de la propuesta

4.3.1 Objetivo general

Proporcionar a los docentes una guía de talleres de capacitación como un recurso de apoyo para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes del nivel superior de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez.

4.3.2 Objetivos específicos

- Elaborar talleres con actividades sobre la gamificación con estrategias para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.
- Describir los elementos con los que debe contar la gamificación para ser aplicada en el ámbito educativo.
- Facilitar a los docentes las actividades de gamificación que pueden ser utilizadas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la institución educativa.

4.4 Recursos humanos y materiales

4.4.1 Recursos humanos

- Elaborador
- Docentes
- Autoridades Institucionales

4.4.2 Recursos materiales

- Suministros de oficinas
- Internet
- Impresiones y fotocopias
- Encuadernados
- Imprevistos

4.5 Limitaciones

La presente propuesta consta de una guía con conceptos y elementos relacionados a la gamificación y al rendimiento académico. Todos los ítems antes mencionados son descritos de manera general, de forma que el docente debe acoplarlos a las distintas asignaturas en las que identifique bajo rendimiento académico de sus estudiantes, así como a los conocimientos de los grados académicos a los que impartan clases en cumplimiento de sus competencias.

4.6 Alcances de la propuesta

El alcance de la presente propuesta incluye a los docentes y Autoridades Institucionales de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez.

4.7 Cronograma

Tabla 27 Cronograma de actividades

Fases	Mes 1				Mes 2				Mes 3			
Fase I: Elaboración de la propuesta	■	■	■	■	■	■						
Fase II: Validación de la propuesta							■	■	■	■		
Fase III: Socialización de la propuesta											■	■

Elaborado por: (Montero 2021)

4.8 Estructura de la propuesta

La propuesta sobre la guía de talleres de capacitación sobre la gamificación está estructurada en dos momentos la primera consta de una socialización sobre que es la gamificación y los beneficios que brinda la misma y en el siguiente apartado contiene actividades que se van a desarrollar con los elementos de juegos que se pueden aplicar a diversas materias.

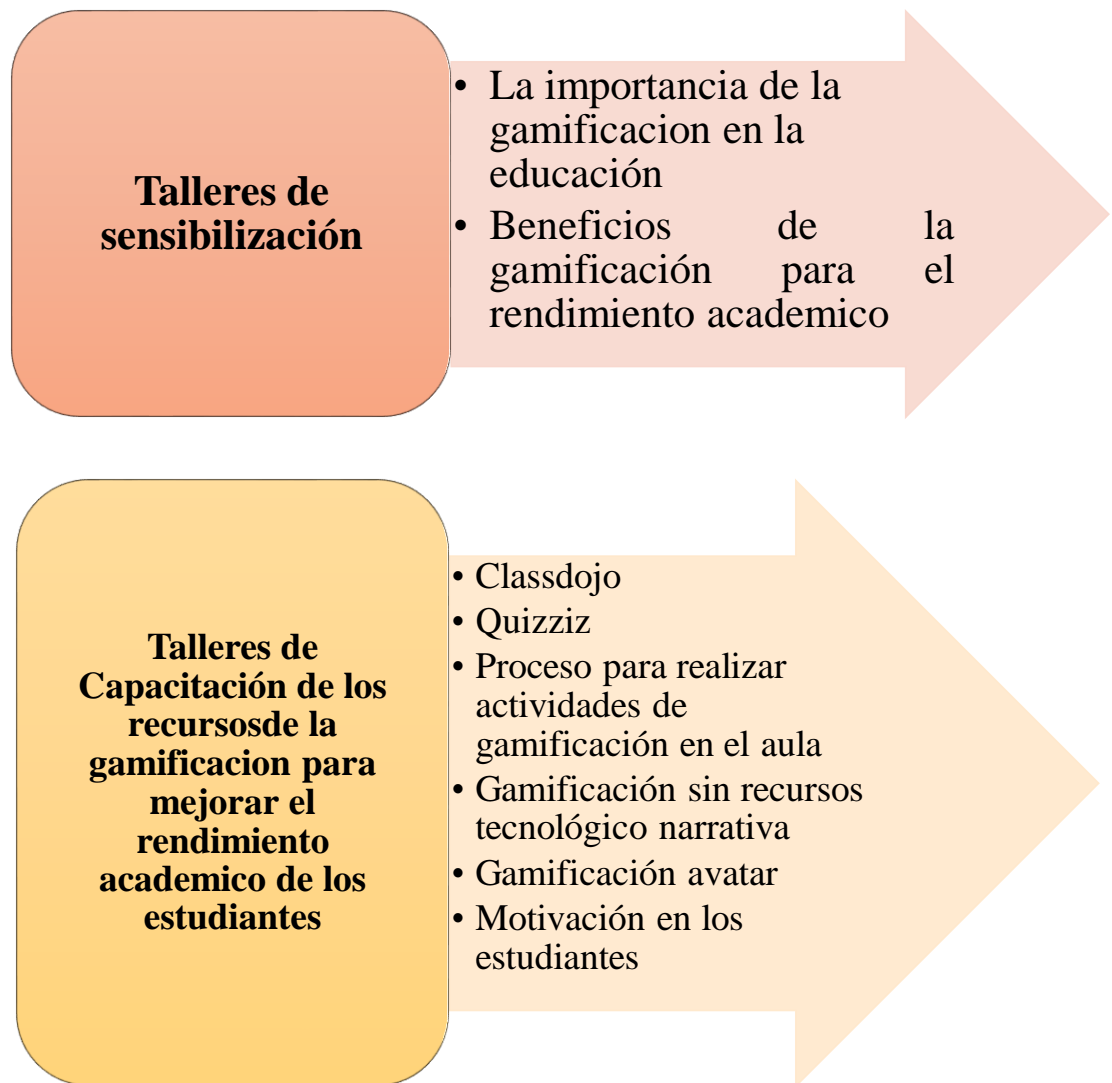


Figura 19: Talleres de capacitación
Elaborado por: Montero (2021)

Guía de talleres de capacitación para docentes sobre la gamificación



UNIDAD EDUCATIVA PABLO HANNIBAL VELA EGUEZ

AUTOR: LIC. LEONOR BEATRIZ MONTERO LLAMUCA

GUAYAQUIL-ECUADOR

2020-2021



Introducción

El rendimiento académico es una de las variables más importantes a tener en cuenta cuando se trata de determinar el grado de aprendizaje de un estudiante, ya que constituye una medida estimativa de los conocimientos adquiridos en clases. Fomentarlo entre los alumnos deriva en grandes beneficios de autoestima y bienestar; mientras que un bajo rendimiento académico puede traducirse en sentimientos de fracaso y frustración que acompañan a las personas hasta su vida adulta, siendo además uno de los mayores motivos del abandono académico, y un factor determinando en muchas ocasiones en el éxito de un individuo.


Por tal motivo es primordial entender cuáles son los causales del bajo rendimiento académico entre los estudiantes, siendo los más comunes la motivación, el autocontrol y las habilidades sociales. En este sentido, una de las técnicas que pueden emplearse en la educación y que ofrecen mantener motivado al alumnado y fomentar las relaciones sociales de los estudiantes y la inteligencia emocional, es la gamificación.

La gamificación permite trasladar las mecánicas de los juegos a diferentes ámbitos, como el educativo o empresarial, obteniendo un gran éxito debido a su capacidad para despertar el interés en sus usuarios, traduciéndose a su vez en excelentes resultados de aprendizaje que se reflejan en el rendimiento académico de los estudiantes. En virtud de lo indicado, la presente guía está diseñada para poder aplicar la técnica de la gamificación en el ámbito educativo, y de esta forma fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes.

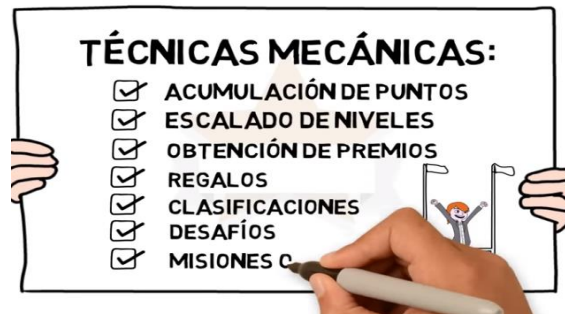
Figura 20: Introducción del tema
Elaborado por: Montero (2021)

Taller No 1

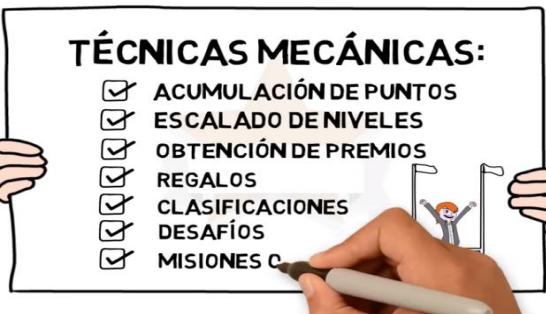

Tabla 28 Taller Importancia de la gamificación

Tema: Sensibilización sobre la importancia de la gamificación			
Objetivo		Capacitar sobre la importancia de la gamificación como un recurso de apoyo en el proceso educativo.	
Recursos		Laptops, proyector, diapositivas	
Beneficiarios		Docentes de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela	
Facilitador		Lcda. Leonor Montero	
N o	Actividades	Desarrollo	Tiempo
1	Bienvenida y presentación del tema	El expositor dar-a la bienvenida a los docentes asistentes	5 minutos
2	Presentación de los participantes por medio de una dinámica	Pasa la bola Todos los participantes van a participar presentando su nombre, gustos, hobbies etc.	5 minutos
3	Lluvia de Ideas	¿Qué es la tecnología?	5 minutos
4	Exposición de la temática de la capacitación	 <p>¿Qué es la gamificación?</p> <p>Es el uso de los mecanismos, la estética y el pensamiento de los juegos para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas (Karl Kapp, 2012 como se citó en Tres puntos e-learning, 2019). Su aplicación en la educación resulta particularmente efectiva gracias a su carácter lúdico que favorece la interiorización de conocimientos, debido a las experiencias positivas que genera en el usuario.</p> <p>En este sentido, el estudiante puede aprender con mayor facilidad gracias a que experimenta diversión, mientras que se mantiene motivado. Es necesario destacar que el sentimiento de aburrimiento en las clases es una de las causas del desinterés de los alumnos.</p>	20 minutos
5	Actividades durante la capacitación	<ul style="list-style-type: none"> • Observar el video sobre que es la gamificación • https://www.youtube.com/watch?v=BqGj_XyKE_g • El expositor repartirá un folleto sobre la exposición del tema. • Se conformarán equipos de trabajo con los docentes. 	60 minutos

- Cada grupo debe realizar una presentación en plenaria sobre las técnicas de la gamificación.



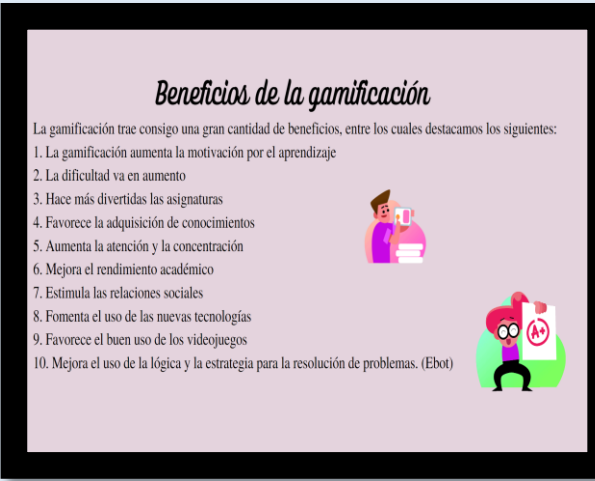
- Los docentes luego de la presentación deben realizar una reflexión de cómo están utilizando y aprovechando las herramientas virtuales con sus estudiantes.
- Compartir experiencias sobre las actividades realizadas con el uso de la tecnología con los demás docentes

		<ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo debe realizar una presentación en plenaria sobre las técnicas de la gamificación.   <ul style="list-style-type: none"> • Los docentes luego de la presentación deben realizar una reflexión de cómo están utilizando y aprovechando las herramientas virtuales con sus estudiantes. • Compartir experiencias sobre las actividades realizadas con el uso de la tecnología con los demás docentes 	
	<p>Evaluación</p> <p>6 Responder las preguntas</p>	<p>¿Qué es la gamificación?</p> <hr/> <p>¿Cuáles son las técnicas utilizadas por la gamificación?</p> <hr/> <p>¿Cómo aplicaría la gamificación con sus estudiantes?</p> <hr/> <p>¿Cómo valora la importancia de la gamificación en el proceso educativo?</p> <hr/>	<p>5 minutos</p>

Elaborado por: Montero (2021)

Taller No 2

Tabla 29 Taller Beneficios de la Gamificación

Tema: Beneficios de la gamificación para motivar mejorara el rendimiento académico			
Objetivo		Concientizar al docente sobre la importancia de innovar recursos para motivar a los estudiantes a mejorar sus calificaciones.	
Recursos		Laptops, proyector, diapositivas	
Beneficiarios		Docentes de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela	
Facilitador		Lcda. Leonor Montero	
N o	Actividades	Desarrollo	Tiempo
1	Bienvenida a los asistentes	El expositor dará la bienvenida a los docentes asistentes	5 minutos
2	Dinámica de inicio de actividades	La telaraña Todos los participantes van a escribir sus experiencias con la tecnología en los últimos días.	5 minutos
3	Reflexión	¿Qué beneficios aporta la gamificación como un recurso innovador en el aprendizaje de los estudiantes?	5 minutos
4	Exposición de la temática de la capacitación	 <p><i>Beneficios de la gamificación</i></p> <p>La gamificación trae consigo una gran cantidad de beneficios, entre los cuales destacamos los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La gamificación aumenta la motivación por el aprendizaje 2. La dificultad va en aumento 3. Hace más divertidas las asignaturas 4. Favorece la adquisición de conocimientos 5. Aumenta la atención y la concentración 6. Mejora el rendimiento académico 7. Estimula las relaciones sociales 8. Fomenta el uso de las nuevas tecnologías 9. Favorece el buen uso de los videojuegos 10. Mejora el uso de la lógica y la estrategia para la resolución de problemas. (Ebot) 	20 minutos
5	Actividades durante la capacitación	<ul style="list-style-type: none"> • Observar el video sobre los beneficios de la gamificación • https://www.youtube.com/watch?v=1 	60 minutos

[kb4KoF8_Sc](#)

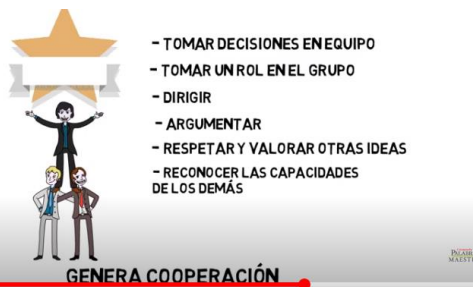
- El expositor solicitará a los participantes participar con lluvia de ideas sobre el tema.
- Se formará equipo colaborativo de trabajo.
- Cada equipo elaborará un cartel sobre cuáles son los beneficios que aporta la gamificación



- Los grupos deben compartir sus contenidos con los demás y verificar cuales son similares y que falto por agregar en su cartel.



- Solicitar a los docentes dibujar alguna herramienta digital que conozca y presentar que pudo aprender de ella.




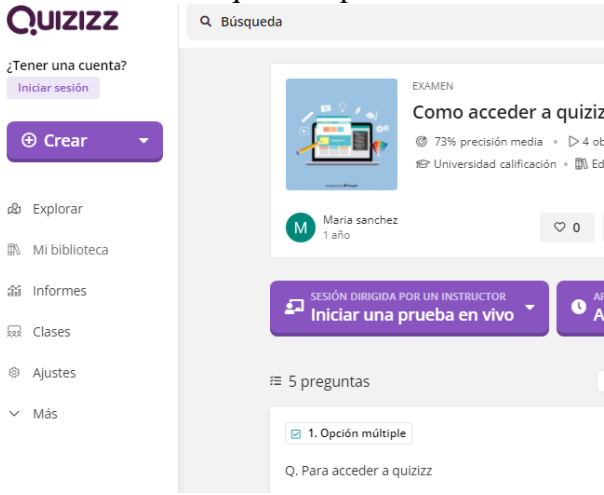

6	Evaluación Responder las preguntas	¿Cuáles son los beneficios que aporta la gamificación en la educación?	5 minutos
		— ¿Cómo aplicaría la gamificación en el proceso educativo?	
		— ¿Considera que es posible aplicar la gamificación con sus estudiantes?	

Elaborado por: Montero (2021)

Taller No 3

Tabla 30 Taller herramienta de gamificación quizizz

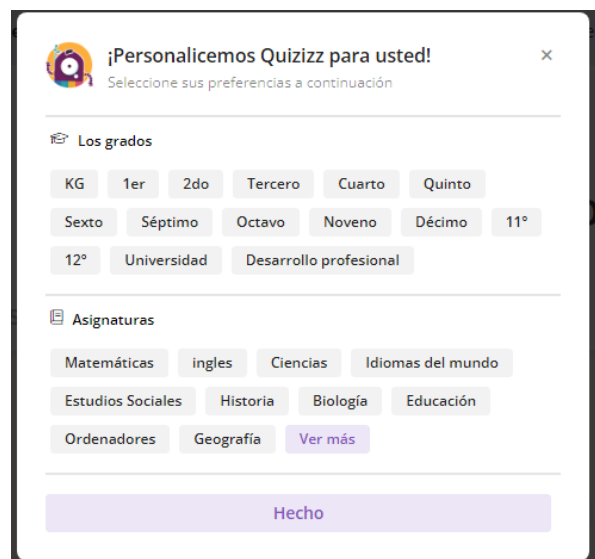
Tema: Herramienta de gamificación Quizizz			
Objetivo		Capacitación del uso de la herramienta de gamificación Quizizz y su utilidad para motivar el aprendizaje de los estudiantes.	
Recursos		Laboratorio de computación, laptops, proyector, diapositivas	
Beneficiarios		Docentes de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela	
Facilitador		Lcda. Leonor Montero	
N	Actividades	Desarrollo	Tiempo
1	Bienvenida a los asistentes	El expositor dará la bienvenida a los docentes asistentes	5 minutos
2	Dinámica de inicio de actividades	Descubriendo científicos Los participantes seguirán las consignas realizadas por el expositor.	5 minutos
3	Reflexión	¿Cuál es la utilidad que brinda el uso de la tecnología en la actualidad?	5 minutos

4	Exposición de la temática de la capacitación	 <p>¿Qué es Quizizz?</p> <p>Quizizz es una herramienta gratuita para enseñar, repasar y evaluar de modo didáctico, entretenido y ágil sobre cualquier tema, desde todo lugar. Es utilizado para impartir clases por más de 20 millones de personas actualmente.</p> <p>Quizizz permite crear cápsulas para clases asincrónicas y también realizar lecciones en vivo de forma remota, interactiva y personalizada.</p>	20 minutos
5	Actividades durante la capacitación	<ul style="list-style-type: none"> • Observar el video sobre los beneficios de la gamificación • https://www.youtube.com/watch?v=yqOqugj5oKQ • Proceso para abrir una cuenta en quizizz. • La capacitación se realizará en el laboratorio de cómputo de la I.E. • Luego de la revisión de videos los docentes van a abrir una cuenta en quizizz. • Acceso a quizizz opción crear  <ul style="list-style-type: none"> • Clic en escuela. 	60 minutos

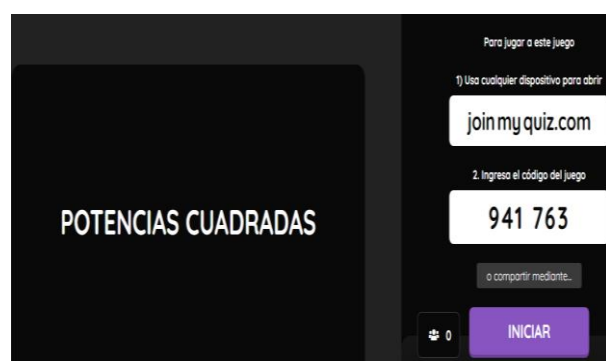
- Opción para estudiantes y docentes




- Elección de grado y asignatura que el tutor requiera



- Ejemplo matemáticas para octavo




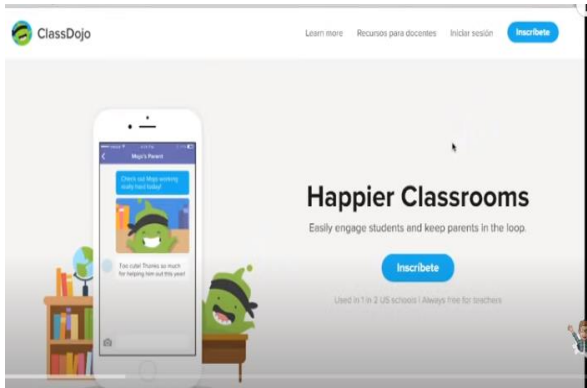
		<ul style="list-style-type: none"> Empezar los retos a medida que avance colaborativo entre todos los docentes  <ul style="list-style-type: none"> Al finalizar la actividad realizar una breve redacción de cómo pudo manejar la herramienta de gamificación. Cada participante expondrá sus opiniones sobre el proceso de participación. 	
6	Evaluación Responder las preguntas	¿Cómo evalúa la motivación de los estudiantes con la herramienta de gamificación quizizz? <hr/> <hr/> ¿Qué facilidad brinda la herramienta para el aprendizaje? <hr/> <hr/> ¿Qué promueve quizizz a los docentes? <hr/> <hr/>	5 minutos

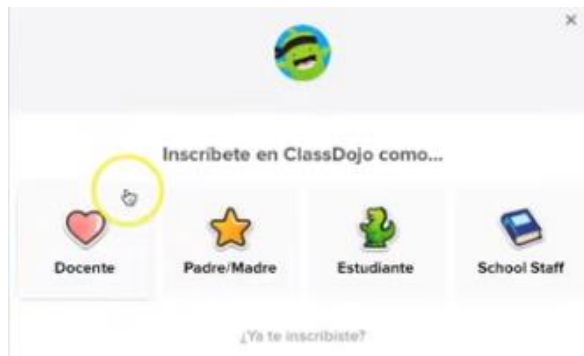
Elaborado por: Montero (2021)

Taller No 4

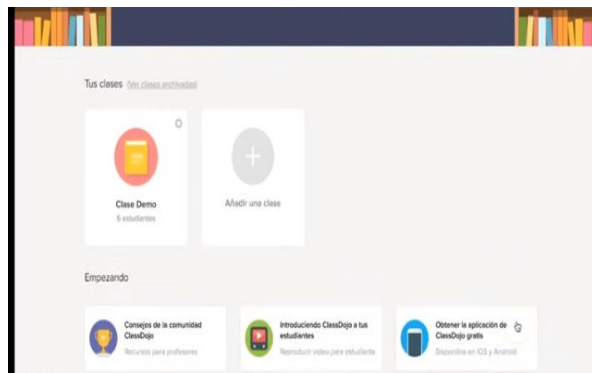
Tabla 31 Taller Herramientas de gamificación classdojo

Tema: Herramienta de gamificación Classjojo			
Objetivo	Capacitación de la herramienta de gamificación classdojo y las funciones que brinda a docentes como un recurso de apoyo para los estudiantes.		
Recursos	Laboratorio de computación, laptops, proyector, diapositivas		
Beneficiarios	Docentes de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela		
Facilitador	Lcda. Leonor Montero		
N	Actividades	Desarrollo	Tiempo

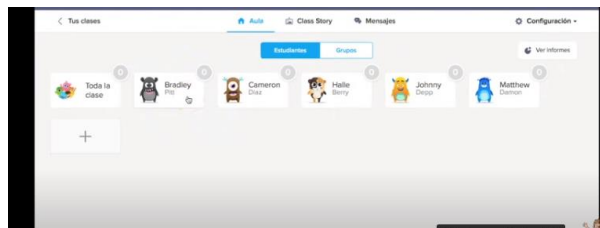
0			
1	Bienvenida a los asistentes	El expositor dará la bienvenida a los docentes asistentes	5 minutos
2	Dinámica de inicio de actividades	El puzle El docente expositor facilitará la actividad de la dinámica.	5 minutos
3	Reflexión	¿Cómo quisiera que sus niños estudiantes utilizando la tecnología?	5 minutos
4	Exposición de la temática de la capacitación		20 minutos
5	Actividades durante la capacitación	<ul style="list-style-type: none"> • Observar el video sobre la plataforma de gamificación classdojo • https://www.youtube.com/hashtag/sistemadepuntos • Cada docente tendrá un computador para seguir el proceso de registro. • Registro en Classdojo  <ul style="list-style-type: none"> • Elegir como... 	60 minutos



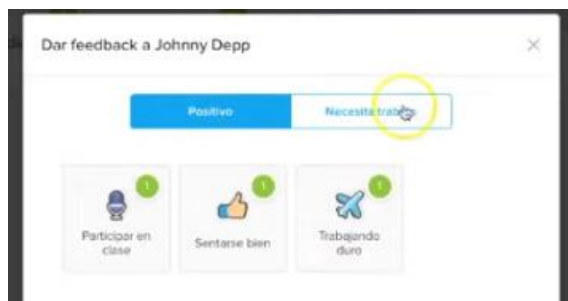
- Elección y edición de contenidos



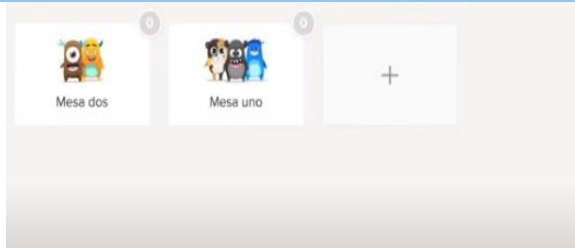
- Invitación a estudiantes



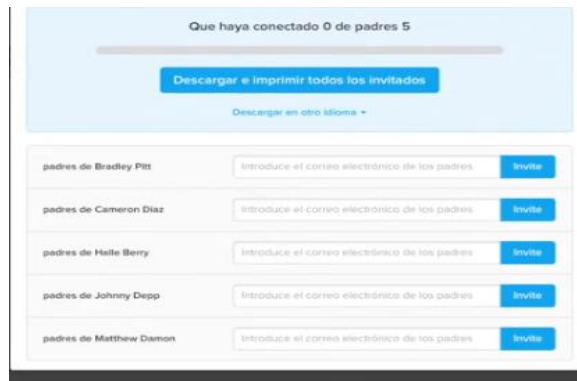
- Revisión de puntajes



- Formación de equipos de trabajo



- Seguimiento de actividades con padres de familia



- Actividades completadas por el estudiante



- Progreso completado por los participantes




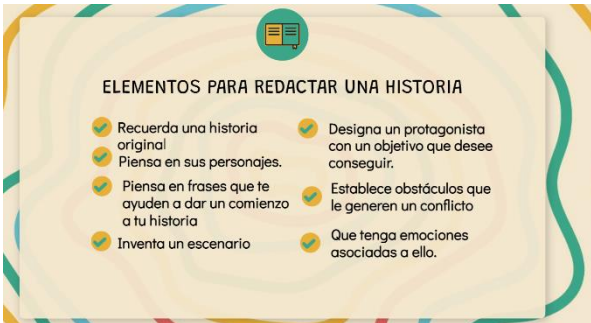
		<ul style="list-style-type: none"> Actividad de refuerzo los participantes deben crear grupos colaborativos con actividades de gamificación en la plataforma classdojo con sus compañeros de capacitación. 	
6	Evaluación Responder las preguntas	¿Cuál es la característica principal de classdojo? <hr/> <hr/> ¿Las herramientas que brinda classdojo como fortalecerán el desempeño de los estudiantes? <hr/> <hr/> ¿Cómo aplicaría la herramienta de gamificación con sus estudiantes? <hr/> <hr/>	5 minutos


Elaborado por: Montero (2021)

Taller No 5

Tabla 32: Narrativa

Tema: Gamificación en el aula con narrativa			
Objetivo	Orientar el uso de la gamificación dentro del aula con los estudiantes sin el acceso a la tecnología.		
Recursos	Laboratorio de computación, laptops, proyector, diapositivas		
Beneficiarios	Docentes de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela		
Facilitador	Lcda. Leonor Montero		
No	Actividades	Desarrollo	Tiempo
1	Bienvenida a los asistentes	El expositor dará la bienvenida a los docentes asistentes	5 minutos
2	Dinámica de inicio de actividades	Me voy de viaje Todos los participantes se deben sentar en un círculo. A continuación dirá: “Me voy de viaje	5 minutos


		y me llevo una sonrisa” y le debe sonreír a la persona a su derecha.	
3	Lluvia de ideas	¿Qué elementos considera importante dentro de una película?	5 minutos
4	Exposición de la temática de la capacitación	 <p>NARRATIVA GAMIFICADA</p>	20 minutos
5	Actividades durante la capacitación	<ul style="list-style-type: none"> • Observar el video sobre la narrativa en la gamificación https://www.youtube.com/watch?v=0qo8_ceuL6U • Tema de la narrativa es contar una historia  <p>ELEMENTOS PARA REDACTAR UNA HISTORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Recuerda una historia original ✓ Piensa en sus personajes. ✓ Piensa en frases que te ayuden a dar un comienzo a tu historia ✓ Inventa un escenario ✓ Designa un protagonista con un objetivo que desee conseguir. ✓ Establece obstáculos que le generen un conflicto ✓ Que tenga emociones asociadas a ello. <ul style="list-style-type: none"> • Tema: Piratas perdidos en el océano • Se contará la historia de los piratas. • Se formará equipos de trabajo • El primer equipo escribirá que alimentos deben conseguir para subsistir. • El segundo equipo escribirá como debe ser un lugar seguro para protegerse de otros adversarios. 	60 minutos

		<ul style="list-style-type: none"> • El tercer grupo debe escribir que deben realizar para conseguir construir un lugar habitable. • Y el cuarto grupo escribirá sobre un cofre de tesoros que buscan. • Deben unir las narrativas de todo el grupo. • Leer la narrativa unificada. • Una vez redactada la historia, cada equipo debe dramatizar lo escrito  <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad cada docente dará una reflexión de lo practicado. 	
6	Evaluación Responder las preguntas	¿Qué es la narrativa? <hr/> ¿Cuáles son los elementos para crear una narrativa? <hr/> <hr/> ¿Cómo aplicaría la narrativa en la gamificación sin recurso tecnológico?	5 minutos

Elaborado por: Montero (2021)

Taller No 6

Tabla 33: Avatar

Tema: Gamificación avatar sin tecnología			
Objetivo		Crear actividades de gamificación mediante avatar sin recurso tecnológico dentro del aula.	
Recursos		Laboratorio de computación, laptop, proyector, diapositivas, lápiz, papel, lápices de colores marcadores.	
Beneficiarios		Docentes de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela	
Facilitador		Lcda. Leonor Montero	
No	Actividades	Desarrollo	Tiempo
1	Bienvenida a los asistentes	El expositor dará la bienvenida a los docentes asistentes	5 minutos
2	Dinámica de inicio de actividades	Me gustas porque Los participantes se deben sentar en un círculo y seguido a esto, deben decir qué cosa les gusta de la persona que está a su derecha.	5 minutos
3	Reflexión	¿Por qué considera importante la gamificación sin el acceso a la tecnología?	5 minutos
4	Exposición de la temática de la capacitación		20 minutos
5	Actividades durante la capacitación	<ul style="list-style-type: none"> El avatar consiste en crear un personaje. 	60 minutos


		<ul style="list-style-type: none"> • Se elegirá la misma historia de los piratas. • Cada integrante escribirá que personaje y como le gustaría llamarse en la historia. • Luego van a dibujar y personificar los personajes. • Se formará dos equipos de piratas. • Se dramatizará una lucha por el tesoro escondido. • Cada equipo debe redactar una historia donde cada uno los participantes cumplan una función del personaje elegido, quien es el avatar constructor, avatar recolector, avatar defensor, avatar curador. • Se leerá la historia de cada grupo • El ganador se llevará el cofre perdido como premio. • Al finalizar la actividad cada docente dará una reflexión de lo practicado. 	
6	Evaluación Responder las preguntas	¿Cómo se realiza una función de avatar en la gamificación? <hr/> <hr/> ¿Qué elementos se utiliza para crear un avatar? <hr/> <hr/> ¿Cómo motiva los avatares las actividades de los estudiantes?	5 minutos


Elaborado por: Montero (2021)

Taller No 7

Tabla 34: Motivación

Tema: Motivación en los estudiantes			
Objetivo		Potenciar la motivación a través de recompensas en las actividades alcanzadas.	
Recursos		Laboratorio de computación, laptop, proyector, diapositivas, lápiz, papel, lápices de colores marcadores, papelógrafo.	
Beneficiarios		Docentes de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela	
Facilitador		Lcda. Leonor Montero	
No	Actividades	Desarrollo	Tiempo
1	Bienvenida a los asistentes	El expositor dará la bienvenida a los docentes asistentes	5 minutos
2	Dinámica de inicio de actividades	Billetes de Banco	5 minutos
3	Reflexión	¿Qué entendemos por motivación?	5 minutos

4	Exposición de la temática de la capacitación	<p style="text-align: center;">Factores motivacionales</p>  <p>The infographic is titled 'Factores motivacionales' and is divided into two columns: 'Intrínsecos' (green header) and 'Extrínsecos' (orange header). Under 'Intrínsecos', there are five items: 'Curiosidad' (lightbulb icon), 'Resolución de problemas' (checkmarks icon), 'Desafío' (flask icon), 'Reconocimiento' (award icon), and 'Sentido de pertenencia' (heart icon). Under 'Extrínsecos', there are five items: 'Incentivos' (gift icon), 'Castigo' (cross icon), 'Dinero' (banknote icon), 'Elogios' (speech bubble icon), and 'Competencia' (bar chart icon).</p>	20 minutos
5	Actividades durante la capacitación	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación y explicación de los contenidos. • Cada participante escribirá en una hoja sobre ¿Cuál es la importancia de la motivación al estudiante? • Cada participante compartirá el escrito con los demás en forma de círculos y escribirán lo más importante de cada escrito. • El expositor explicará la importancia de la motivación con la gamificación en el aula a través de los elementos de juego. 	60 minutos

		 <ul style="list-style-type: none"> • Se formará dos equipos de trabajo • El facilitador entregará a cada grupo un elemento con el cual motivará al estudiante antes y después de alcanzar un logro. • Cada equipo compartirá en plenaria las estrategias utilizadas. • Los docentes identificarán a qué tipo de motivación pertenecen cada uno de los elementos. • Se realizará una lluvia de ideas sobre el tema tratado. 	
6	Evaluación Responder las preguntas	¿Por qué es importante la motivación de los estudiantes? <hr/>	5 minutos

	<p>¿Cuáles son los tipos de motivación que conoce?</p> <hr/> <p>¿Cómo motivaría a los estudiantes en su clase?</p>	
--	--	--

Elaborado por: Montero (2021)

4.9 Proceso para realizar actividades de gamificación en el aula con los estudiantes

Paso 1

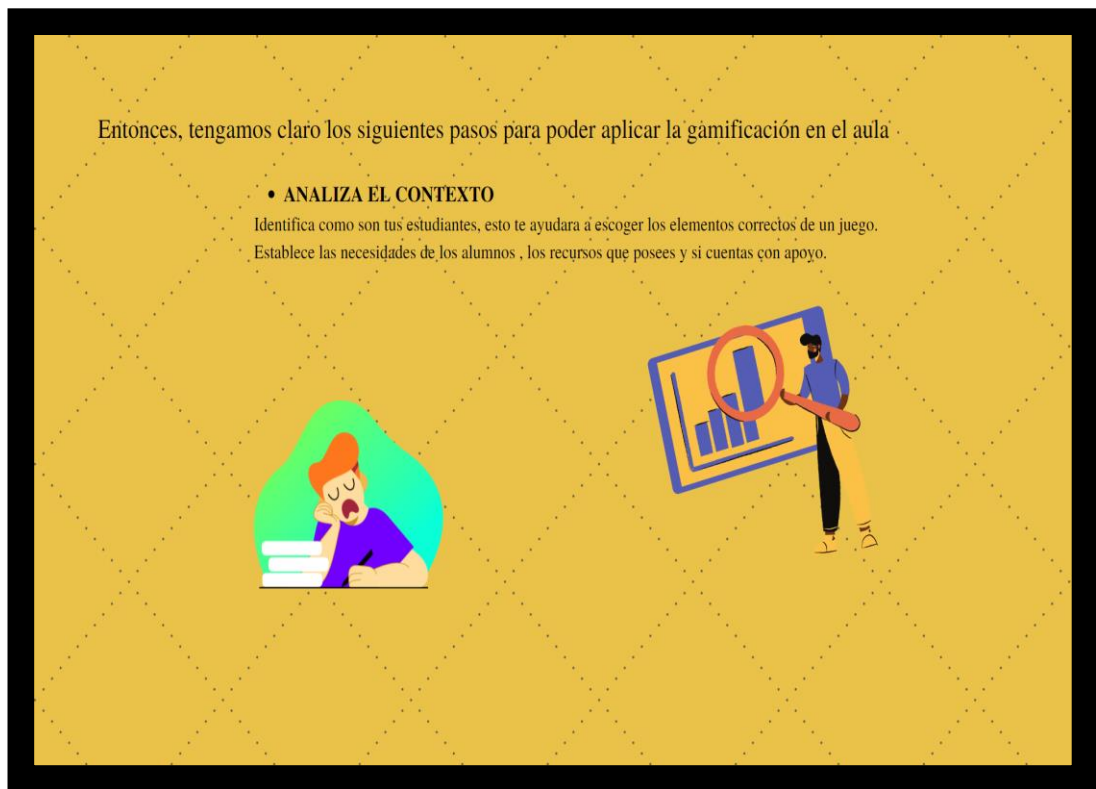


Figura 21: Paso 1
 Elaborado por: Montero (2021)

Paso 2



Figura 22: Paso 2
Elaborado por: Montero (2021)

Paso 3



Figura 23: Paso 3
Elaborado por: Montero (2021)

Paso 4

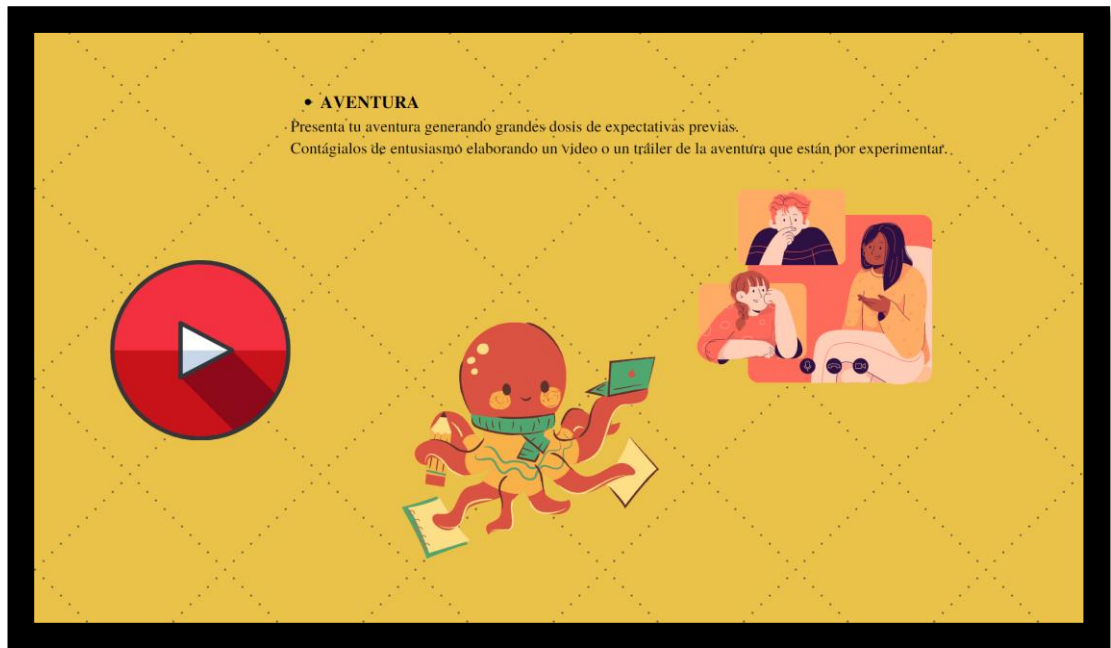


Figura 24: Paso 4
Elaborado por: Montero (2021)

Paso 5



Figura 25: paso 5
Elaborado por: Montero (2021)

Paso 6



Figura 26: Paso 6
Elaborado por: Montero (2021)

Paso 7

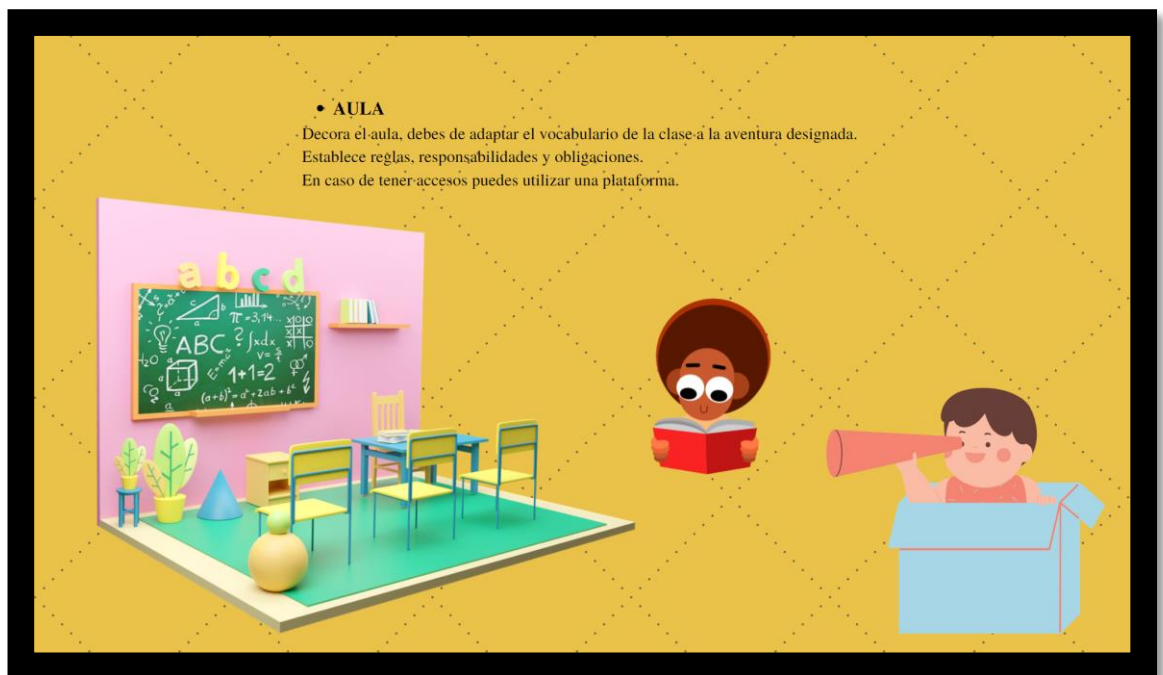


Figura 27: paso 7
Elaborado por: Montero (2021)

Paso 8

• **RÚBRICAS DE EVALUACIÓN**
Debes de realizar rúbricas de las actividades que consideres deban ser evaluadas.
Puedes guiarte en cada uno de los retos que el estudiante realice para evaluar el progreso del estudiante.


A photograph of a 'Grades' sheet with a pen resting on it. The sheet has columns for 'Class Name', 'Math', 'English/LA', 'Social Studies', and 'Science'. The word 'Grades' is written in a large, red, stylized font at the top.

Figura 28: Paso 8
Elaborado por: Montero (2021)

Paso 9









• **ANALIZA LA AVENTURA**
Pregunta a tus alumnos si se van alcanzando los objetivos, anota los errores y piensa en soluciones.
Reajusta tu propuesta.
Continúa con la aventura

An illustration of a female teacher with glasses, wearing a white shirt and a blue skirt, pointing with a red stick at a green whiteboard. The whiteboard displays a pie chart, a list of text, a bar graph, and a flowchart. The teacher is holding a red folder. The background is a yellow diamond-patterned grid.

Figura 29: Paso 9
Elaborado por: Montero (2021)

4.9.1 Descripción de las actividades en el aula








Tabla 35 Descripción de las actividades






<p>Plataforma </p> <p>Se especifican los recursos de los cuales se disponen para el proyecto de gamificación. Se indica si se dispone de recursos informáticos (aplicaciones, campus, etc.) o de entornos físicos.</p>	<p>Mecánicas </p> <p>Son los elementos que explican el funcionamiento general de la estrategia de gamificación.</p>	<p>Dinámicas </p> <p>Son los elementos que indican como se llevan a cabo las mecánicas (limitaciones, emociones, narrativa, interacciones, estatus, etc.)</p>	<p>Estética </p> <p>Elementos visuales del proyecto de gamificación.</p>	<p>Jugadores </p> <p>Se describe a los participantes del proyecto de gamificación.</p>
<p>Costos</p> <p>En caso de implicar costes, se deben especificar (valor del uso de App, del material educativo, o de costes de tiempo)</p>	<p>Beneficios esperados </p> <p>Se describe lo que se espera conseguir mediante el proyecto de gamificación.</p>			
<p>Componentes </p> <p>Son los elementos que permiten caracterizar la estrategia de gamificación (avatares, coleccionables, logros, etc.)</p>	<p>Comportamientos </p> <p>Se describe cómo se cree que los participantes reaccionaran durante el proyecto de gamificación.</p>			

Elaborado por: Montero (2021)

4.9.2 Planificación de actividades utilizando la gamificación para estudiantes con bajo rendimiento

Tabla 36 Planificación de actividades

Plataforma	Mecánicas 	Dinámicas 	Estética 	Jugadores 
Quizizz 	<p>En cada puerta hay personas a las que debemos ayudar</p> <p>Reto 1: ¡Aglomeración en la plaza! Elabora un dibujo que les ayude a mantener el distanciamiento</p> <p>Reto 2: ¡Desolación en casa! Con objetos cotidianos del hogar crea una obra de arte conceptual con un trasfondo divertido</p> <p>Reto 3: ¡Explicando lo inexplicable! Crear un cartel informativo</p>	<p>Narrativa: En busca de aventuras los croosh se perdieron en el bosque, encontrando 3 puertas misteriosas.</p> <p>Al acercarse a ellas apareció un fauno, quien los guiara en este viaje y de esta forma descubrir los secretos que guarda cada puerta.</p> <p>Emociones: Diversión</p>	<p>Se realiza un video explicando la narrativa para luego proyectarla en clase o representarla por medio de una dramatización.</p>	<p>Alumnos con bajo rendimiento académico. Trabajarán de manera autónoma y colaborativa</p> <p>Sistema de evaluación: Portafolio, tareas, rúbricas.</p>
	<p>Componentes </p> <p>Avatar: Cada estudiante diseñara su personaje</p> <p>Puntaje: Al finalizar cada reto tendrá un puntaje máximo de 10</p> <p>Logro: Una vez superado cada reto podrá avanzar al siguiente.</p> <p>Coleccionables: Se obtendrán llaves para abrir las siguientes puertas.</p>		<p>Comportamientos </p> <p>Se espera el comportamiento honesto de cada jugador para superar los retos.</p>	

	<p>Contenido</p> <ul style="list-style-type: none">  Las obras de arte  Arte conceptual  Interpretación artística 			
<p>Costos</p> <p>Los correspondientes al material educativo.</p> <p>Se realizara durante un parcial.</p>		<p> Beneficios esperados </p> <p>Los estudiantes comprenderán que el arte es un medio de ayuda para concientizar a la población en el contexto en que vivimos, comunicándolo de forma asertiva a las personas que lo rodean.</p>		

Elaborado por: Montero (2021)

4.9.3 Rúbrica de evaluación de retos

La rúbrica de evaluación de los retos se utiliza con el propósito de dar un puntaje a las actividades o retos que va desarrollando los estudiantes haciendo uso de las plataformas quizizz o classdojo, de esta manera el docente va evaluando el proceso que va desarrollando el estudiante.

Tabla 37 Taller Rúbrica de evaluación

RÚBRICA RETO 1	2.5	2.5	2.5	2.5	PUNTAJE
OPCIONES DE COLOR	La elección y aplicación del color muestra un conocimiento avanzado de las relaciones de color. La elección del color realza la idea que se expresa.	La elección y aplicación del color demuestra el conocimiento de las relaciones de color. Los colores son apropiados para la idea que se expresa	La elección y aplicación del color demuestra el conocimiento de las relaciones de color. Sin embargo, los colores no son apropiados para la idea que se expresa.	El estudiante debe trabajar en el aprendizaje de las relaciones entre los colores y usar ese conocimiento en su trabajo.	
DIBUJO	El dibujo es expresivo y detallado. Se utilizan formas o textura para agregar interés a la pintura. El estudiante tiene un gran control y puede experimentar un poco.	El dibujo es expresivo y algo detallado. Se ha hecho poco uso del patrón, el sombreado o la textura. El estudiante tiene conocimiento básico.	El dibujo tiene pocos detalles. Es principalmente representativo con muy poco uso de formas o textura. El estudiante necesita mejorar el control.	El dibujo carece de casi todos los detalles O no está claro cuál es la intención del dibujo. El estudiante necesita trabajar en el control	
CREATIVIDAD	El alumno ha implementado una técnica estudiada y la ha aplicado de forma totalmente propia. La personalidad del estudiante se manifiesta.	El alumno ha implementado una técnica estudiada. La personalidad del estudiante se manifiesta en partes de la pintura.	El dibujo carece de casi todos los detalles O no está claro cuál es la intención del dibujo. El estudiante necesita trabajar en el control.	El dibujo carece de casi todos los detalles o no está claro cuál es la intención del dibujo. El estudiante necesita trabajar en el control.	

<p>PLANIFICACIÓN Y EXPLICACIÓN</p>	<p>El estudiante puede describir en detalle en cualquier momento durante el proceso de pintura cómo visualiza el producto final y cómo pretenden alcanzar su objetivo. Muy centrado y orientado a objetivos.</p>	<p>El estudiante puede describir de alguna manera cómo visualiza el producto final y puede describir algunos de los pasos que utilizará para alcanzar la meta. Centrado con algo de planificación.</p>	<p>El estudiante puede describir cómo visualiza el producto final, pero le resulta difícil describir cómo alcanzará esa meta. Se ha fijado una meta, pero las cosas evolucionan de una manera algo aleatoria.</p>	<p>El alumno ha pensado muy poco en el proyecto. Está presente pero no invertido en el producto.</p>	

Elaborado por: Montero (2021)

4.10 Rúbrica de evaluación a docentes

Tabla 38 Rúbrica de evaluación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN A DOCENTES				
Nombre				
Institución Educativa				
		VALORACIÓN		
No	ITEM	SI	NO	Observación
1	El docente participó de forma activa y puntual en las sesiones de capacitación desarrolladas en la IE.			
2	El docente muestra motivación y predisposición en realizar las actividades de la capacitación que es desarrollada en la IE.			
3	El docente muestra una actitud favorable hacia el uso de las herramientas digitales como la gamificación en el aula.			
4	El docente participa activamente con preguntas y sugerencias en la capacitación.			
5	El docente revisa, monitorea y busca información de manera autónoma para fortalecer su conocimiento			
6	El docente logró realizar las actividades realizadas en el taller en la plataforma Quizizz y Classdojo.			
7	Tiene inquietudes sobre el manejo de la plataforma como herramienta de aprendizaje.			
8	El docente desarrolla las destrezas tecnológicas con rapidez y trabaja de manera colaborativa con los demás compañeros.			
9	El docente considera que la herramienta virtual es aplicable en la IE como parte del aprendizaje con los estudiantes.			
10	Muestra satisfacción con el uso de la aplicación digital en el proceso educativo.			

Elaborado por: Montero (2021)

4.11 Validación de expertos

Para la validación de la propuesta se contó con la participación de expertos quienes desde su pericia y experiencia dieron sus puntos de vista sobre la guía de talleres de gamificación considerando que es pertinente su uso por los docentes y su aplicación en las instituciones educativas como parte del proceso que ayude a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Los criterios con el que realizaron la validación fueron los siguientes:

Tabla 39 Taller Criterios de Validación

MDA: Muy de acuerdo / DA: De acuerdo / DS: Desacuerdo.

CRITERIO	MDA	DA	DS	OBSERVACIÓN
La propuesta es una buena alternativa, es funcional.	√			
El contenido es pertinente para el mejoramiento de la problemática.	√			
Existe coherencia en su estructuración.	√			
Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos propuestos.	√			

Elaborado por: Montero (2021)

Fuente: Tabla proporcionada por la ULVR

Datos de los validadores:

Nombre: Hernández Conde, Ocsana

C.I. 09660069

Cargo: Psicopedagoga

Experiencia: Licenciada en Educación, Especialidad Defectología.

Master en Ciencias de la Educación, Mención Educación Especial.

Nombre: Fajardo Cascante Vicky Edith

C.I. 0924078512

Cargo: Docente en el Distrito 6 – Escuela Luis Poveda Orellana

Experiencia: MSc. En Educación

Nombre: Lorena Marlene Correa Sánchez.

C.I. 0915318984

Cargo: Docente en el Distrito 8 – Unidad educativa Tránsito Amaguaña

Experiencia: Mg. En Educación Inclusiva y Atención a la Diversidad

Conclusiones

- Mediante la revisión bibliográfica permitió construir un marco teórico que sirvió de soporte del trabajo de investigación donde se sustentó sobre la gamificación y el rendimiento académico su relación con diferentes teorías. En este sentido, se pudo concluir que la gamificación puede favorecer al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes ya que su finalidad es promover dicha motivación como un recurso innovador en el campo educativo.
- Además, se pudo diagnosticar las dificultades que presentan los docentes en el trabajo diario que realizan con sus estudiantes, la falta un trabajo inclusivo y la escasa interacción con herramientas creativas e innovadoras que despierten el interés de sus alumnas ha llevado cada vez más a encontrar estudiantes desmotivados que presentan bajas calificaciones. Adicional, podemos concluir que el bajo rendimiento académico tiene que ser atendido con estrategias que permitan al docente motivar a sus estudiantes con actividades y recursos disponibles en el medio.
- En respuesta a la problemática existente en la investigación se diseñó una guía de talleres de capacitación con el propósito de fortalecer en el docente las habilidades tecnológicas en el uso de la gamificación como un recurso que facilite las herramientas necesarias para motivar al estudiante y de esta forma obtener mejores resultados en el proceso de aprendizaje y el mejoramiento del bajo rendimiento académico de los estudiantes.

Recomendaciones

- Respecto a la aplicación de la guía dentro de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez, se recomienda que se organicen talleres en los cuales los docentes que imparten las distintas asignaturas puedan exponer las actividades de gamificación que han aplicado, de forma que puedan compartir sus experiencias con la información proporcionada.
- Además, se recomienda indicar a cada docente que aplique la guía, el control de los resultados de la gamificación en el rendimiento académico mediante fichas de observación donde se puedan contrastar las variaciones en las calificaciones del alumnado.
- Finalmente, se recomienda mantener actualizada la guía de forma periódica y socializar sus nuevas versiones a los docentes que pertenecen a la institución, en virtud de los cambios que puedan surgir con base a los resultados compartidos en los talleres antes mencionados, y en relación a los avances en las plataformas de gamificación que puedan desarrollarse en adelante.

Referencias Bibliográficas

- Aguiló, A., Antón, M., Checa, F., Casas, Á., Rayón, L., & Valle, J. (2019). La educación constructivista en la era digital. *CEF*, 111-127.
- Antolí, J. (2019). *Gamificación vs. ludificación. Las revistas de Educación ante la neología*. Obtenido de Revistas Científicas de Educación en Red: <https://cuedespyd.hypotheses.org/6192>
- Aranda, G., & Caldera, J. (2018). GAMIFICAR EL AULA COMO ESTRATEGIA PARA FOMENTAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES. *Revista educ@rnos*, 41-66.
- Araya, R., Arias, E., Bottan, N., & Cristia, J. (2019). ¿Funciona la gamificación en la educación? Evidencia experimental de Chile. *Banco Interamericano de Desarrollo*.
- Asamblea Nacional de Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Recuperado el 28 de 09 de 2020, de <https://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador.pdf>
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación*. Colombia: Pearson.
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Recuperado el 04 de 11 de 2020, de Universidad Politécnica de Madrid: http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Carazo, J. (2021). *Economipedia*. Recuperado el 05 de 02 de 2021, de <https://economipedia.com/definiciones/modelo-canvas.html>

- Congreso Nacional. (2003). *Código de la niñez y la Adolescencia*. Recuperado el 06 de 10 de 2020, de <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2014/9503.pdf>
- Contreras, R., & Eguia, J. (2017). Experiencia de la gamificación en las aulas. *ImcomUAM*, 1-126.
- Cruz, Z., Medina, J., Vázquez, J., Espinosa, E., & Antonio, A. (2014). Influencia del nivel socioeconómico en el rendimiento académico de los alumnos del programa educativo de ingeniería industrial en la Universidad Politécnica de Altamira. *Ciencias Administrativas y Sociales*.
- Domínguez, R., Guerrero, G., & Domínguez, J. (2015). Influencia del estrés en el rendimiento académico de un grupo de estudiantes universitarios. *Educación y ciencia*, 31-40.
- Ebot. (s.f.). *10 beneficios de la gamificación en el aula*. Recuperado el 15 de 11 de 2020, de Las actividades que permiten incorporar la gamificación permiten estimular el aprendizaje de los niños y niñas: <https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/>
- Edel, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*.
- El Plural. (2017). La historia del juego. *Su evolución desde el Senet hasta a los juegos online. ¿Desde cuándo están en España?*
- El Tiempo. (1995). *Causas del bajo rendimiento académico*. Obtenido de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-460360>
- Federación de Enseñanza de Andalucía. (2010). Dinámicas de aula en educación infantil. Concepto, definición y clasificaciones de dinámicas de aula. *Temas para la Educación. Revista Digital para profesionales de la enseñanza*, 1.

- Ferrel, F., Vélez, J., & Ferrel, L. (2014). Factores psicológicos en adolescentes escolarizados con bajo rendimiento académico: depresión y autoestima. *Encuentros*, vol. 12, núm. 2, 35-47.
- Galimberti, U. (2002). *Diccionario de Psicología*. México: Siglo veintiuno editores.
- Gamificandoaprendo. (18 de 12 de 2017). *Gamificando para el aprendizaje*. Obtenido de <https://gamificandoaprendo.blogspot.com/2017/12/teorias-de-aprendizaje-en-la.html>
- Gómez, I. (2015). Gamificación como recurso de la ingeniería en comunicación social. *Razón y Palabra*.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta Edición ed.). (S. D. INTERAMERICANA EDITORES, Ed.) México D.F.: MCGRAW-HILL.
- Hernández, B. (2013). Causas del bajo rendimiento escolar origina un alto nivel de deserción escolar y habilidades para estudiar ayudan a mejorar el rendimiento escolar. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*.
- Iyere, I., & Ikpotokin, S. (2017). *Poor performance in the school*. Obtenido de Universal Academy, Ekpoma: [https://universalacademyekp.wordpress.com/2017/06/04/poor-performance-in-the-school/#:~:text=Similarly%2C%20Okoye%20\(1982\)%20defines,or%20series%20of%20continuous%20assessments](https://universalacademyekp.wordpress.com/2017/06/04/poor-performance-in-the-school/#:~:text=Similarly%2C%20Okoye%20(1982)%20defines,or%20series%20of%20continuous%20assessments).
- Lamas, H. (2015). Sobre el rendimiento escolar. *Propósitos y Representaciones*, 313-386.
- Lima, M. (2018). La gamificación como experiencia motivadora en el aula del conocimiento del medio. *Educación especial*, 1-45.

- Llorens, F., Gallego, F., Villagr , C., Compa , P., Rosana, R., Satorre, R., & Molina, R. (2016). Gamificaci n del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA Vol. 4*, 25-32. Recuperado el 02 de 10 de 2020, de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(de finicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(de%20finicio%CC%81n).pdf)
- L pez, P., Barreto, A., Mendoza, E., & Del Salto, M. (2015). Bajo rendimiento acad mico en estudiantes y disfuncionalidad familiar. *MEDISAN*.
- Martin, M., & Travieso, C. (2018). Efecto de la gamificaci n sobre el rendimiento y la motivaci n en estudiantes de la Facultad de Derecho. *V Jornadas Iberoamericanas de Innovaci n Educativa en el  mbito de las TIC y las TAC*, 245-253.
- Martinez, J. (2018). La gamificaci n. Revisi n del concepto y an lisis de proyectos y experiencias. *Grado de pedagog a*. Universitatde les IllesBalears.
- Ministerio de Educaci n . (2013). *Acuerdo Ministerial Nro 0295-13*. Recuperado el 29 de 09 de 2020, de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/08/ACUERDO_295-13.pdf
- Ministerio de Educaci n. (2011). *Ley Org nica de Educaci n Intercultural*. Recuperado el 28 de 09 de 2020, de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Ministerio de Educaci n. (2012). *Reglamento General a la Ley Org nica de Educaci n Intercultural*. Recuperado el 28 de 09 de 2020, de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-OrgAnica-de-Educacion-Intercultural.pdf>
- Ministerio de Educaci n. (2019). *Gu a de trabajo adaptaciones curriculares para la educaci n especial e inclusiva*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp->

content/uploads/downloads/2019/05/Guia-de-adaptaciones-curriculares-para-educacion-inclusiva.pdf

- Morales, B. (2019). Gamificando la clase de Historia: una propuesta didáctica para los alumnos de 3° de la ESO. *Universidad Internacional de la Rioja*.
- Muñoz, J., Hans, J., & Fernández-Aliseda, A. (2019). Gamificación en matemáticas, ¿un nuevo enfoque o una nueva palabra? *Épsilon - Revista de Educación Matemática*, 29-45.
- Navarrete, G., & Mendieta, R. (2018). Las TIC en la educación ecuatoriana en tiempos de internet. *ales revista multidisciplinaria de investigación*, 1-14.
- Ortiz, A., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, v. 44, 1-7.
- Oxford Languages. (2020). *Persuasión*. Recuperado el 02 de 10 de 2020, de <https://languages.oup.com/google-dictionary-es/>
- Paredes, C. (2019). *Recurso educativo: la bitácora*. Recuperado el 02 de 10 de 2020, de http://repositorio.escuelafolklore.edu.pe:8080/bitstream/ensfjma/105/1/MONOGRAFIA_PAREDES_CASTRO_CLAUDIA%20-%20copia.pdf
- Paro, T., & Samanez, M. (2019). *Conductas disruptivas y su influencia en el rendimiento académico de los niños de 5 años de la I.E.I. n° 90 del Distrito de Santiago Provincia Cusco*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9863/EDCpaqqt.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Las%20conductas%20disruptivas%20son%20acciones,la%20atenci%C3%B3n%20en%20el%20aula>.
- Perdomo, I., & Rojas, J. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, vol. 18, núm. 36.

- Pineda, E., & Orozco, P. (2018). La relación entre ludificación y primera infancia desde la perspectiva del aprendizaje. Un estado del arte . *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 37-61.
- Quintanal, F. (2016). Aplicación de herramientas de gamificación en física y química de secundaria. *Opción*, 327-348.
- Rabell, M. (2012). *Autoestima y rendimiento académico: un estudio aplicado al aula de educación primaria*. Obtenido de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1009/2012_11_14_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO%20.pdf?sequence=1
- Real Academia Española. (2020). *Asociación de Academias de la Lengua Española*. Recuperado el 17 de 12 de 2020, de <https://dle.rae.es/gu%C3%ADa>
- Shapiro, B. (2011). Bajo rendimiento escolar: una perspectiva desde el desarrollo del sistema nervioso. *REV. MED. CLIN. CONDES*, 218-225.
- Tres puntos e-learning. (2019). *Gamificación en educación: guía práctica*. Recuperado el 15 de 01 de 2021, de https://www.trespuntoelearning.com/gamificacion-en-educacion-guia-practica/#%C2%BFQue_es_la_gamificacion
- Universidad Internacional de La Rioja. (2020). Gamificación en educación Infantil: consejos y recursos para aplicarla. *UNIR Revista* .
- Vecino, I. (2017). *Gamificación o ludificación, ¿qué es y qué ventajas aporta a mi empresa?* Obtenido de Revista PYMES: <https://revistapymes.es/gamificacion-ludificacion-ventajas-aporta-empresa/>
- Zambrano, D., Gómez, M., & Guerrero, A. (2016). Fundamentos teóricos de gamificación para un Sistema Tutorial Inteligente. *Investigaciones*, 54-63.

Anexo 1 Encuesta dirigida a los docentes de Básica Superior de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez para determinar sus conocimientos acerca de la gamificación y su aplicación en estudiantes con bajo rendimiento académico



**UNIVERSIDAD LAICA
VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCION INCLUSION EDUCATIVA Y ATENCION A LA DIVERSIDAD**

Objetivo: Determinar el nivel de conocimiento de los docentes de Básica Superior de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez acerca de la gamificación y su aplicación en estudiantes con bajo rendimiento académico

Estimados compañeros docentes, se está realizando un trabajo de investigación acerca de sus conocimientos sobre la gamificación y su aplicación en estudiantes con bajo rendimiento académico. Se agradece de antemano su cordial colaboración.

1. ¿Considera usted que las técnicas de aprendizaje influyen en el rendimiento académico de los estudiantes?

Siempre Algunas veces Nunca

2. ¿Ha empleado usted alguna estrategia didáctica en sus alumnos cuando han demostrado un bajo rendimiento académico?

Siempre Algunas veces Nunca

3. ¿Ha recibido usted capacitaciones acerca de qué acciones tomar ante el bajo rendimiento académico de los alumnos?

Sí No

4. En el caso de que su respuesta fue un sí en la pregunta anterior, indique en dónde:

En la carrera de pregrado. En la carrera de posgrado

En el ejercicio de la docencia. Por cuenta propia

5. Si no ha recibido capacitaciones acerca de las acciones a tomar ante el bajo rendimiento académico de los alumnos, ¿estaría dispuesta/o a recibir las?

Sí No

6. ¿Conoce usted que es la gamificación?

Conozco el término, pero no lo he aplicado

Conozco el término y lo he puesto en práctica

He escuchado el término, pero no recuerdo de qué trata

Nunca he escuchado nada al respecto

7. ¿Cree usted que emplear la mecánica de los juegos al ámbito educativo puede mejorar los resultados de aprendizaje de los niños?

Sí No Desconoce el tema

8. ¿Conoce usted alguna herramienta para emplear la mecánica de los juegos al ámbito educativo que pueda utilizar en sus labores docentes?

Sí

No

9. ¿Ha recibido usted capacitaciones acerca de cómo emplear la mecánica de los juegos al ámbito educativo?

Sí

No

10. En el caso de que su respuesta fue un sí en la pregunta anterior, indique en dónde:

En la carrera de pregrado. En la carrera de posgrado.

En el ejercicio de la docencia. Por cuenta propia.

11. Si no ha recibido capacitaciones acerca de cómo emplear la mecánica de los juegos al ámbito educativo, ¿estaría dispuesta/o a recibirlas?

Sí


No

12. ¿Desearía contar con una guía sobre la aplicación de la mecánica de los juegos al ámbito educativo con la finalidad de mejorar el rendimiento académico de sus alumnos?

Sí

No

Anexo 2 Entrevista dirigida a las Autoridades Institucionales de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez acerca del bajo rendimiento académico en los estudiantes y la aplicación de técnicas como la gamificación en el ámbito académico

 <p>UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL MAESTRIA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</p>
<p>Objetivo: Obtener información relevante por parte de las Autoridades Institucionales acerca del bajo rendimiento académico de los estudiantes y el uso de técnicas como la gamificación en el ámbito académico.</p>
<p>Estimados/as autoridades de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez, se está realizando un levantamiento de información para la elaboración de un trabajo académico sobre el bajo rendimiento académico y el uso de la gamificación en ámbitos académicos, por lo cual se solicita completar el siguiente cuestionario. Se agradece de antemano su cordial colaboración.</p>
<p>1. En la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez, ¿qué concepción se tiene acerca del bajo rendimiento académico?</p>
<p>2. En su opinión, ¿qué origina el bajo rendimiento académico en los estudiantes?</p>
<p>3. ¿Existen casos de bajo rendimiento académico en la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez?</p>
<p>4. ¿Qué acciones realizan las autoridades institucionales ante el bajo rendimiento académico de los estudiantes en la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez?</p>

<p>5. A su criterio, ¿considera usted que los docentes de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez reaccionan de forma correcta ante el bajo rendimiento académico de los estudiantes, tomando las medidas correspondientes?</p>
<p>6. ¿Qué técnicas de aprendizaje o estrategias recomienda usted como las más adecuadas para enfrentar situaciones de bajo rendimiento académico en los estudiantes?</p>
<p>7. ¿Se han impartido en la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez las correspondientes capacitaciones acerca de las medidas que deben tomarse ante el bajo rendimiento académico de los estudiantes?</p>
<p>8. ¿Conoce usted que es gamificación? En caso de conocerlo, con sus propias palabras defina dicho término.</p>
<p>9. ¿Considera usted que emplear la mecánica de los juegos al ámbito educativo puede mejorar los resultados del rendimiento académico de los estudiantes?</p>
<p>10. ¿Cree usted que una guía sobre la aplicación de la mecánica de los juegos al ámbito educativo con la finalidad de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, sería de utilidad en la labor docente?</p>

Anexo 3 Formulario dirigido a estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez



**UNIVERSIDAD LAICA
VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Objetivo: Determinar la importancia de las herramientas de gamificación en el proceso educativo con los estudiantes.

Estimados estudiantes, se está realizando un trabajo de investigación acerca de la importancia que le otorgan a las técnicas de aprendizaje como herramienta de apoyo para mejorar el rendimiento académico que los docentes brindan. Se agradece de antemano su cordial colaboración.

¿Considera que las clases dictadas por el docente son motivadoras e impulsa el aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

¿Piensa Ud. que el docente utiliza estrategias adecuadas que facilite su aprendizaje?

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

¿Desde su perspectiva cuales son los factores que dificultan al estudiante obtener mejores calificaciones?

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

¿Presenta a tiempo sus actividades y trabajos?

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

¿Considera Ud. si el docente utiliza herramientas virtuales innovadoras motivaría al estudiante en sus actividades?

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

¿Conoce alguna estrategia ligada al recurso digital que utiliza el docente en el aprendizaje

- Siempre
- Casi siempre
- Ocasionalmente
- Casi nunca
- Nunca

Anexo 4 Observación áulica realizada a docentes de Básica Superior de la Unidad Educativa Pablo Hannibal Vela Egüez



**UNIVERSIDAD LAICA
VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL
MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCION INCLUSIÓN EDUCATIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

Objetivo: Determinar la importancia de las herramientas de gamificación en el proceso educativo con los estudiantes.

Estimados compañeros docentes, se está realizando un trabajo de investigación acerca de la importancia que les otorgan a las técnicas de aprendizaje como herramienta de apoyo para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Se agradece de antemano su cordial colaboración.

El docente motiva oportunamente a los estudiantes antes del inicio de sus actividades

El docente atiende a los estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje con actividades orientadas a mejorar su rendimiento académico

El docente utiliza estrategias innovadoras que despierte interés y atención de los estudiantes

El docente, maneja herramientas virtuales como recurso para la mejora del rendimiento académico de los estudiantes

Los estudiantes logran realizar con facilidad las actividades orientadas por el docente.

Anexo 5 Validación de la propuesta realizada



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE
GUAYAQUIL
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN

Validación de la Propuesta

Tema: Guía de talleres de capacitación para docentes sobre la gamificación como un recurso de apoyo para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Datos de validador: MSc, Ocsana Hernández Conde.

Título(os): Licenciada en Educación, Especialidad Defectología.

Master en Ciencias de la Educación, Mención Educación Especial.

Cargo: Psicopedagoga.

Lugar de trabajo: Holística S.I

INTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

1. Lea detenidamente la propuesta.
2. Marque con un visto (√) la opción correspondiente.
3. Las nomenclaturas utilizadas para la validación son las siguientes:

MDA: Muy de acuerdo / DA: De acuerdo / DS: Desacuerdo.

CRITERIO	MDA	DA	DS	OBSERVACIÓN
La propuesta es una buena alternativa, es funcional.	√			
El contenido es pertinente para el mejoramiento de la problemática.	√			
Existe coherencia en su estructuración.	√			
Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos propuestos.	√			
Validado por: Hernández Conde, Ocsana	Cédula de Identidad: 09660069			
Cargo: Psicopedagoga	Lugar de trabajo: Holística S.I			
Teléfono: 0967628598	Firma: 			
Fecha: 21 de diciembre del 2021				



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE
GUAYAQUIL
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN

Validación de la Propuesta

Tema: Guía de talleres de capacitación para docentes sobre la gamificación como un recurso de apoyo para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Datos de validador:

Título(os): Msc. Vicky Edith Fajardo Cascante

Cargo: Docente

Lugar de trabajo: Ministerio de educación – Distrito 6 – Escuela Luis Poveda Orellana

INTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

1. Lea detenidamente la propuesta.
2. Marque con un visto (√) la opción correspondiente.
3. Las nomenclaturas utilizadas para la validación son las siguientes:

MDA: Muy de acuerdo / DA: De acuerdo / DS: Desacuerdo.

CRITERIO	MDA	DA	DS	OBSERVACIÓN
La propuesta es una buena alternativa, es funcional.	√			
El contenido es pertinente para el mejoramiento de la problemática.	√			
Existe coherencia en su estructuración.	√			
Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos propuestos.	√			
Validado por: Fajardo Cascante Vicky Edith	Cédula de Identidad: 0924078512			
Cargo: Docente	Lugar de trabajo: Ministerio de educación – Distrito 6 – Escuela Luis Poveda Orellana			
Teléfono: 0987445095	Firma: <i>Vicky Fajardo de Egan</i>			
Fecha: 20 de diciembre del 2021				



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE
GUAYAQUIL
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INCLUSIÓN

Validación de la Propuesta

Tema: Guía de talleres de capacitación para docentes sobre la gamificación como un recurso de apoyo para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Datos de validador:

Título(os): Msc. Lorena Marlene Correa Sánchez.


Cargo: Docente

Lugar de trabajo: Ministerio de educación – Distrito 8 – Unidad educativa Tránsito Amaguaña

INTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

1. Lea detenidamente la propuesta.
2. Marque con un visto (√) la opción correspondiente.
3. Las nomenclaturas utilizadas para la validación son las siguientes:

MDA: Muy de acuerdo / DA: De acuerdo / DS: Desacuerdo.

CRITERIO	MDA	DA	DS	OBSERVACIÓN
La propuesta es una buena alternativa, es funcional.	√			
El contenido es pertinente para el mejoramiento de la problemática.	√			
Existe coherencia en su estructuración.	√			
Su aplicabilidad dará cumplimiento a los objetivos propuestos.	√			
Validado por: Lorena Marlene Correa Sánchez.	Cédula de Identidad: 0915318984			
Cargo: Docente	Lugar de trabajo: Ministerio de educación – Distrito 8 – Unidad Educativa Tránsito Amaguaña.			
Teléfono: 0994844957	Firma: 			
Fecha: 21 de diciembre del 2021				