



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN
Y HUMANIDADES**

CARRERA PEDAGOGÍA DE LA RELIGIÓN

**Evaluación del impacto de la gamificación como técnica de
aprendizaje, utilizada por los docentes de la enseñanza
religiosa en la motivación de los estudiantes de 8vo. Año
de EGB**

Trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de:

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA DE LA RELIGIÓN

Autora: Cabrera Alvarez, Emma Patricia

Directora: Quintanilla Noboa, Aida Bolivia

LOJA

2023



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NC-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

2023

Aprobación del director del Trabajo de Integración Curricular

Loja, julio de 2023

Magister

Miury Marieliza Placencia Tapia

Director de la carrera de Pedagogía de la Religión

Ciudad. -

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Integración Curricular denominado: Evaluación del impacto de la gamificación como técnica de aprendizaje, utilizada por los docentes de la enseñanza religiosa en la motivación de los estudiantes de 8vo. Año de EGB realizado por Emma Patricia Cabrera Alvarez ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la Universidad, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Director: Quintanilla Noboa, Aida Bolivia

C.I.: 0601967029

Correo electrónico: qnaida@utpl.edu.ec

Declaración de autoría y cesión de derechos

Yo, Emma Patricia Cabrera Alvarez, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente:

Ser autor (a) del Trabajo de Integración Curricular denominado: Evaluación del impacto de la gamificación como técnica de aprendizaje utilizada por los docentes de la enseñanza religiosa en la motivación de los estudiantes de 8vo. Año de EGB, de la carrera de Pedagogía de la Religión, específicamente de los contenidos comprendidos en: (marco teórico, metodología y análisis de los resultados), siendo Quintanilla Novoa Aida Bolivia , directora del presente trabajo; también declaro que la presente investigación no vulnera derechos de terceros ni utiliza fraudulentamente obras preexistentes. Además, ratifico que las ideas, criterios, opiniones, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad. Eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones judiciales o administrativas, en relación a la propiedad intelectual de este trabajo.

Que la presente obra, producto de mis actividades académicas y de investigación, forma parte del patrimonio de la Universidad Técnica Particular de Loja, de conformidad con el artículo 20, literal j), de la Ley Orgánica de Educación Superior; y, artículo 91 del Estatuto Orgánico de la UTPL, que establece: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”, en tal virtud, cedo a favor de la Universidad Técnica Particular de Loja la titularidad de los derechos patrimoniales que me corresponden en calidad de autor/a, de forma incondicional, completa, exclusiva y por todo el tiempo de su vigencia.

La Universidad Técnica Particular de Loja queda facultada para ingresar el presente trabajo al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, en cumplimiento del artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Autora: Emma Patricia, Cabrera Alvarez

C.I.: 1900792977

Correo electrónico: epcabrera7@utpl.edu.ec

Dedicatoria

Con cariño y gratitud, en este momento de gran trascendencia, dedico este trabajo de titulación a Dios Padre y a la Santísima Virgen María en la advocación de Nuestra Señora del Cisne por ser mi fuerza en los momentos de debilidad y mi luz en los momentos de oscuridad, de manera muy especial a mi Congregación de Religiosas Oblatas de los CC. SS por el apoyo incondicional y las oportunidades que me ha ofrecido para mi formación y crecimiento integral, mis padres, quienes me han inculcado principios y valores sólidos, y me han enseñado a confiar en Dios y en María Santísima en todo momento, a mis hermanos y amigos, quienes han sido compañeros de camino y han compartido conmigo momentos de alegría en el transcurso de estos años de formación.

Emma Patricia

Agradecimiento

Agradezco a Dios padre a María Santísima en la advocación de nuestra señora del Cisne a mis hermanas de Congregación, por su apoyo incondicional a lo largo de mi trayectoria educativa.

A mis padres, por su ayuda y apoyo en este importante logro quienes han sido pilares fundamentales en mi desarrollo personal y profesional, a mis hermanos, sobrinos, ahijadas y amigos, quienes han sido instrumentos de Dios en mi vida.

Agradezco especialmente a mi directora de trabajo de titulación a la Mg. Aida Bolivia Quintanilla Noboa, por el acompañamiento, motivación, tiempo, apoyo y confianza que me brindo para concluir con éxitos mi trabajo de titulación.

Expreso mi agradecimiento, a todos los docentes de la Carrera Pedagogía de la Región por su invaluable apoyo y por su contribución a mi crecimiento académico, les agradezco de todo corazón sus valiosas enseñanzas y les reitero mi más sincero agradecimiento.

Finalmente agradezco a la “Universidad Técnica Particular de Loja” por abrirme las puertas y permitirme concluir con éxito mis estudios y a la Diócesis de la Inmaculada Concepción de Loja por el apoyo que me brindo con la beca siendo un gran aporte para lograr culminar mi carrera universitaria.

Emma Patricia

Índice de contenido

Caratula.....	I
Aprobación del director del Trabajo de Integración Curricular.....	II
Declaración de autoría y cesión de derechos.....	III
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	V
Índice de contenidos.....	VI
Índice de tablas.....	IX
Resumen.....	1
Abstract.....	2
Introducción.....	3
Capítulo uno.....	6
<i>Marco teórico.....</i>	<i>6</i>
<i>1.1 La gamificación.....</i>	<i>6</i>
<i>1.1.1 Que es la la gamificación.....</i>	<i>6</i>
<i>1.1.2 Importancia de la gamificación</i>	<i>8</i>
<i>1.1.3 Beneficios de la gamificació.....</i>	<i>9</i>
<i>1.1.4 Aplicación de la gamificación.....</i>	<i>10</i>
<i>1.1.5 Fundamentos de la gamificación.....</i>	<i>11</i>
<i>1.1.6 Gamificación como evaluación.....</i>	<i>12</i>
<i>1.2. Motivación.....</i>	<i>13</i>
<i>1.2.1. Estrategias metologicas.....</i>	<i>13</i>
<i>1.2.2 Aprendizaje basado en juegos.....</i>	<i>14</i>
<i>1.2.3 Técnicas de aprendizaje.....</i>	<i>15</i>

1.2.4 Juegos libres.....	16
1.2.5 Juegos en línea.....	16
1.3 Educación Rreligiosa.....	18
1.3.1 Definición de la ERE.....	18
1.3.2 Naturaleza y fin de la Educación Religiosa Escolar ERE.....	20
1.3.3 Contexto Ecuatoriano de la Educacion Religiosa Escolar.....	21
Capítulo dos.....	24
2.1 Objeticos.....	24
2.1.1 Objetivo general.....	24
2.1.2 Objetivos específicos.....	24
2.2 Preguntas de investigación	24
2.3 Diseño de investigación.....	25
2.4 Enfoque de la investigación	25
2.5 Modalidad de la investigación.....	26
2.6 Contexto y población.....	26
2.6.1 Contexto de la población.....	26
2.6.2 Muestras.....	27
2.7 Técnicas e instrumentos.....	28
2.7.1 Técnicas.....	28
2.7.2 Instrumentos.....	28
2.8 Procedimiento.....	29
2.9 Recursos.....	29
2.9.1 Humanos.....	29
2.9.2 Materiales.....	30
2.9.3 Institucionales.....	30
2.9.4 Económicos.....	30
Capítulo tres.....	31

Análisis de resultados.....	31
3.1 Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes.....	31
4.1 Resultado del instrumento aplicado a los docentes.....	43
Conclusiones.....	53
Recomendaciones.....	55
Referencias.....	57
Apéndice A.....	60

Índice de tablas

Tabla 1 Población general.....	26
Tabla 2 Muestra de estudiantes.....	27
Tabla 3 Tabla de gastos y recursos utilizados.....	29
Tabla 4 Conocimiento y aplicación de las TIC.....	31
Tabla 5 Aplicación de la técnica de gamificación.....	33
Tabla 6 Utilización de la gamificación dentro del aula.....	35
Tabla 7 Motivación y beneficios de la gamificación en el área de enseñanza religiosa.....	37
Tabla 8 Creación y ejecución de la gamificación en el área de enseñanza religiosa	39
Tabla 9 Creación y ejecución de la gamificación en el área de enseñanza religiosa	41
Tabla 10 Conocimiento y aplicación de las TIC en los docentes	42
Tabla 11 Utilización de la técnica de la gamificación.....	44
Tabla 12 Docentes que utilizan las técnicas de la gamificación.....	45
Tabla 13 Motivación y beneficios de la gamificación.....	47
Tabla 14 Aplicación de la gamificación dentro del aula.....	48
Tabla 15 Ejecución de la gamificación en la materia de enseñanza religiosa.....	50

Índice de figuras

Figura 1 Porcentaje de estudiantes que conocen y aplican las TIC	32
Figura 2 Porcentaje de estudiantes que aplican la gamificación	34
Figura 3 Porcentaje de estudiantes que utilizan la gamificación dentro del aula.....	36
Figura 4 Motivación y beneficios de la gamificación en el área de enseñanza religiosa.	38
Figura 5 Porcentaje de estudiantes que crean y ejecutan la gamificación en el área de enseñanza religiosa	40
Figura 6 Porcentaje de estudiantes que desean aplicar la gamificación	41
Figura 7 Porcentaje de docentes que conocen y aplican las TICs en enseñanza religiosa.....	43
Figura 8 Porcentaje de docentes que utilizan las técnicas de la gamificación.....	44
Figura 9 Porcentaje de docentes que utilizan las técnicas de la gamificación.....	48
Figura 10 Porcentaje de docentes que motivan y buscan los beneficios de la gamificación	47
Figura 11 Porcentaje de docentes que aplican la gamificación dentro del aula	49
Figura 12 Porcentaje de docentes que ejecución de la gamificación en la materia de enseñanza religiosa.....	50

Resumen

Se observó que en la clase de Enseñanza Religiosas los estudiantes de 8vo año de EGB no se motivan, se procedió a analizar las posibles causas de esta situación y a modificar la metodología, utilizando la gamificación como destreza de aprendizaje, se Identifico el nivel de impacto motivacional que genera esta técnica de enseñanza usada por los docentes, esta investigación se la realizó en la Unidad Educativa “Cardenal de la Torre “del cantón Quito, la población total es de 258 miembros entre estudiantes, directivos y docentes, de los cuales 34 estudiantes de 8vo año de E.G.B fueron seleccionados para definir la población. Para el análisis se aplicó un instrumento en escala de Likert, la misma que arrojó información muy significativa, los instrumentos se aplicaron a dos grupos: docentes y estudiantes que consto de 25 preguntas cada uno, se dividió en cinco bloques de acuerdo a la temática investigada, se encontró que la mayoría de los estudiantes no conocían que es la gamificación. Sin embargo, mostraron un gran interés en las TIC, ya que les facilita una comunicación rápida y eficiente.

Palabras claves: Impacto de la gamificación, técnicas de aprendizaje, motivación en enseñanza religiosa.

Abstract

It was observed that in the Religious Education class the students of 8th year of EGB are not motivated, we proceeded to analyze the possible causes of this situation and to modify the methodology, using gamification as a learning skill, we identified the level of motivational impact generated by this teaching technique used by teachers, this research was conducted in the Educational Unit "Cardenal de la Torre" of Quito canton, the total population is 258 members including students, managers and teachers, of which 34 students of 8th year of E. G.B. were selected to define the population. For the analysis a Likert scale instrument was applied, which yielded very significant information, the instruments were applied to two groups: teachers and students consisting of 25 questions each, divided into five blocks according to the topic investigated, it was found that most students did not know what gamification is. However, they showed a great interest in ICT, since it facilitates fast and efficient communication.

Key words: Impact of gamification, learning techniques, motivation in religious education.

Introducción

En la actualidad, los docentes tienen el desafío de ser innovadores y utilizar las herramientas tecnológicas disponibles en el ámbito educativo. La educación se centra en convertir el conocimiento en experiencia y la información en enseñanza para la vida. Por lo tanto, se busca implementar un estilo de educación virtual en el que los profesores tengan habilidades tecnológicas y aprovechen los recursos para enseñar de manera significativa.

En alguno de los casos los docentes todavía usan una metodología conductista, o expositiva que no permite que los estudiantes creen su propio aprendizaje, otro de los factores está el uso de recursos didácticos que no motivan a los estudiantes o que en parte no atraen su atención, lo que conlleva a que exista una falta de interés por aprender.

Este problema se presenta en todos los niveles y áreas de aprendizaje, incluyendo el área de enseñanza religiosa. Los docentes de dicha asignatura no explican ni dan a conocer a los estudiantes, con palabras técnicas, el significado de la gamificación y los beneficios que la brinda. Por tal razón, los estudiantes no se sienten motivados al recibir la clase de enseñanza religiosa y no le brindan la importancia a esta materia.

Para abordar esta problemática se recurrió a que los profesores de religión utilicen la gamificación en enseñanza religiosa para determinar cuál es el nivel de motivación que logra la técnica de la gamificación como metodología activa, se pudo constatar que esta técnica crea un entorno más atractivo e interactivo para los estudiantes, lo cual estimulo la motivación y participación y ser los protagonistas de un aprendizaje significativo y motivacional.

La presente investigación cuenta con el siguiente desarrollo, en el primer capítulo el marco teórico donde se da a conocer que es la gamificación, misma que hace relación al hecho de utilizar las herramientas tecnológicas como una estrategia que genera en los estudiantes motivación, atención y sobre todo estén prestos para conseguir el objetivo que es el aprendizaje significativo de forma individual y colaborativa, así como la importancia, en la que se determina que es una técnica de aprendizaje que permite al docente motivar al estudiante y desarrollar una sana convivencia educativa, también los beneficios que brinda al desarrollar destrezas competitivas.

Es así que la gamificación se fundamenta en dos teorías de aprendizaje como son constructivismo se basa en el aprendizaje se fundamenta en la construcción del aprendizaje por parte del estudiante y el conectivismo que enlaza a la educación con el uso de la Tecnologías de la comunicación TIC y obtener como resultado una satisfacción educativa.

Dentro del proceso de enseñanza se aplican diferentes estrategias que vienen a ser técnicas que permiten la consecución de contenidos, que permite a los estudiantes mediante la ejecución de procedimientos construyan su propio aprendizaje y se motiven, el aprendizaje basado en juegos se fundamenta en metodologías activas, vinculando a la tecnología para desarrollar y afianzar conocimientos significativos en los estudiantes. En particular la materia de enseñanza religiosa, se propone como formación integral para los niños y jóvenes en las instituciones educativas católicas, particulares y fisco misionales. Esta formación promueve un encuentro entre la fe con la vida, moldando a la persona en el discernimiento y la comprensión del amor de Dios, así como el respeto de los valores evangélicos, la finalidad de la enseñanza religiosa es favorecer el desarrollo integral de la persona, su autonomía, identidad personal y social.

En el segundo capítulo consta la metodología, objetivo general y específicos, el diseño de investigación de tipo causal-explicativo, con un enfoque mixto que permitió obtener resultados cuantitativos a través de un instrumento de evaluación en escala de Likert, el contexto y población, la muestra en la que se seleccionaron 34 estudiantes de 8vo año de E.G.B, se utilizó un instrumento de investigación de creación propia.

En el tercer y último capítulo se encuentra el análisis de los resultados de la investigación los mismos que arrojaron información muy significativa la que permitió evaluar el impacto que genera la gamificación en el área de enseñanza religiosa. Las conclusiones y recomendaciones constan a continuación y una prospectiva que busca minimizar la problemática detectada, lo cual invito a revisar para adquirir otras estrategias activas que ayuden a los estudiantes a motivarse en asignaturas de formación humana integral.

Capítulo uno

Marco teórico

1.1 La gamificación

El nuevo paradigma educativo nacional ecuatoriano va evolucionando a lo largo de la historia, el progreso camina a la par con el crecimiento y adelanto de la sociedad tecnológica, la educación en la actualidad requiere de los avances tecnológicos para el beneficio de la humanidad, es por esta razón que a los docentes se les demanda de una formación tecnológica educativa para su aplicación y conseguir así grandes logros educativos.

La educación según sus modalidades es de tipo virtual y/o presencial, en la primera de ellas el docente es quien diseña herramientas tecnológicas para aplicar durante todo el proceso de enseñanza, logrando de esta manera que la metodología sea activa participativa, dejando que el estudiante sea autónomo y cree su propia educación de esta manera lograr un aprendizaje significativo. En la educación presencial se presenta varias acciones diferentes como son: mejora la confianza, el trabajo en equipo, la empatía, la comunicación, la capacidad de escucha, la resiliencia y el respeto a los demás, todas ellas influyen en el aprendizaje.

Entre la gran variedad de herramientas virtuales, se pueden nombrar a las que generan el aprendizaje colaborativo, uno de ellos es el juego o denominado gamificación que ha logrado un éxito en la educación y se puede aplicar en los diferentes niveles y subniveles educativos.

1.1.1 ¿Qué es la gamificación?

Para Aguilera Meza et al., (2020), la gamificación es una “estrategia didáctica que se aplica en las aulas, a fin de captar la atención de los estudiantes y así adquirir aprendizajes duraderos” (p.52). Dicha conceptualización hace relación al hecho de usar la herramienta tecnológica como una estrategia que genera en los estudiantes, motivación, atención y sobre todo que los niños, niñas y adolescentes estén prestos para aprender y para conseguir el

objetivo del hecho educativo, que es el aprendizaje significativo de forma individual y colaborativa.

En el mismo artículo, el autor también menciona al juego como técnica de aprendizaje que siempre ha estado presente desde los inicios de la educación, ya que la competencia entre grupos de estudiantes siempre ha generado desafíos lo que permite que los alumnos estén prestos a desarrollar dichas actividades y así ganar la gloria o los primeros puestos dentro del aula. Por eso, el juego es una técnica de aprendizaje ya existente en el hecho educativo y que hoy en día es considerada dentro de la metodología activa para generar en los educandos el interés y motivación por aprender.

Según García et al., (2020), citan en su artículo a Ramírez-Cogollar (2014), quien indica que “el hecho de aplicar la gamificación como técnica, genera en los estudiantes pensamientos mecánicos”, (p.17), es decir que esta estrategia metodológica ayuda a los alumnos a desarrollar conocimientos procedimentales y conductuales, permitiendo así llegar a conseguir una meta u objetivo. Es de vital importancia aplicar esta estrategia para establecer en los estudiantes habilidades que les permitan solventar sus problemas a diario.

Sánchez, (2020), indica en su documento que la gamificación desarrolla en los estudiantes “conocimientos, perfecciona sus habilidades y genera rasgos positivos como la colaboración y valores a través del juego”, (p.2), esta técnica innovadora permite conseguir un aprendizaje significativo, basado en la ejecución de juegos, en donde los docentes deben cumplir reglas y retos, de esta manera conseguir las recompensas, mismas que van desarrollando en los estudiantes, orden, confianza, valores, y un trabajo colaborativo.

La gamificación se establece en una técnica de aprendizaje basada en reglas y retos en el cual el estudiante pone en acción la parte intelectual y en conjunto se desarrolla las actividades hasta conseguir un objetivo, por su parte, el docente para llegar a un aprendizaje significativo en los niños, niñas y adolescentes debe lograr una motivación y atención del estudiantado en todo el proceso de enseñanza.

1.1.2 Importancia de la gamificación

En el párrafo anterior se mencionó sobre lo que es la gamificación, llegando a señalar que es una herramienta digital educativa basada en el juego, igual que consigue captar la atención del estudiante a través de acciones grupales que lo llevan a conseguir un objetivo o meta educativa. De allí la importancia de esta técnica durante el aprendizaje, y que en la actualidad permite la vinculación de la tecnología con la educación, de esta manera aprovechar los conocimientos previos de los estudiantes para aplicarlos al aprendizaje en sí, pero se llega a la pregunta ¿por qué es importante la gamificación?

Según Aguilera Meza et al., (2020), la gamificación como “técnica metodológica tiene su importancia ya que genera en los estudiantes la motivación”, (p.53), permite al docente captar la atención de los estudiantes e incentivar el desarrollo de habilidades y destrezas que conlleven a conseguir el aprendizaje deseado. El docente frente a esta estrategia metodológica es necesario que concientice y señale cuán importante es activar la motivación en los estudiantes, conseguir captar su atención para que mediante el proceso de enseñanza se pueda desarrollar todas las actividades propuestas con el único fin la adquisición del aprendizaje significativo.

Alsawaier, (2018), quien en su investigación sobre gamificación confirma que la técnica del juego o gamificación tiene una “relación significativa con la motivación de los estudiantes y su participación en el aprendizaje, y por lo tanto también tiene un impacto positivo en el rendimiento de los estudiantes”, (p.3), dicho esto, se puede evidenciar la importancia de aplicar esta técnica en el proceso de enseñanza y el aprendizaje, pues lo que se requiere dentro de una hora clase, es captar la atención del estudiantado, motivarlo a que realice las actividades y sea un ente activo durante la ejecución de este proceso divertido.

Se considera también lo que indica la UNESCO (2016), en su investigación sobre el uso de la tecnología en la educación y recalca que “Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden complementar, enriquecer y transformar la educación”. Siendo este un aspecto importante que permite al docente impulsar y poner en su práctica pedagógica durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje el uso de herramientas

tecnológicas que lo ayude a aplicar una metodología activa participativa y que a más de ello se logre un aprendizaje significativo.

Con todo lo manifestado se determina que es de vital importancia la gamificación, además es una técnica de aprendizaje que permite al docente motivar al estudiante para que aprenda, captar su atención y se concentre en desarrollar su propio aprendizaje, el cual puede ser activado de forma individual o grupal, logrando con ello el desarrollo de valores como el respecto, la solidaridad, la responsabilidad, etc., que le ayuden a desarrollar una sana convivencia educativa.

1.1.3 Beneficios de la gamificación

Entre los beneficios de la gamificación dentro del aprendizaje están aspectos como el desarrollar destrezas competitivas, alto índice de concertación, generar la motivación y la atención de los estudiantes, a más de ello desarrollar valores educativos que les permitan mantener una sana convivencia y así obtener un aprendizaje significativo, todas estas son acciones desarrolladas por los alumnos de forma espontánea y específica.

Sánchez, (2020), señala en su investigación sobre los beneficios de la gamificación que el docente es “capaz de generar impactos positivos, en la participación y motivación de los estudiantes al momento de desarrollar una actividad” (p. 8). Es decir que el profesor mediante la gamificación obtiene un alto índice en la motivación, con el fin de que el estudiante pueda desarrollar su aprendizaje.

Liberio, (2019), indica en su investigación que la gamificación dentro del campo pedagógico permite “superar los principios de la educación tradicional estableciendo nuevos parámetros de aprendizaje” (p.397), lo cual define que la técnica de la gamificación facilita que el docente evolucione en su pedagogía pasando de una clase tradicional o expositiva a una pedagógica activa e innovadora donde el alumno es el principal actor de su aprendizaje, un estudio enlazado con las herramientas y dispositivos tecnológicos.

Mientras que para (Aguilera Meza et al., 2020), en su investigación menciona entre los principales beneficios esta:

La puesta en práctica de la gamificación se la efectúa para obtener mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes, hacer que ellos se tornen más participativos, desarrollen habilidades y destrezas como la atención, memoria, coordinación, motivación para que los conocimientos se tornen duraderos y significativos, lo cual figura como un reto para los docentes al momento de trasladar la tecnología, creatividad y entusiasmo al aula de clases (p.53).

Ante lo manifestado, se puede establecer que los beneficios de la gamificación están en directa relación con el estudiante, porque le permite activar su motivación, atención, desarrollar destrezas conceptuales, procedimentales y actitudinales, ya que tiene como fin también el generar un cambio en el comportamiento de los estudiantes. Mientras que en el caso del docente se define a aplicar una nueva metodología que esté acorde con las exigencias de la sociedad.

1.1.4 Aplicación de la gamificación

El poner en práctica la técnica de la gamificación, es una actividad que requiere de una capacitación docente en cuanto a la innovación educativa, de esta manera dejar una metodología tradicional y pasar a una activa e innovadora, en donde el estudiante sea quien construya su aprendizaje y este se vuelva significativo. Cabe señalar que es el estudiante el principal actor de este aprendizaje, ya que pone en práctica sus habilidades y destrezas en el desarrollo del juego y conseguir las recompensas para llegar a la meta que es generar su aprendizaje significativo.

Es así que, en una aplicación metodológica, se debe de considerar a la gamificación como una técnica de aprendizaje que permite desarrollar en los estudiantes el proceso de la enseñanza y aprendizaje, a través de tres elementos como son; la dinámica, la mecánica y los componentes (Ortiz, 2021. p 13).

Plano et al., (2020), menciona que al aplicar la gamificación en el aula “se crea un ambiente divertido, que fomenta la participación del alumnado y la motivación del mismo” (p.177). lo cual permite definir que es una herramienta muy útil e importante para ser aplicada dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se puede indicar que la aplicación de la gamificación en el aula o en una hora clase, ya sea dentro del proceso de aprendizaje, es muy importante pues permite que los alumnos mediante la motivación y la atención, apliquen sus destrezas y habilidades para conseguir las metas u objetivos educativos propuestos por el docente.

1.1.5 Fundamentos de la gamificación

La investigación se fundamenta en algunas teorías pedagógicas el cual permite mediante estudios validar la educación, estilos de aprendizaje, metodologías y estrategias de aprendizaje que han variado según la evolución de la sociedad. Es así que la gamificación se fundamenta en dos teorías de aprendizaje como son constructivismo y el conectivismo, el primero se basa en el aprendizaje se fundamenta en la construcción del aprendizaje por parte del estudiante. Por otro lado, el conectivismo enlaza a la educación con el uso de tecnologías de información y comunicación, también conocidas como TIC.

Ortiz (2021), en su investigación señala que la gamificación se fundamenta en las teorías del constructivismo y conectivismo, ya que “según Jonassen (1991), propone que el ambiente del aprendizaje debe sostener múltiples perspectivas o interpretaciones de la realidad, construcción de conocimiento, actividades basadas en experiencias ricas en contexto” (p.28).

En la misma investigación, Ortiz (2021) también hace referencia al positivismo lógico en cuanto a la fundamentación filosófica y menciona que:

El positivismo lógico construyó su doctrina sobre las pautas que guían el conocimiento científico el mismo que puede ser estimulado por medio de juegos diseñados por medio de la gamificación, para ello también el positivismo lógico distingue que todo aquello que carece de carácter empírico y que no puede ser sometido al proceso de contratación, no es ciencia. (p.27)

El párrafo anterior es corroborado por García et al., (2020), quien en su investigación sobre el nuevo modelo educativo señala que: "el rol del docente cambio y pasa a ser un asesor o guía del aprendizaje, mientras que el estudiante es quien crea su aprendizaje" (p.

17), lo cual tiene que ver con la teoría constructivista, en donde los roles han cambiado y se ha vuelto un aprendizaje activo para el estudiante.

Siendo así que la gamificación se fundamente o parte de un aprendizaje constructivista en donde el estudiante es el principal actor del hecho educativo, es quien crea su aprendizaje mediante el uso de herramientas y dispositivos tecnológicos, entrando aquí la teoría del conectivismo, que hace alusión a la necesidad de vincular la educación con las tecnologías y así tener como resultado una satisfacción educativa.

1.1.6 Gamificación como evaluación

Se puede mencionar que la gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje tiene mucho que ver, pues puede ser usada en las diferentes partes de la clase, sea esta al inicio, en la construcción o en la parte de consolidación, y por qué no como una herramienta evaluadora, que permitiría que el estudiante mediante el juego ponga a prueba lo aprendido y gane recompensa o puntos por conseguir una misión, en donde el docente tendrá claro cuál es el nivel de aprendizaje conseguido por el estudiante.

Para Aguilera Meza et al., (2020), a la gamificación “se la puede abordar desde el ámbito evaluador cuando la usemos para medir conocimientos, adquiridos en clases” (p.59)., es decir que se use esta técnica para evaluar o saber cuál es el nivel de conocimiento adquirido por los estudiantes en un cierto tema de clase.

En la investigación realizada por Del Carmen Pegalajar Palomino, (2021), en donde cita a Hanus y Fox (2015), quienes exponen cómo la gamificación “establece un vínculo entre el estudiante y el contenido desde una perspectiva diferente, con la intención de comprender mejor el conocimiento o perfeccionar determinadas habilidades que favorezcan su empleabilidad”(p.170), siendo útil en la parte evaluativa, se quiere medir conocimientos, conceptuales, procedimentales actitudinales de los estudiantes.

Plano et al., (2020), mencionan en su investigación que al momento de usar la gamificación como técnica evaluadora el docente tendrá muchos beneficios: “genera retroalimentación oportuna a los estudiantes, proporciona información al docente del curso,

fomenta la relación entre pares y en equipos, promueve instancias de aprendizaje activo” (p.171).

Con lo que se establece a la gamificación como una técnica de evaluación muy importante de aplicarla, pues como se indica tiene muchos beneficios tanto para el docente como para el estudiante, lo que permite definir un panorama claro de cómo están los estudiantes en cuanto a contenidos y de cómo el docente puede retroalimentar los mismos.

1.2 Motivación

Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, se aplican diferentes estrategias que viene a ser un conjunto de procedimientos o técnicas que permiten la consecución de contenidos, destrezas y habilidades de los estudiantes, en la actualidad se requiere del uso de estrategias metodológicas activas, de tipo constructivistas en donde el estudiante sea quien mediante la ejecución de procedimientos y técnicas construya su propio aprendizaje y se motive.

1.2.1 Estrategias metodológicas

Zambrano Verdesoto, (2018), en su investigación sobre las metodologías activas cita a Labrador & Andreu, (2008), quienes definen a las Metodologías activas como “aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomente la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje” (p.2).

Como lo menciona Castillo, et al., (2018), quienes en su investigación mencionan que las estrategias metodológicas “constituyen muchas formas con las que el estudiante y el maestro cuentan para tener un control de los procesos de aprendizaje, así también como la retención y el pensamiento” (p.2). lo cual permite definir que son acciones que realiza tanto el estudiante como el docente para conseguir un fin educativo.

Cangalaya-Sevillano et al., (2022), indican que la gamificación como estrategia metodológica “va más allá de introducir un juego aislado, es cambiar la dinámica de la clase para que en todo momento se usen mecánicas y dinámicas de juegos” (p.17). Lo que implica que la gamificación como estrategia metodológica sea parte de las metodologías activas con

una característica innovadora en donde el estudiante mediante el juego desarrolla los conocimientos y las destrezas.

Es así que las estrategias metodológicas en la actualidad son de carácter activas, ya que son un conjunto de técnicas y estrategias exclusiva del estudiante, en donde mediante actividades lúdicas también pueden desarrollar un proceso de aprendizaje.

2.2.2 Aprendizaje basado en juegos

El nuevo modelo educativo, se basa en una metodología activa – participativa, que vincula a la tecnología para desarrollar el aprendizaje en los estudiantes. En la actualidad desarrollar actividades lúdicas en las instituciones educativas comprende en todos los niveles y subniveles de la educación, pues antes se tenía una concepción errónea de que era solo para los niños de pre-escolar; hoy en día el docente puede aplicarlo en todos los años de básica como una aplicación del aprendizaje basado en juegos.

Malagüero, (2018), conceptualiza al aprendizaje basado en juego como “esencialmente aprender jugando” (p.2), lo que establece que los niños aprenden jugando y de sus experiencias asimilan los conocimientos y de sus acciones las destrezas. Permite con ello que se desarrolle un aprendizaje en donde juega un papel muy importante la motivación, la creatividad y sobre todo el hecho de solucionar problemas.

Jorge et al., (2016), en su investigación citan a Aristizábal, J; Colorado, H y Álvarez, D. (2011), quienes indican que “El juego como estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del niño es pertinente en el aprendizaje de las matemáticas, pues puede actuar como mediador entre un problema concreto y la matemática abstracta dependiendo de la intencionalidad y el tipo de actividad...” (p.2). Ante esta concepción se pone en manifiesto que el juego como estrategia de aprendizaje es muy bueno sobre todo en la enseñanza de la matemática.

Para (Sánchez, 2020), el aprendizaje basado en juegos (ABJ) o denominado gamificación “es un proceso centrado en el estudiante” (p. 2), es el alumno quien mediante sus actividades o estrategias de juego consigue que se cumpla con los retos y se llegue a la meta, en el caso de la educación se consolide el hecho educativo o se llegue al objetivo

propuestos. A más de ello menciona que este aprendizaje permite que los estudiantes estén activos, motivados por aprender y así se cumpla con una metodología activa.

Como se menciona en el párrafo anterior el ABJ, es el aprender jugando, una técnica educativa que se ha usado desde tiempos atrás, de forma común en los niveles de inicial y pre-escolar, hoy en día con el afán de mantener la motivación en los estudiantes y su atención, así como desarrollar su creatividad para dar solución a los problemas se puede aplicar esta técnica en todos los niveles y subniveles para así afianzar conocimientos.

2.2.3 Técnica de aprendizaje

Dentro de las metodologías de aprendizaje están las técnicas y estrategias de aprendizaje, los cuales permiten el desarrollo del aprendizaje significativo. Pero definamos primero que es una técnica; se podría mencionar que la técnica son acciones concretas que las realiza el estudiante con la guía del docente, siendo de forma procedimental, conceptual y actitudinal y mediante su ejecución el estudiante va creando su propio aprendizaje.

Según (Ronquillo et al., 2019), en su investigación mencionan que las técnicas de aprendizaje en la actualidad la mayoría son creativas ya que permiten la actividad de los estudiantes, es así que se conceptualiza indicando que las técnicas de aprendizaje son “formas concretas o modos de proceder. Se conciben a partir de pasos organizados, detallados y sistematizados. Tienen como fin lograr objetivos previamente trazados” (p.455).

Enríquez et al., (2015), en su investigación citan a Ayma (1996), quien considera que las técnicas de estudio son “un conjunto de herramientas, fundamentalmente lógicas, que ayudan a mejorar el rendimiento y facilitan el proceso de memorización y estudio” (p. 173).

Lo que conlleva a efectuar actividades integradas que permitan al estudiante crear un aprendizaje significativo.

Es decir que las técnicas de estudio son acciones concretas que el estudiante va desarrollando durante el proceso de aprendizaje, con la guía del docente, a fin de cumplir con lo planificado para crear su aprendizaje. Las técnicas en su mayoría son creativas, generan la motivación, atención y creatividad de los estudiantes para así desarrollar un aprendizaje

íntegro. Entre las técnicas creativas activas, está la gamificación o ABJ, que permite desarrollar acciones motivadoras y creativas, captando con ello su atención y potencial para alcanzar recompensas o metas.

2.2.4 Juego libre

Las actividades lúdicas o juegos didácticos son acciones que los estudiantes realizan de forma libre dentro de un ambiente educativo, pues cabe mencionar que el juego libre es aquel que nace del estudiante y que le permite desarrollar su creatividad, imaginación, comunicación y lado social, a fin de crear un aprendizaje significativo.

Para Bryan Montero Herrera, (2017), en su investigación el juego didáctico cita a Flores (2009) quien señala que el juego es “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 38). Con lo que se establece que el juego es el conjunto de acciones que ayudan al discente a desarrollar un aprendizaje significativo.

Pero que es el Juego Libre, según Malagüero, (2018), el juego libre es “el que es dirigido por los niños, voluntario, motivado, y agradable” (p.2), lo que permite deducir que son acciones que los estudiantes lo hacen de forma libre y espontánea. Mientras que para Melo Herrera & Hernández Barbosa, (2014), el juego libre es una actividad directa que genera en los estudiantes actividades creativas e imaginativas, en donde se cumple roles que el docente puede influir de forma indirecta y solo se da una actividad libre del estudiante.

Se puede determinar que el juego libre es algo que nace de forma sincera en donde el niño cumple roles desarrollando su imaginación y creatividad, así como ejecutar actividades lúdicas de forma grupal, en donde se desarrollarán la comunicación, las actividades sociales, la creatividad y la imaginación.

2.2.5 Juego en línea

En ello en el párrafo anterior hablo acerca de que los juegos son actividades que desarrollan en los estudiantes muchas competencias tanto emocionales como procedimentales, además son implementados en el área educativa para fomentar la parte

social y comunicativa de los niños, niñas y adolescentes en toda la carrera educativa. Dicha actividad se ha incrementado de forma paulatina en todos los ámbitos educativos, a fin de que se pueda conseguir en los discentes, la motivación, la atención y sobre todo un aprendizaje significativo. Es así que la nueva metodología implementada en la educación, mira en el juego una estrategia activa e innovadora que puede ser aplicada en todas las áreas del currículo sin tomar en consideración si es al inicio, durante o al final del proceso, es decir se aplica en cualquier momento de la clase.

Dicho esto, se puede definir que el juego tiene muchas características: es libre, colaborativo, motivador y se puede dar en cualquier modalidad, sea esta en forma presencial o en línea u online, pues los últimos son los que hoy en día han ganado mucho espacio y que se los puede usar como parte de los procesos de aprendizaje. Pero que son los juegos online, para Gonzales Romero et al., (2009), en su investigación sobre el juego y la cultura, define al juego la línea como “una actividad humana, que emerge del entorno digital como si fuera la realidad que logra captar la atención de niños, jóvenes y adultos de una manera sorprendente” (p. 307).

Mientras que, para Revuelta, (2004), en su trabajo menciona que “los juegos online son también llamados juegos electrónicos” (p. 98), lo que implica, que son aquellos que se realizan en la red o a través de dispositivos electrónicos, en donde los usuarios pueden usar plataformas para jugar de forma masiva o de manera individual, logrando la interacción continua con la tecnología.

Según Revuelta, (2004), quien cita a Gros y sus colaboradores (1997) mencionan que los juegos en línea en la educación son un elemento valioso como parte de los procesos educativos es así que señalan:

Pensamos que los juegos de ordenador constituyen un material informático de gran valor pedagógico por las siguientes razones: –Constituyen un material muy motivador para los niños y niñas. – Favorecen el trabajo de aspectos procedimentales. – Son programas muy flexibles dado que se pueden utilizar en una asignatura concreta, como taller, como eje transversal, como crédito variable, etc. – Proporcionan elementos para

el trabajo de la autoestima de los alumnos. Es un material que está a disposición tanto de los alumnos como del profesorado (p. 98).

Según el párrafo, los juegos online son herramientas muy importantes que los docentes deben usar dentro del proceso metodológico de aprendizaje, con lo que se conseguirá que los estudiantes estén motivados para aprender, activen sus competencias digitales y estrategias de juegos para conseguir sus objetivos o premios. Por lo que sería de vital importancia su aplicación dentro de la educación; teniendo en consideración como menciona el autor, de que el juego debe de ser aprovechado desde una doble vertiente: “El aprendizaje de contenidos curriculares de la enseñanza básica o secundaria obligatoria a la necesidad de dar respuesta moral ante las expectativas de rechazo de padres y educadores al juego continuado y carente de sentido”. (p.98)

De allí la importancia de aplicar al juego como una técnica de aprendizaje, las cuales permiten que los estudiantes desarrollen aprendizajes significativos, de forma creativa, motivadora y colaborativa. Teniendo en cuenta que los jóvenes en la actualidad son por esencia tecnológicos, y no se les hace difícil utilizar la tecnología para estar en contacto con todas las plataformas que les ofrece y estar en tiempo real conectados.

1.3 Educación religiosa

La Enseñanza Religiosa Escolar (ERE) es una propuesta de formación integral para los niños y jóvenes en las instituciones educativas católicas, particulares y fisco misionales mediante la asimilación sistemática de temas y su vinculación con la cultura, la ERE favorece un encuentro entre la fe y la vida, y, contribuye al contexto cultural social y religioso (Montesdeoca Becerra, 2013).

1.3.1 Definición de la ERE

La ERE trabaja sobre el fenómeno religioso como experiencia humana y social, forma a la persona en el discernimiento y la comprensión en función de las opciones místicas y libres, presenta la interpretación, desde cada una de las formas cristianas, educa para la convivencia, armonía y el respeto por los valores evangélicos, propone una orientación ética

y moral de la vida. Además, la educación católica tiene un rol primordial y muy importante en la construcción del nuevo ser humano.

Según Peresson (1997) la educación religiosa, tiene como característica desarrollar y conservar las creencias de la persona y buscar el encuentro con un ser superior o ser supremo. Lo dice cuando afirma que “La ERE ayuda a suscitar, cultivar y desarrollar la dimensión piadosa de la persona humana, como ser abierto a la trascendencia y a asumir una actitud madura frente al amor incondicional de nuestro Creador.” (Peresson, 1997, p. 209) Además esta definición promueve la necesidad de considerar lo religioso con una proyección humana.

La persona es tal en cuanto se pone en relación: con el otro (el alter ego), con los otros (la sociedad) con lo otro (el mundo y la naturaleza) y con el infinitamente Otro (Dios). Lo piadoso es una característica estrictamente humana que diferencia al humano de los demás seres que no han alcanzado tal nivel de evolución y conciencia.

En la Revista Electrónica de Educación Religiosa encontramos la siguiente definición: “La ERE es una disciplina escolar. Como tal, atiende al conocimiento de la realidad piadosa y a la construcción de un saber sobre la experiencia de Dios” (Ñañez, Tovar, & Saavedra, 2016, (citando a Meza 2011). Los mismos autores siguiendo con el tema afirman:

El hombre no puede vivir sin religión, [...] el hecho ha dejado mucho que desear, obligando con ello a una crítica del católico. Ahora bien, esta crítica se hace, y esto es importante, dentro del culto mismo. Es evidente que entonces religión no quiere decir ni mera institución, ni sistema cerrado, sino una dimensión misma del ser humano (Ñañez, Tovar, & Saavedra, 2016).

La Educación Religiosa Escolar (ERE), es una exigencia de la sociedad que debe transmitir a sus miembros todos los bienes culturales. La religión es un bien cultural por excelencia, así pues, basada en el deseo que tienen las Iglesias de continuar la labor evangelizadora de Jesús, nacida del mandato de ir a todo el mundo y anunciar la Buena Noticia, porque, por medio de la clase de ERE es posible que el mensaje evangélico llegue a

personas de diversa índole, y pueda ser escuchado como un primer anuncio, en algunos casos, o como profundización del mensaje evangélico.

Desde otro ámbito la ONU en el Artículo 18: libertad de religión o de conciencia asegura que todas las personas tenemos derecho a nuestras propias creencias, a tener una religión, a no tener. En su momento, también la Declaración Universal de los Derechos Humanos, afirmó que los creyentes de todas las religiones y quienes tenían creencias seculares deberían poder vivir en paz, siendo sus derechos garantizados por el Estado y sin verse obligados a seguir una religión nacional o patrocinada por dicho Estado.

Artículo 18 Toda persona tiene derecho a la libertad de pensamiento, de conciencia y de religión; este derecho incluye la libertad de cambiar de religión o de creencia, así como la libertad de manifestar su religión o su creencia, individual y colectivamente, tanto en público como en privado, por la enseñanza, la práctica, el culto y la observancia. (La Declaración Universal de Derechos Humanos, s.f.)

Así mismo los autores que a continuación citamos agregan que “La ERE, desde un propósito general, favorece el desarrollo integral de la persona, el logro de su propia autonomía y el de su identidad personal y social lo señala (Meza, Suárez, & Casas, Educación religiosa escolar, 2015 citando a Garcés (1998), a esta definición se agrega que desde un propósito particular la ERE, promueve las dimensiones espiritual y religiosa en el educando en relación con la cultura, la sociedad y la religión.

1.3.2 Naturaleza y fin de la de educación religiosa escolar (ERE)

La naturaleza de la educación religiosa, tiene que ver con la razón de ser de la persona y su identidad creyente. En este sentido nos referiremos a la naturaleza y finalidad de la (ERE), como un “encuentro” entre dos, del que busca y del que ofrece o propone, desde la propia experiencia, modelos éticos de conducta; es un acontecimiento moralista por el que el educando es reconocido y acogido en la singularidad de su existencia” (Bárcena y Mélich, 2000).

Pretender una educación que prescinda de los valores, queriendo ser “neutral” u “objetiva”, lo que es imposible e indeseable, y una contradicción en sus propios términos. La

acción educativa se sostiene en función de que asume que algo éticamente deseable merece ser enseñado y aprendido.

Lo que manifiesta Adela Cortina, en su libro *el Quehacer Ético: Guía para la Educación Moral*, tiene que ver con ese giro y esas características que pretende imprimir a la ERE.

Hoy la ética rebosa salud. Se pregunta ¿de dónde viene la lozanía? le viene simple y llanamente, de haberse atrevido a salir de las aulas y los anaqueles, donde se repite hasta el aburrimiento que dijo Platón y que Heidegger, y huele a rancio para enfrentarse a los problemas de la vida cotidiana e intentar encontrarles soluciones (Cortina, 1996, p. 39).

De la misma manera se dice que Dios, el mundo, el significado del ser humano, el sentido de la vida, son algunas de las finalidades de la ERE, además de motivar y renovar las preguntas sobre Dios, sobre la interpretación del universo, sobre el significado y valor de la vida, sobre mí mismo y sobre los otros; dando la posibilidad de una respuesta que nace de la fe.

Entonces la finalidad de la ERE es “favorecer el desarrollo integral de la persona, el logro de su propia autonomía y el de su identidad personal y social” (Meza, 2011) a más de promover las dimensiones espiritual y religiosa en su relación con la cultura, la sociedad y la religión.

Así mismo otra de las finalidades de la ERE es la de que el educando forme un pensamiento reflexivo, analítico y crítico sobre los problemas religiosos, primero de su realidad cercana y del mundo donde vive, que aprenda a dar sentido a la existencia última de su vida, es decir, que integre fe y vida en el quehacer diario; que establezca relaciones dialógicas con las demás personas; y que pueda desarrollar y vivir su vocación a través del propio crecimiento o humanización y la de los demás.

1.3.3 Contexto ecuatoriano de la enseñanza religiosa escolar

La educación integral de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes de nuestro país constituye una preocupación esencial de nuestra Iglesia. Y se contempla esta preocupación

con los ojos de la fe que nos permite mirar la compleja realidad de nuestro mundo para discernir en ella los signos de los tiempos que constituyen ámbitos de evangelización.

Así lo expresaron los obispos de Ecuador: “Como nos recuerda el Papa Benedicto XVI, solo una esperanza razonable y el amor a la vida son el alma de una verdadera educación. En estos momentos el ser humano está atravesando un periodo histórico de enorme relevancia, más que en una época de cambios vertiginosos se encuentra ante un cambio de época de gran magnitud, anclados en esta difícil transición global, la razón instrumental y los saberes científico-técnicos se muestran insuficientes para explicar y dar sentido a las cuestiones que se plantea el ser humano de nuestros días; la individualización de nuestra sociedad va socavando los vínculos sociales; la búsqueda de Dios queda distorsionada a menudo por la acción de las sectas y la influencia de ofertas pseudo-religiosas; y lo que antes fue pobreza, ahora es miseria y escasez extrema de recursos para llevar una vida digna.

Por otra parte, Ecuador se enmarca en un continente cuya fe en Dios como reconoce Benedicto XVI “ha animado la vida y cultura de estos pueblos durante más de cinco siglos. Del encuentro de esa fe con las etnias originarias ha nacido la rica cultura cristiana de este Continente, prueba de la falta de fe vinculado a una diversidad de culturas ancestrales es la heterogeneidad que presenta el panorama ecuatoriano en la actualidad; en él conviven elementos tradicionales con otros modernos; existe una fuerte religiosidad popular en grandes grupos de la población, que coexiste con el avance de un cierto secularismo e indiferencia religiosa en otros grupos; muchos padres y madres han emigrado a otros países dejando a sus hijos solos en casa, con sus familiares más cercanos, abuelos, tíos, etc. los mismos que ya no educan en la fe, en el amor a Dios. Desde otra perspectiva, para muchos sectores el consumismo se alza como la nueva y gran oferta de sentido.

La educación en el sistema educativo del Ecuador ha ido cambiando a lo largo de la historia; pero se cree que los cambios más importantes son lo que se han dado en los últimos años.

Se analiza la situación actual de la ERE en el contexto ecuatoriano y se ve la parte pertinente del acuerdo ministerial MINEDUC-ME- 2015-00123-A firmado por Augusto X. Espinosa A. Ministro de Educación quien el parte pertinente dice:

CONSIDERANDO:

Que la Carta Magna en el inciso segundo de su artículo 29, determina que: Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.”

Que la norma constitucional en su artículo 66 numeral 8 reconoce y garantiza a las personas” El derecho a practicar, conservar, cambiar, profesar en público o en privado, su religión o sus creencias, y a difundirlas individual o colectivamente, con las restricciones que impone el respeto a los derechos. - El Estado protegerá la práctica religiosa voluntaria, así como la expresión de quienes no profesan religión alguna, y favorecerá un ambiente de pluralidad y tolerancia.”

ACUERDA:

Artículo 1.- AUTORIZAR a las instituciones educativas fisco misional y particulares confesionales para que se pueda impartir como asignatura dentro de la malla curricular la enseñanza religiosa con un máximo de dos horas académicas por semana, sin afectar las áreas básicas del currículo nacional obligatorio. La asignatura tendrá calificación cuantitativa, sin embargo, ésta no será considerada en el cómputo general en caso de cambio a otra institución educativa. (Espinoza Augusto, Ministro de Educación, 2015)

En el contexto ecuatoriano la educación religiosa escolar a tomada gran impulso por los colegios que están a cargo de las Congregaciones religiosas, en la que día a día luchan por educar jóvenes y niños que sean testigos creíbles en una sociedad indiferente a lo religioso, impulsando la fraternidad en lugar de confrontación y la ayuda solidaria a los más vulnerables.

Capítulo dos

Metodología

2.1 Objetivos

2.1.1 Objetivo General

Identificar el nivel de impacto motivacional de la gamificación, como técnica de enseñanza aprendizaje usada por los docentes, en la asignatura de enseñanza religiosa de los estudiantes de 8vo de EGB.

2.1.2 Objetivos específicos

- Determinar el nivel de motivación que logra la técnica de la gamificación como metodología activa en estudiantes 8vo. EGB.
- Analizar las técnicas didácticas de gamificación utilizadas por los docentes de la UECDT en el proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes de la. 8vo. EGB.
- Elaborar un plan de mejora para implementar la gamificación como técnica motivacional de los estudiantes de la. 8vo. EGB.

2.2. Preguntas de la investigación

¿Cuál es el nivel de motivación que provoca la gamificación como técnica metodológica en los estudiantes de 8vo año de EGB?

¿Qué beneficios desarrolla la gamificación como técnica de aprendizaje en el área de formación religiosa?

¿En el proceso de enseñanza aprendizaje se puede aplicar la técnica de la gamificación?

¿La gamificación puede considerarse como técnica de evaluación efectiva?

2.3 Diseño de la investigación

El diseño de investigación que se aplicó, fue de tipo causal-explicativo. Según Carrasco Díaz (2005, p.42), este nivel de investigación conoce y da a conocer causas y factores que han dado origen o han condicionado la existencia y naturaleza del hecho o fenómeno en estudio, el propósito de utilizar este tipo de investigación es evaluar el impacto motivacional de la gamificación en los estudiantes y docentes en el área de enseñanza

religiosa. Lo cual permitió definir la importancia de aplicar la gamificación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Teniendo en cuenta que la gamificación es el método de capacitación preferido por los docentes y estudiantes para aumentar el proceso de aprendizaje atractivo, la innovación, la diversión, la productividad, la capacidad de retener conceptos y la adquisición de habilidades.

2.4. Enfoque de la investigación

El enfoque de investigación corresponde al enfoque con método mixto, el que permitió obtener resultados cuantitativos a través de un instrumento de evaluación en escala de Likert con una valoración del uno al cuatro. (Hernández, Fernández y Batista, 2014, p. 98), por lo que es relevante la experiencia del investigador y el contexto del fenómeno estudiado, surgiendo nuevas hipótesis y desarrollo de nuevas teorías. Los métodos mixtos “implica un conjunto de procesos de recolección, análisis y vinculación de datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema” (Hernández Sampieri et al., 2014, p.532), este enfoque mixto ayudó a recolectar información desde una concepción lineal, sistemática y estructurada, por otra parte, permitió analizar a la población conociendo sus sentimientos, actitudes y valores; logrando encontrar una información más completa sobre la investigación realizada.

2.5. Modalidad de investigación

Se utilizó el tipo de investigación de campo. La investigación de campo según Cajal (2020), “permite adquirir y medir datos sobre un suceso en particular en el lugar donde suceden. Es decir que, el investigador se traslada hasta el sitio donde ocurre el fenómeno” (p. 1). En el presente trabajo se usó este tipo de investigación para recoger los datos de manera directa, a través de la aplicación de un instrumento “cuestionario”, a los estudiantes sobre el conocimiento de la gamificación dentro del proceso de aprendizaje y a los docentes para establecer si aplican la gamificación en la materia de enseñanza religiosa.

2.6 Contexto y población

2.6.1 Contexto de la población

La Unidad Educativa Particular “Cardenal de la Torre” del cantón Quito, provincia de Pichincha, Ecuador, la población total de la Unidad Educativa es de 258 miembros entre estudiantes, directivos, administrativos, docentes y personal de apoyo, de los cuales 34 estudiantes de 8vo año de E.G.B fueron seleccionados para definir la población. La población según Ventura León (2017), “es un conjunto de elementos que contienen ciertas características que se pretenden estudiar” (p.2)

Tabla 1

Población general

Población general de la U.E “Cardenal de la Torre”		
Población	Cantidad	Porcentaje
Estudiantes	230	89,15
Directivos y administrativo	6	2,33
Docentes	20	7,74
Personal de apoyo	2	0,78
Total	258	100%

Nota: UEP. Cardenal de la Torre

2.6.2 Muestra

Una muestra es esencialmente un subconjunto de la población no probabilística. Para Hernández et al. (2014) “es un conjunto de los elementos, definido en sus características, que llamamos población” (p. 175). La muestra para efecto de este trabajo fue diseñada de una manera increíble, con muestreo direccional y “clásico”. Según Hernández (2014), en este tipo de muestra los datos no pueden generalizarse a todos los jóvenes porque solo brindan información sobre individuos con ciertas características.

Para el objeto de esta investigación, se seleccionaron 34 estudiantes del 8vo año de EGB de la Unidad Educativa Particular “Cardenal de la Torre” del cantón Quito, entre 11 y 12 años de edad, de igual nivel socioeconómico.

Tabla 2*Muestra de Estudiantes de 8vo año de E.G.B*

Curso	Estudiantes	Porcentaje
Mujeres	21	61,8%
Varones	13	38,2%
Total	34	100%

Nota: UEP. Cardenal de la Torre

2.7 Técnicas e instrumentos

2.7.1 Técnicas

La técnica de investigación que se utilizó para recoger la información fue la técnica de la encuesta, la misma que se elaboró considerando dos parámetros uno para el docente y uno para el estudiante, se aplicó a 34 estudiantes de 8vo año de EGB y dos docentes que imparten la clase de enseñanza religiosa, los mismos realizaron un cuestionario de 25 preguntas en escala de Likert la que permitió recopilar la información relevante.

2.7.2 Instrumentos

Para medir y recoger la información se utilizó un instrumento de investigación sobre el uso de las técnicas de la gamificación por parte de los jóvenes y docentes, mediante un cuestionario donde se recogió los datos. Según Hernández et al. (2014), Un instrumento de medición “es un recurso que utiliza el investigador, para registrar la información o datos sobre las variables que tiene en mente” (p. 199). Los mismos autores enfatizan que toda investigación que maneje datos cuantitativos, necesita de un instrumento para medir las variables contenidas.

El instrumento que se usó en la investigación es de creación propia, en primera instancia se procedió a investigar, luego a crear el instrumento en conjunto con la directora de tesis Mg. Aida Bolivia Quintanilla durante las vacaciones, se continuó con cambios hasta depurar completamente el cuestionario en mención, se trabajó en cuatro secciones en las que hubo algunas correcciones, una vez terminada se procedió a validar semana a semana en asesorías, cuando el instrumento quedó listo, se realizó un muestreo, obteniendo como resultado la validación luego se procedió a tomar la muestra con los 34 estudiantes de 8vo

año de EGB y 2 docentes que imparten la materia de enseñanza religiosa. Dichos cuestionarios están conformados de 25 preguntas, en escala de Likert, con la siguiente valoración 1. Totalmente en desacuerdo, 2. En desacuerdo, 3. De acuerdo, 4. Totalmente de acuerdo, la misma que permitió recopilar información relevante denominada “gamificación en el aula”, lo que admitió definir la solución a la problemática y a su vez la respectiva propuesta de una capacitación en el uso de herramientas y técnicas de gamificación por parte de los docentes para implementar una metodología innovadora, creativa y participativa en el área de enseñanza religiosa escolar.

2.8 Procedimiento

Para el desarrollo de la investigación se procedió a pedir la autorización a la Hna. Rectora de la Institución, luego se continuó con los análisis de las diferentes teorías sobre la educación religiosa y la gamificación, para de esta forma destacar la información más relevante con respecto al tema seleccionado y de esta forma poder consolidar el marco teórico de forma clara y en correlación con los objetivos.

A continuación, se elaboró el marco metodológico para poder contextualizar el escenario de estudio, se procedió también a crear un instrumento de evaluación tanto para estudiantes como para docentes en escala de Likert y de esta manera poder aplicar a los estudiantes y docentes en el área de enseñanza religiosa y así obtener de manera directa los resultados confiables y transparentes, para verificar si las preguntas son claras y entendibles se realizó un pre muestreo con tres estudiantes de 7mo año de E.G.B

2.9 Recursos

2.9.1 Humanos

- Investigador
- Estudiantes del 8vo de EGB
- Docentes de la ERE
- Docente tutor
- Directora de Tesis

2.9.2 Materiales

Tabla 3*Tabla de gastos de recursos utilizados*

Recursos utilizados			
Tipo de recurso	Descripción	Cantidad	Valor \$
Tecnológico	Internet	1	35,00
Material de escritorio	Esferos, lápiz	2	2,00
	Marcadores de tiza liquida,	3	2,25
	Borrador de pizarra	1	2,50
	Cuaderno	1	1,50
	Memoria	1	20,00
	resma de hojas	1	3,00
Total			66,25

Nota: Esta tabla muestra los costos asociados con los recursos necesarios para las operaciones diarias.

2.9.3 Institucionales

- Unidad Educativa Particular “Cardenal de la Torre”
- Universidad Técnica Particular de Loja

2.9.4 Económicos

- Autogestión del estudiante

Capítulo tres

Análisis de los resultados

3.1 Resultado del instrumento aplicado a los estudiantes

Una vez aplicado el instrumento y recogida la información se procedió a la consolidación de la encuesta para su tabulación y análisis, los instrumentos se aplicaron a dos grupos: docentes y estudiantes, la encuesta constaba de 25 preguntas cada uno. Para el análisis se dividió en cinco bloques de acuerdo a la temática investigada y se utilizó la escala de Likert que da un valor numérico a cada escala con su respectiva sigla de la siguiente forma: Totalmente en desacuerdo tiene la valoración de 1 punto (TD), en desacuerdo tiene la valoración de 2 puntos (ED), de acuerdo tiene la valoración de 3 puntos (DA) y totalmente de acuerdo tiene la valoración de 4 puntos (TA)

3.1.1 *Conocimiento y aplicación de las TIC*

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), están presentes en la gran mayoría en los ámbitos de la vida humana, y mucho más en el campo de la educación, la cual genera cambios importantes y adecuados en la forma de aprender y de enseñar para lograr un aprendizaje significativo de manera creativa y motivacional. Uno de los papeles fundamentales de las TIC es reforzar y transformar las prácticas educativas teniendo en cuenta que son beneficiosas de muchas maneras. Las TIC proporcionan un contenido y una base de conocimientos muy diversos, adaptados a los requisitos, necesidades e intereses de los docentes y discentes. La incorporación de las TIC en el trabajo pedagógico cotidiano del aula permite que este entorno coexista con los gustos y pasiones de los estudiantes.

Tabla 4

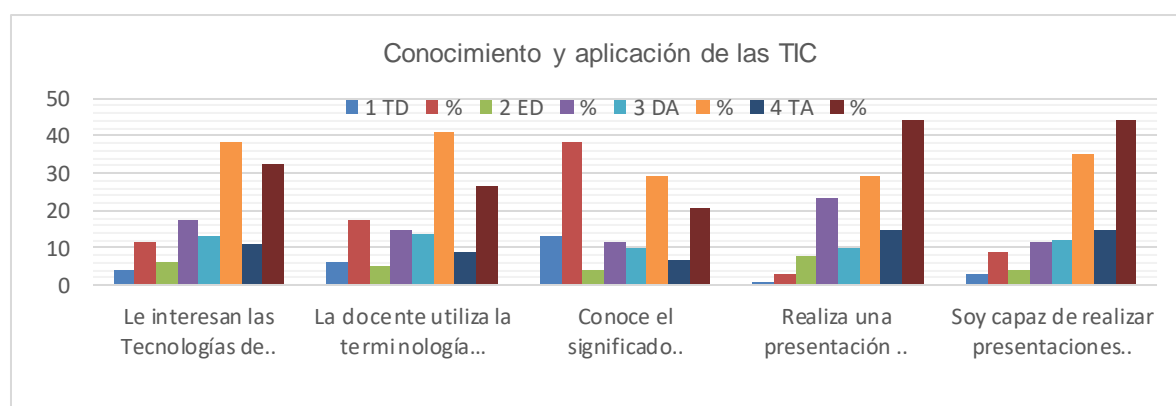
Conocimiento y Aplicación de las TIC

N Preguntas	1 TD	%	2 ED	%	3 DA	%	4 TA	%	Total	%
1 Le interesan las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)	4	11,76	6	17,65	13	38,24	11	32,35	34	100
2 La docente utiliza la terminología relacionada con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) que marque en tu aprendizaje.	6	17,65	5	14,71	14	41,18	9	26,47	34	100
3 Conoce el significado de la palabra gamificación	13	38,24	4	11,76	10	29,41	7	20,59	34	100
4 Realiza una presentación sencilla fundamentalmente con el texto o utilizas dibujos predefinidos que te permitan mejorar tu trabajo.	1	2,94	8	23,53	10	29,41	15	44,12	34	100
5 Soy capaz de realizar presentaciones incluyendo técnicas, recursos audiovisuales: imágenes, video, grabaciones, etc.	3	8,82	4	11,76	12	35,29	15	44,12	34	100

Nota: Cuestionario para estudiantes sobre el conocimiento y aplicación de las TIC

Figura 1

Porcentaje de estudiantes que conocen y aplican las TIC



Nota. Este gráfico anterior permite identificar el porcentaje de estudiantes que conocen y aplican las TIC.

El 38,24% de los encuestados muestran estar de acuerdo y les interesa las TIC, el 32,35% están en total acuerdo, esto se debe a la edad y época en la que nacieron ya que en la actualidad viven inmersos en una sociedad digitalizada. Al analizar la utilización de la terminología relacionada con las TIC por parte del docente el 41,18% exponen estar de acuerdo y que si utilizan en sus clases para generar el aprendizaje significativo en los estudiantes. Cuando se refiere a la terminología de la gamificación. El 38,24% permanecen en total desacuerdo y sumado al 11,76% exponen un total desacuerdo, es preocupante y se debe buscar la causa por que se da el fenómeno, es posible que los docentes no utilizan palabras técnicas en el momento de dar la clase y aplicar la práctica de gamificación. Un 44,12% manifiestan hallarse totalmente de acuerdo que son capaces de realizar presentaciones incluyendo técnicas, recursos audiovisuales, imágenes, video, grabaciones, etc., debido a que hoy en día los jóvenes pasan la mayoría del tiempo utilizando las herramientas tecnológicas por ende les ayuda a generar aprendizajes significativos y vivenciales para su entorno.

3.1.2 Aplicación de la técnica de la gamificación

La gamificación educativa es una técnica de aprendizaje que utiliza elementos de juego, como la competencia entre pares. Es un concepto que fomenta la participación de los estudiantes, ayuda a motivar y a cambiar las percepciones y actitudes, también desarrolla habilidades y aprendizajes significativos. Por lo tanto, es importante que los estudiantes comprendan la dinámica del juego que se llevará a cabo para aplicar la gamificación en el aula.

Tabla 5

Aplicación de la técnica de gamificación

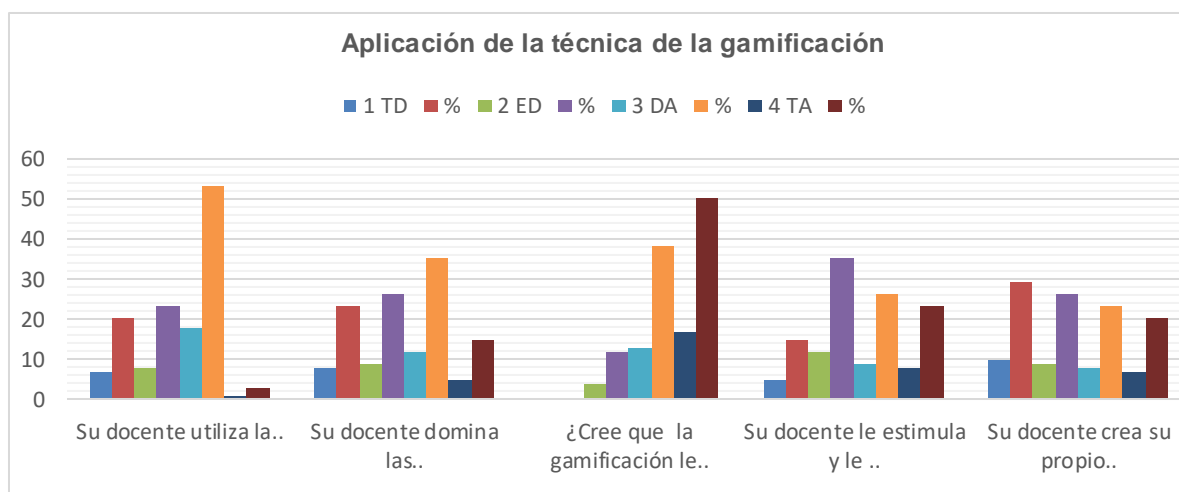
N	Preguntas	1	%	2	%	3	%	4	%	Total	%
		TD		ED		DA		TA			
6	Su docente utiliza la gamificación para impartir sus clases y usted se interesa por recibir esta materia.	7	20,59	8	23,53	18	52,94	1	2,94	34	100

7	Su docente domina las técnicas de la gamificación utilizando diferentes herramientas.	8	23,53	9	26,47	12	35,29	5	14,71	34	100
8	¿Cree que la gamificación le ayuda a motivar y a poner atención a la clase de enseñanza religiosa?	0	0	4	11,76	13	38,24	17	50	34	100
9	Su docente le estimula y le motiva a investigar cómo encontrar diferentes paginas donde usted pueda usarlas y elaborar su propia gamificación.	5	14,71	12	35,29	9	26,47	8	23,53	34	100
10	Su docente crea su propio material para que practiquen la gamificación	10	29,41	9	26,47	8	23,53	7	20,59	34	100

Nota. Cuestionario para estudiantes sobre la aplicación de las técnicas de la gamificación.

Figura 2

Porcentaje de estudiantes que aplican la gamificación



Nota. Este gráfico anterior permite identificar la aplicación de la gamificación por parte de los estudiantes.

En relación con el análisis sobre la aplicación de la técnica de la gamificación dentro del aula el 52,94 % están de acuerdo que el docente utiliza la técnica de gamificación para

impartir en la clase y se interesan por recibir la materia de enseñanza religiosa, teniendo en cuenta que las técnicas de la gamificación permiten la motivación y ayudan en la concentración y el interés de la clase. Mientras que un 35,29% manifiestan que, si están de acuerdo que su docente domina las técnicas de la gamificación utilizando diferentes herramientas, haciendo de la clase divertida, acogedora y motivacional, en la actualidad a los estudiantes les apasiona las herramientas tecnológicas para ser protagonistas de su aprendizaje. De igual forma un 50% de los estudiantes manifiestan que la gamificación les ayuda a motivar y a poner atención en la clase de enseñanza religiosa, es una forma de enganchar a los estudiantes y captar su atención en esta materia de enseñanza religiosa escolar, la causa que en la sociedad actual no le dan tanta importancia a esta materia, con este porcentaje se puede aplicar las técnicas de la gamificación y logra alcanzar un aprendizaje muy significativo y por ende divertido. Un 35,29% manifiesta un total desacuerdo ya que sus docentes no les incentivan y les motivan a investigar cómo encontrar diferentes páginas donde pueda usarlas y elaborar su propia gamificación, sumando al 29,41% en el que los estudiantes muestran quedar totalmente en desacuerdo que el docente no crea su propio material para que practiquen la gamificación, es preocupante y se debe buscar la causa por la cual el docente no busca la forma de incentivar y motivar a los estudiantes, teniendo presente que los jóvenes en la actualidad viven inmersos en la tecnología y no se les haría difícil investigar y buscar dichas herramientas.

3.1.3 Utilización de la gamificación dentro del aula

El uso de la gamificación en el aula es un cambio necesario para crear una comunidad de autodidactas que puedan ampliar sus conocimientos por sí mismos. El aprendizaje en el aula se puede mejorar mucho si utilizan programas de gamificación o entretenimiento. Esto hace que los alumnos tengan una actitud mucho más positiva, que realmente se interesen en lo que están aprendiendo.

Tabla 6

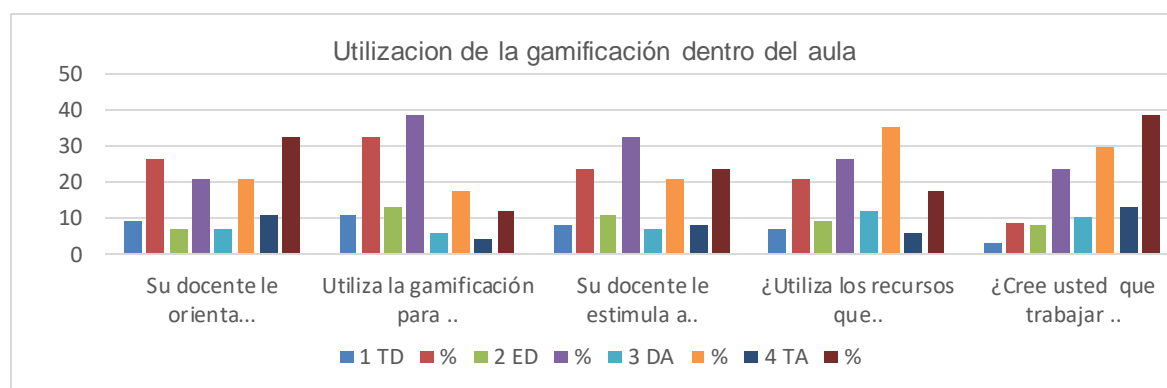
Utilización de la gamificación dentro del aula

N	Preguntas	1 TD	%	2 ED	%	3 DA	%	4 TA	%	Total	%
11	Su docente le orienta y le envía actividades utilizando la gamificación.	9	26,47	7	20,59	7	20,59	11	32,35	34	100
12	Utiliza la gamificación para crear material y obtener recursos de calidad	11	32,35	13	38,24	6	17,65	4	11,76	34	100
13	Su docente le estimula a realizar trabajos en gamificación y pueda compartir con sus compañeros.	8	23,53	11	32,35	7	20,59	8	23,53	34	100
14	¿Utiliza los recursos que su docente envía para practicar en casa?	7	20,59	9	26,47	12	35,29	6	17,65	34	100
15	¿Cree usted que trabajar en grupo le ayuda a conocer más herramientas para gamificar?	3	8,82	8	23,53	10	29,41	13	38,24	34	100

Nota. Cuestionario para estudiantes.

Figura 3

Porcentaje de estudiantes que utilizan la gamificación dentro del aula



Nota. La siguiente figura nos permite identificar la utilización de la gamificación dentro del aula.

El 32,35% están totalmente de acuerdo que el docente les orienta y envía actividades utilizando la gamificación, esto se debe al uso consecutivo de las herramientas tecnológicas

en los jóvenes y docentes de la sociedad actual. El 32,35% de los jóvenes manifiestan que el docente no utiliza la gamificación para crear material y obtener recursos de calidad sumado al 32,35% muestran permanecer en desacuerdo que los docentes no les estimulan a realizar trabajos en gamificación y poder compartir con los compañeros. Estos dos porcentajes son preocupantes y la causa recae el docente que no prepara de manera creativa sus clases y los estudiantes no se sienten motivados y estimulados a compartir y sacar a flote sus habilidades y compartir con los compañeros los aprendizajes. El 35,29% expresan que si utilizan los recursos que el docente envía para practicar en casa, con este porcentaje nos damos cuenta que el docente crea y utiliza la gamificación, pero no estimula a los alumnos a ser los protagonistas de sus propias creaciones. Mientras que el 38,24% revelan que trabajar en grupo les ayuda a conocer más herramientas para gamificar, el efecto de trabajar en grupos ayuda a involucrar a los estudiantes en su propio aprendizaje, lo que hace que la motivación y utilización de la gamificación sea mayor.

3.1.4 Motivación y beneficios de la gamificación en el área de enseñanza religiosa

La gamificación es una técnica cada vez más utilizada en la educación por los múltiples beneficios que aporta, también se la aplica en la Educación Religiosa Escolar (ERE), sabiendo que la sociedad actual exige transmitir a sus miembros una educación basada en valores siguiendo las enseñanzas que nos transmitió Jesús, brindando a los jóvenes la doctrina de la Iglesia y la filosofía de la fe católica, por medio de la gamificación se puede seguir extendiendo el Reinado de Dios en el mundo.

Tabla 7

Motivación y beneficios de la gamificación en el área de enseñanza religiosa

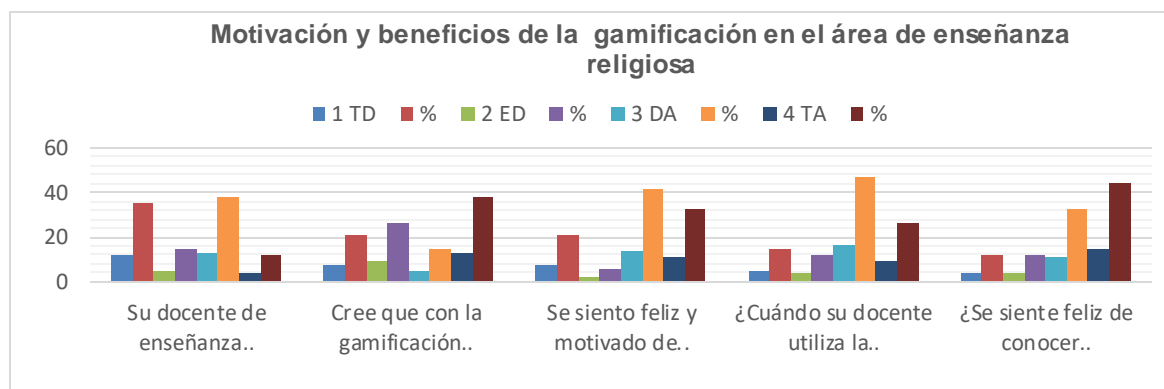
N	Preguntas	1	%	2	%	3	%	4	%	Total	%
		TD		ED		DA		TA			
16	Su docente de enseñanza religiosa utiliza la gamificación para desarrollar los temas de la clase y usted tenga motivos para recibir con alegría esta materia.	12	35,29	5	14,71	13	38,24	4	11,76	34	100

17	Cree que con la gamificación puede acercarse más a Dios y reflexionar sobre el estilo de vida que está llevando. Se siento feliz y motivado de profundizar y conocer como Dios se manifiesta al hombre por medio de la gamificación.	7	20,59	9	26,47	5	14,71	13	38,24	34	100
18	¿Cuándo su docente utiliza la herramienta kahoot para evaluar me siento motivado y aprovecho al máximo para obtener una buena puntuación?	7	20,59	2	5,88	14	41,18	11	32,35	34	100
19	¿Se siente feliz de conocer la vida de Jesús histórico mediante juegos?	5	14,71	4	11,76	16	47,06	9	26,47	34	100
20		4	11,76	4	11,76	11	32,35	15	44,12	34	100

Nota. Cuestionario para estudiantes sobre la motivación y beneficios de la gamificación en el área de enseñanza religiosa

Figura 4

Motivación y beneficios de la gamificación en el área de enseñanza religiosa



Nota. En la figura anterior permite identificar el porcentaje de motivación y beneficios que les proporciona la gamificación en el área de enseñanza religiosa.

El 38,24% exponen que el docente de enseñanza religiosa utiliza la gamificación para desarrollar los temas de la clase y sentirse motivados para recibir con alegría esta materia, esto se debe a que el docente si utiliza las diversas técnicas de gamificación para que los

estudiantes reciban con alegría la clase la misma que les aporta muchos beneficios para su vida tanto en su crecimiento espiritual como intelectual. El 38,24% manifiestan que la gamificación les ayuda acercarse más a Dios y reflexionar sobre el estilo de vida que estas llevando, sumado al 41,18% de los encuestados expresan estar de acuerdo y se sienten felices y motivados de profundizar y conocer como Dios se manifiesta al hombre por medio de la gamificación, el efecto produce cuando el docente prepara su clase tomando en cuenta que los jóvenes se sienten vacíos del amor misericordioso de Dios. Para ellos es muy difícil sentir su presencia en su vida y más aún en el prójimo.

Por otro lado, el 47,06% de acuerdo que el docente utiliza la herramienta kahoot para evaluar, lo que les motiva y les permite aprovechar al máximo para obtener una buena puntuación, mientras que 35,29% cuestan que se sienten felices de conocer la vida de Jesús histórico mediante los juegos, esto se debe a las diferentes técnicas de gamificación que el docente utiliza para aplicar en la enseñanza religiosa. Estas técnicas permiten tanto dar a conocer y evaluar los conocimientos adquiridos durante la clase, por tanto, lograr profundizar los lugares históricos de la vida de Jesús.

3.1.5 Creación y ejecución de la gamificación en el área de enseñanza religiosa

Motivar a los estudiantes para que sean los protagonistas de sus propias creaciones, utilizando las diferentes técnicas de la gamificación, poniendo en prácticas las herramientas aprendidas y ejecutarlos en los diferentes cursos y paralelos, demostrando que pueden ser discípulos misioneros anunciando el mensaje de Jesús por medio de juegos, sopas de letras, juegos libres, etc.

Tabla 8

Creación y ejecución de la gamificación en el área de enseñanza religiosa

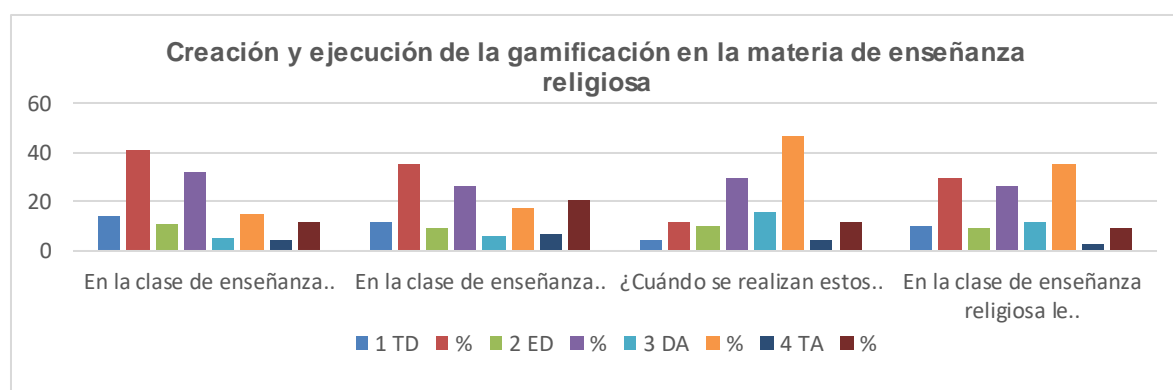
N°	Preguntas	1 TD	%	2 ED	%	3 DA	%	4 TA	%	Total	%
21	En la clase de enseñanza religiosa su docente le permite crear sus propios juegos donde utilices diferentes	14	41,18	11	32,35	5	14,71	4	11,76	34	100

	técnicas de gamificación.										
22	En la clase de enseñanza religiosa realizan diálogos que le permita expresar que herramientas usted conoce y se relacionan con la gamificación. ¿Cuándo se realizan estos diálogos le motivan a explorar nuevas herramientas en las que pueda utilizar y ser propagador del amor misericordioso de Dios?	12	35,29	9	26,47	6	17,65	7	20,59	34	100
23	En la clase de enseñanza religiosa le permiten crear juegos de acuerdo a tus creencias.	4	11,76	10	29,41	16	47,06	4	11,76	34	100
24		10	29,41	9	26,47	12	35,29	3	8,82	34	100

Nota. Cuestionario para estudiantes sobre creación y ejecución de la gamificación

Figura 5

Porcentaje de estudiantes que crean y ejecutan la gamificación en el área de enseñanza religiosa



Nota. En la figura anterior permite identificar los porcentajes de estudiantes que crean y ejecutan la gamificación.

El 41,18% estar totalmente en desacuerdo que en la clase de enseñanza religiosa el docente no les permite crear juegos donde puedan utilizar diferentes técnicas de gamificación, sumado al 35,29% están totalmente en desacuerdo que el docente les permita dialogar y

expresar que herramientas conocen de gamificación y aplicarlo dentro del aula, la causa de esto puede ser debido al tiempo ya que en una hora clase no se puede realizar y ejecutar este tipo de herramientas, se puede llevar a cabo los diálogos donde cada uno exprese como se siente en relación a sus creencias y de esta forma ser propagadores del amor de Dios a los hombres. Mientras que 35,29% expresan que en la clase si les permiten crear juegos religiosa de acuerdo a sus creencias, posiblemente puede ser que los docentes respetan las diferentes creencias y motivan a los estudiantes a mantener un dialogo y convivencia interreligiosa.

Tabla 9

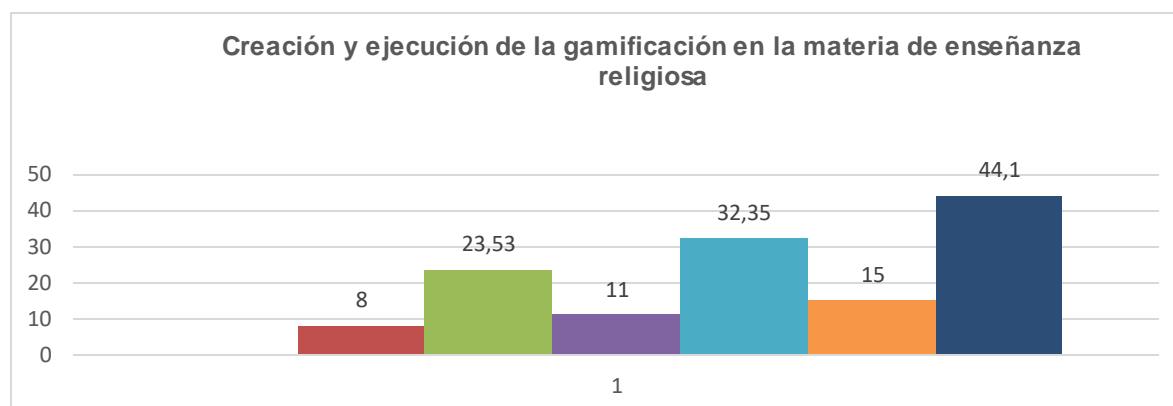
Creación y ejecución de la gamificación en el área de enseñanza religiosa

N	Preguntas	1 TD	%	2 ED	%	3 DA	%	4 TA	%
25	En las clases de enseñanza religiosa con qué frecuencia deseas que se utilice la gamificación	Una vez al mes	%	Una vez a la semana	%	Dos veces a la semana	%	Total	%
		8	23,53	11	32,35	15	44,1	34	100

Nota. Cuestionario para estudiantes sobre creación y ejecución de la gamificación

Figura 6

Porcentaje de estudiantes que desean aplicar la gamificación



Nota. En este gráfico anterior permite identificar los porcentajes de estudiantes que desean saber cuántas veces se debe aplicar la gamificación.

El 44,1% están totalmente de acuerdo que el docente utilice la gamificación dos veces a la semana, es posible que a los estudiantes les motiva utilizar la gamificación como herramientas interactivas que les ayuda a relacionarse con otros jóvenes y poder expresar el

amor misericordioso de Dios. El 32.35% manifiestan que se ejecute la gamificación una vez a la semana, la causa puede ser que a estos estudiantes no les motiva tanto realizar presentaciones utilizando las técnicas de la gamificación o a su vez no les interesa lo religioso y no se motivan a experimentar y aplicar estas técnicas de gamificación. Mientras que un 23.53% expresan que se ejecute una vez al mes esto es preocupante y se debe buscar la causa para saber cuál es el motivo y poder hacer un seguimiento y motivar de manera creativa a estos jóvenes y sean portavoces de la importancia que tiene la educación religiosa en la vida del ser humano.

4.1 Resultado del instrumento aplicado a los docentes

Se procedió con dos docentes del área de enseñanza religiosa de igual forma consta de 25 preguntas, se dividió en cinco bloques de acuerdo a la temática investigada la misma que facilito para el análisis de los resultados.

4.1.1 Conocimiento y aplicación de las TIC

Los avances en las TIC se han convertido en la actualidad en una parte importante de la vida cotidiana, creando nuevas formas de socialización, educación, producción de conocimiento y acceso a la información, por lo que el desarrollo profesional de los docentes es fundamental en un entorno tecnológico que facilita la creación de nuevos ambientes de aprendizaje y estrategias pedagógicas en las aulas de las instituciones educativas, ayudando a los docentes a utilizar las herramientas tecnológicas, facilitando el rápido acceso y organización de la información, es un depósito de saberes que cumple con los requerimientos del mundo actual.

Tabla 10

Conocimiento y aplicación de las TIC en los docentes de enseñanza religiosa

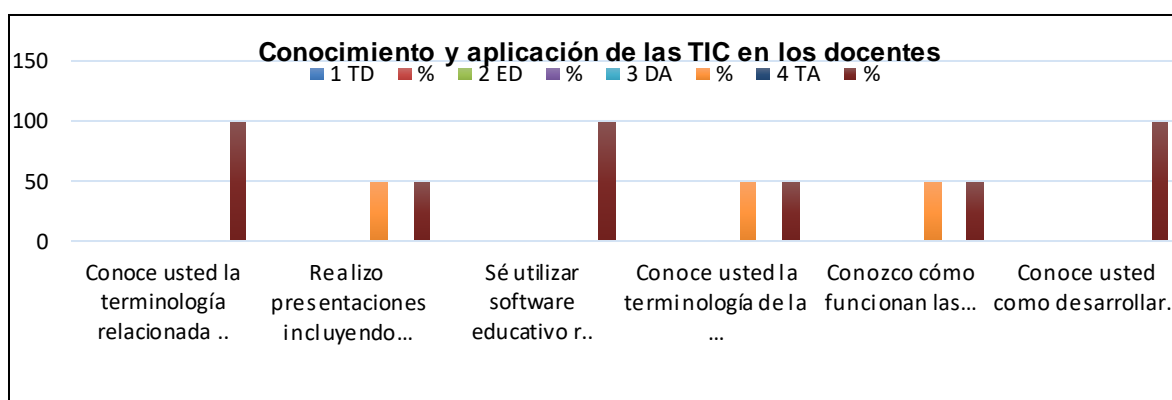
N	Preguntas	1		2		3		4		Total	%
		TD	%	ED	%	DA	%	TA	%		
1	Conoce usted la terminología relacionada con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)	0	0	0	0	0	0	2	100	2	100
2	Realizo presentaciones incluyendo recursos audiovisuales: imágenes, video, grabaciones, etc.	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100

3	Sé utilizar software educativo relacionado con la materia que imparto	0	0	0	0	0	0	2	100	2	100
4	Conoce usted la terminología de la gamificación y cómo aplicarlo en la materia que imparte	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
5	Conozco cómo funcionan las diferentes paginas donde se pueda elaborar la gamificación.	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
6	Conoce usted como desarrollar el pensamiento crítico de sus estudiantes mediante la gamificación.	0	0	0	0	0	0	2	100	2	100

Nota. Cuestionario para docentes que aplican la gamificación en enseñanza religiosa

Figura 7

Porcentaje de docentes que conocen y aplican las TICs en enseñanza religiosa



Nota. En el grafico anterior nos permite identificar el porcentaje que arroja la encuesta que se aplicó a los docentes sobre el conocimiento y aplicación de la TICs.

El 100% de los docentes están totalmente de acuerdo que conocen la terminología relacionada con las TIC, esto se debe a la continua preparación y capacitación por parte de los docentes para poder llegar a cada uno de los estudiantes en sus diferentes problemas y dificultades que enfrentan en la vida cotidiana. Mientras que un 50% manifiestan que pueden desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes mediante la gamificación, esto facilita el acompañamiento continuo, motiva a los estudiantes a buscar, consultas y aplicar nuevas formas de desarrollar su pensamiento e involucrarse en una sociedad digitalizada. Utilizando con más frecuencia, explorando y planteándose nuevas formas de aprender los valores espirituales que les inculcan los docentes de la ERE.

4.1.2 Utilización de la técnica de la gamificación

En este mundo globalizado es importante que los docentes implementen prácticas de gamificación, profundizar en el uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje para promover el desarrollo de las habilidades cognitivas de los jóvenes. La construcción de los juegos requiere de docentes creativos con actitud y pensamiento diferente, demanda de docentes que abandonen los métodos tradicionales, ya que en la actualidad necesitamos profesionales creativos, proactivos e innovadores, que dominen nuevos contextos que hoy en día presenta la posmodernidad para impactar en el desarrollo integral de los estudiantes.

Tabla 11

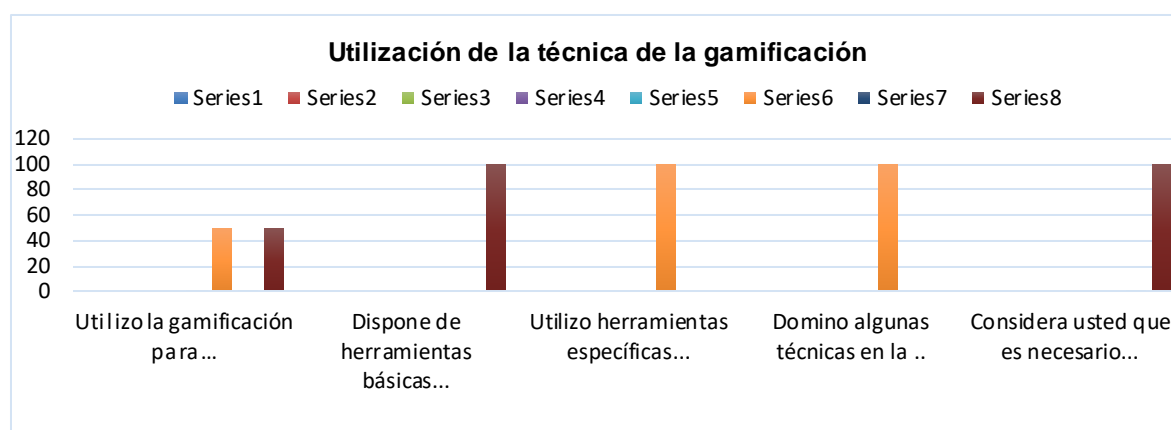
Utilización de la técnica de la gamificación

N	Preguntas	1		2		3		4		Total	%
		TD	%	ED	%	DA	%	TA	%		
7	Utilizo la gamificación para impartir mis clases y los estudiantes se interesen por recibir esta materia.	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
8	Dispone de herramientas básicas que le permitan el uso de las aplicaciones multimedia e informativas.	0	0	0	0	0	0	2	100	2	100
9	Utilizo herramientas específicas para crear material en gamificación y obtener recursos de calidad.	0	0	0	0	2	100	0	0	2	100
10	Domino algunas técnicas en la gamificación y utilizo deferentes herramientas para gamificar.	0	0	0	0	2	100	0	0	2	100
11	Considera usted que es necesario utilizar la gamificación dentro de la clase de enseñanza religiosa.	0	0	0	0	0	0	2	100	2	100

Nota. Cuestionario para docentes que utilizan la técnica de la gamificación

Figura 8

Porcentaje de docentes que utilizan las técnicas de la gamificación



Nota. En esta figura anterior podemos identificar el porcentaje de docentes que utilizan las técnicas de la gamificación

El 50% de los docentes están de acuerdo que utilizan la gamificación para impartir las clases y los estudiantes se interesen por recibir esta materia. La causa podría ser que no explican con palabras técnicas el uso de la gamificación como estrategia de enseñanza aprendizaje y que herramientas y paginas son apropiadas para poder crear de manera sencilla y gamificar en las diferentes actividades que realizan, por tal razón los estudiantes no se sienten motivados en consultar e investigar páginas y aplicar técnicas de gamificación dentro del aula. Mientras que el 100% de los docentes manifiestan que la gamificación es muy necesaria y se puede utilizar en la clase de enseñanza religiosa, con la utilización de juegos en las diferentes facetas de Jesús colocando retos y obstáculos en la que los estudiantes puedan llegar a la meta y sean los protagonistas y experimenten nuevas habilidades.

Tabla 12

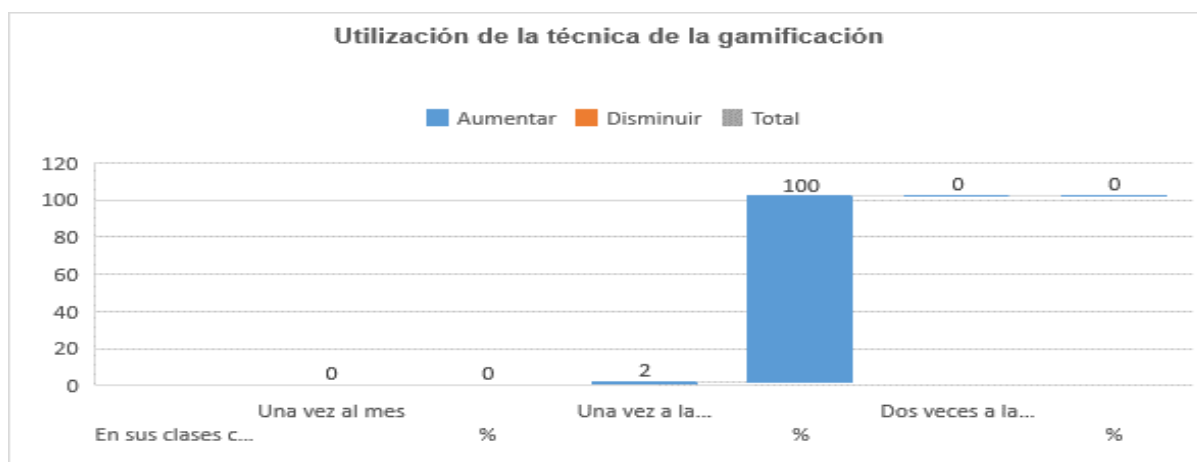
Porcentaje de docentes que utilizan las técnicas de la gamificación

N	Preguntas	1 TD	%	2 ED	%	3 DA	%	4 TA	%
12	En sus clases con qué frecuencia utiliza la gamificación.	Una vez al mes	%	Una vez a la semana	%	Dos veces a la semana	%	Total	%
		0	0	2	100	0	0	2	100

Nota. Cuestionario para docentes que utilizan la técnica de la gamificación.

Figura 9

Porcentaje de docentes que utilizan las técnicas de la gamificación



Nota. En la figura anterior podemos identificar el porcentaje de docentes que utilizan las técnicas de la gamificación

El 100% de los docentes están totalmente de acuerdo que en las clases si utilizan la gamificación una vez a la semana, la cusa pude ser que en el área de enseñanza religiosa solo se tiene una hora a la semana, por tal razón los docentes expresan que se debe utilizar una vez a la semana en la hora que corresponde a la materia. Esto implica que en la actualidad se forme jóvenes proactivos e innovadores que dominen las herramientas tecnológicas en todas las áreas de manera especial en enseñanza religiosa escolar teniendo en cuenta que estamos llamados a ser evangelizadores tecnológicos.

4.1.3 Motivación y beneficios de la gamificación

La gamificación es una estrategia de aprendizaje que despierta el interés de los jóvenes por la enseñanza significativa y por parte de los docentes, les permite evaluar sus métodos y planificar actividades creativas y motivadoras y crear un ambiente donde los estudiantes se sientan productivos, enriquece sus conocimientos y puedan competir de manera eficaz. Los docentes no solo deben conocer su materia, sino que también deben aplicar la gamificación como estrategia motivacional.

Tabla 13

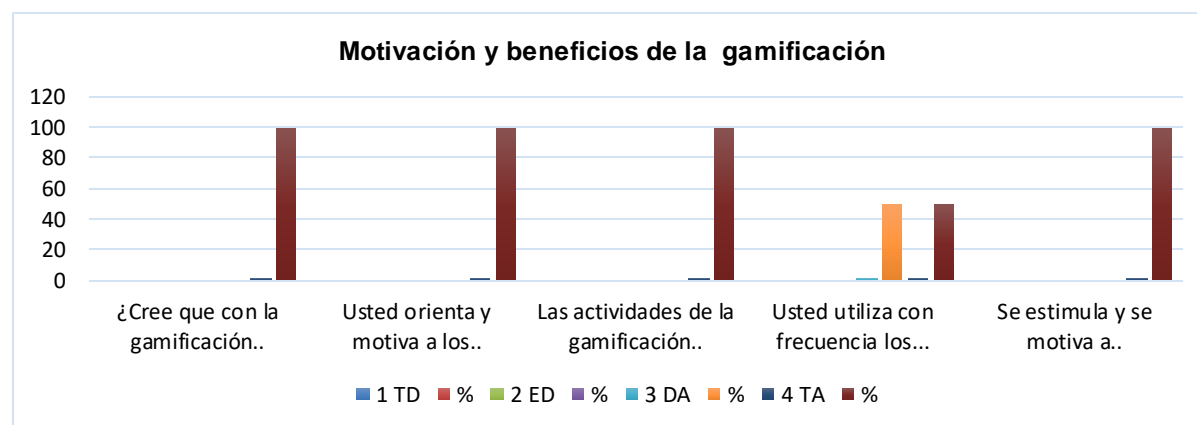
Motivación y beneficios de la gamificación

N	Preguntas	1 TD	%	2 ED	%	3 DA	%	4 TA	%	Total	%
13	¿Cree que con la gamificación ayuda a motivar a los estudiantes y a marcar en la vida de ellos la materia de enseñanza religiosa?	0	0	0	0	0	0	2	100	2	100
14	Usted orienta y motiva a los estudiantes enviando actividades utilizando la gamificación.	0	0	0	0	0	0	2	100	2	100
15	Las actividades de la gamificación sirven para que el estudiante se motive en la clase de enseñanza religiosa.	0	0	0	0	0	0	2	100	2	100
16	Usted utiliza con frecuencia los juegos para motivar a sus estudiantes en el amor y conocimiento de Jesús histórico.	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
17	Se estimula y se motiva a investigar y encontrar diferentes paginas donde usted pueda usarlas y elaborar su propia gamificación.	0	0	0	0	0	0	2	100	2	100

Nota. Cuestionario para docentes que utilizan la gamificación para motivar a los estudiantes

Figura 10

Porcentaje de docentes que motivan y buscan los beneficios de la gamificación



Nota. Porcentaje de docentes motivan y buscan los beneficios de la gamificación

El 100% de los docentes están totalmente de acuerdo que la gamificación ayuda a motivar a los estudiantes y a marcar en su vida la materia de enseñanza religiosa, esto se debe a las diferentes estrategias que posiblemente aplica el docente y el interés por parte de

los estudiantes en crear ambientes amenos e interactuar con la tecnología de una manera agradable y de evaluar sus avances y gusten de la actividad. Mientras que un 50% de los docentes expresan que utilizan con frecuencias los juegos con diferentes técnicas de gamificación para motivar a sus estudiantes en el amor y conocimiento de Jesús histórico. La causa es que el joven de la actualidad no les motiva conocer la vida de Jesús, por lo tanto, el docente debe aprovechar al máximo la clase y de manera creativa infundir en los jóvenes el amor a Jesús como el ser que dio la vida por amor a toda la humanidad.

4.1.4 Aplicación de la gamificación dentro del aula

El docente debe establecen algunas recomendaciones básicas y aplicarlas dentro del aula para que los jóvenes puedan seguir la dinámica de la clase y, sobre todo, se genere interés en los estudiantes. Como por ejemplo definir un objetivo claro, proponer retos específicos, establece normas del juego, crea un sistema de recompensas y establece niveles de dificultad.

Tabla 14

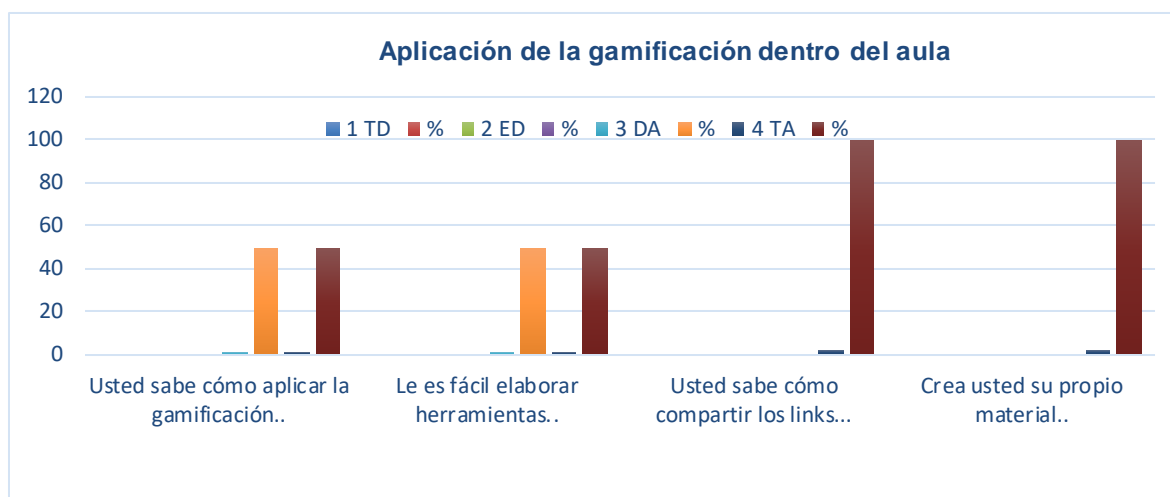
Aplicación de la gamificación dentro del aula

N	Preguntas	1 TD	%	2 ED	%	3 DA	%	4 TA	%	Total	%
18	Usted sabe cómo aplicar la gamificación y que herramientas utilizar para que los estudiantes hagan propias en su vida las enseñanzas que les imparte.	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
19	Le es fácil elaborar herramientas en gamificación	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
20	Usted sabe cómo compartir los links para que los estudiantes puedan visualizar la actividad creada.	0	0	0	0	0	0	2	100	2	100
21	Crea usted su propio material para que practiquen los estudiantes la gamificación	0	0	0	0	0	0	2	100	2	100

Nota. Cuestionario para docentes sobre la aplicación de la gamificación en el aula

Figura 11

Porcentaje de docentes que aplican la gamificación dentro del aula



Nota. En la figura anterior podemos identificar el porcentaje de docentes que aplican la gamificación en el aula

El 50% de los docentes están de acuerdo que sabe cómo aplicar la gamificación y que herramientas utilizar para que los estudiantes hagan propias en su vida las enseñanzas que les imparte, esto se debe a que por medio de la aplicación de la gamificación los estudiantes pueden observar sus aciertos y desaciertos. Mientras que el 100% de los docentes están totalmente de acuerdo que crean su propio material en gamificación para que los estudiantes puedan practicar, este material aporta en los estudiantes la motivación, el entusiasmo y mejora las habilidades sociales y el trabajo en equipo, a los docentes les permite reforzar y poner en práctica los conocimientos adquiridos. La causa es que los docentes no explican con palabras técnicas que el material que utilizan es gamificación por tal razón los jóvenes manifiestan que los docentes no aplican la gamificación dentro del aula.

4.1.5 Ejecución de la gamificación en la materia de enseñanza religiosa

La gamificación mejora el proceso de aprendizaje, despierta el interés, la curiosidad y el compromiso, utiliza elementos modernos y divertidos para completar tareas y alcanzar objetivos, en el área de enseñanza religiosa se ejecuta estas técnicas de gamificación teniendo en cuenta la importancia de la formación integral y espiritual del ser humano proporcionando elementos necesarios para una asimilación crítica de su realidad a partir del ser.

Tabla 15

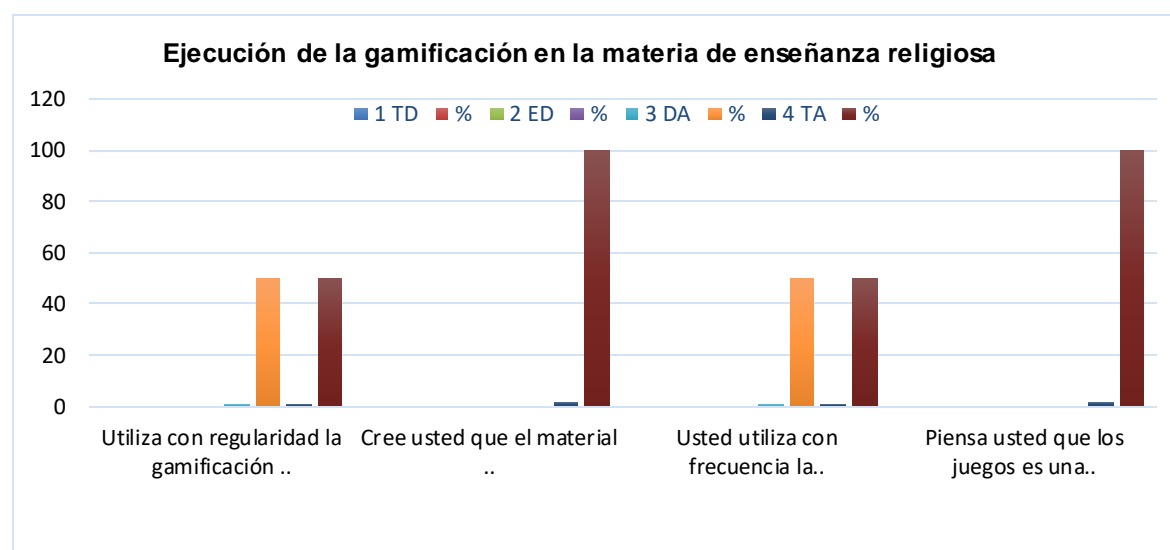
Ejecución de la gamificación en la materia de enseñanza religiosa

N	Preguntas	1	%	2	%	3	%	4	%	Total	%
		TD		ED		DA		TA			
22	Utiliza con regularidad la gamificación para que la clase de enseñanza religiosa sea más divertida y acogida por parte de los estudiantes.	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
23	Cree usted que el material que elabora es didáctico y motivador para sus estudiantes	0	0	0		0	0	2	100	2	100
24	Usted utiliza con frecuencia la técnica de la gamificación para evaluar lo aprendido en la materia de enseñanza religiosa.	0	0	0	0	1	50	1	50	2	100
25	Piensa usted que los juegos es una estrategia didáctica para crear en los estudiantes el sentido evangelizador.	0	0	0	0	0	0	2	100	2	100

Nota. Cuestionario para docentes que ejecutan la gamificación

Figura 12

Porcentaje de docentes que ejecución de la gamificación en la materia de enseñanza religiosa



Nota. En la figura anterior podemos identificar el porcentaje de docentes que ejecutan la gamificación la materia de enseñanza religiosa.

El 50% de los docentes están de acuerdo que utilizan con regularidad la gamificación para que la clase de enseñanza religiosa sea más divertida y tenga acogida por parte de los estudiantes, la causa se refleja que en la actualidad los jóvenes no le dan mucha importancia a esta materia en algunos casos por jóvenes que no profesan la religión católica, pero por estar en un colegio católico deben asumir este compromiso de respetar y participar en todo

de acuerdo a sus creencias, los docentes por su parte cumplen con la obligación de inculcar valores y profundizar en los estudiantes el amor a Jesús por medio de juegos divertidos referente a su vida, ejemplo y testimonio. El 100% de los docentes están totalmente de acuerdo que los juegos es una estrategia didáctica para crear en los estudiantes el sentido evangelizador, esto se debe a que el juego genera motivación, entusiasmo y protagonismo por parte de los estudiantes en conjunto con su docente.

Conclusiones

Una vez analizados los resultados estamos en la capacidad de dar conclusiones, sean esta positivas o negativas que responden a los objetivos específicos planteados en esta investigación en la que se determinó el nivel de motivación que alcanza la técnica de la gamificación en los estudiantes de 8vo año de E.G.B en la clase de enseñanza religiosa escolar.

Se evidenció que a los estudiantes de 8vo año de EGB les interesa y les motiva las Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC), se logró determinar el alcance de la gamificación en un 38,24% de los estudiantes que demuestran interés por el uso de las TIC, que manifiestan que les ayuda a comunicarse debido a que las mismas les permiten una comunicación rápida y eficiente, misma que les ayuda a profundizar los valores humanos y religiosos para poder ponerlos en práctica, además, saber transmitirlos a los demás por los diferentes canales de comunicación que nos ofrece las tecnologías.

Se determinó que los docentes no explican con palabras técnicas a los estudiantes sobre el uso de la gamificación, aunque si utilizan la gamificación para preparar sus clases en base a esto poder transmitir a los estudiantes de manera creativa los valores humanos, religiosos y así crear en los estudiantes un ambiente de aprendizajes significativos para su vida.

Se concluyó que los docentes de enseñanza religiosa utilizan con frecuencia las técnicas didácticas de la gamificación para motivar a los estudiantes en el amor y el conocimiento de Jesús histórico, puesto que incorporar las técnicas de la gamificación, juegos y recompensas, aumenta la motivación de los estudiantes y hace que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y divertido. Al utilizar mecánicas de juego, como puntos, niveles y desafíos, los estudiantes pueden sentirse más involucrados y motivados para participar en las actividades de la asignatura de enseñanza religiosa.

Se acreditó que los docentes de enseñanza religiosa utilizan la gamificación para reflexionar con los estudiantes sobre los aspectos en la materia descrita, del área de enseñanza religiosa de una manera más interactiva y dinámica a utilizar la gamificación para conocer la manifestación de Dios, creando experiencias que les permita reflexionar sobre la

presencia Divina en su vida y en el mundo que les rodea y a experimentar cómo Dios se manifiesta a través de la naturaleza, las personas, los eventos históricos y las experiencias personales.

Se evidencia una falencia en el conocimiento, así como en la explicación de la gamificación como herramienta de motivación, además, se resalta la necesidad de actualizar los conocimientos y metodologías de las TIC en los docentes para que apliquen la técnica en el aula, de este modo, se podría alcanzar el interés y motivación de los estudiantes.

Recomendaciones

Se sugiere diseñar actividades interactivas y creativas: Incorpora elementos de juego y actividades interactivas en las clases de enseñanza religiosa. Utilizar juegos de roles, desafíos en línea o aplicaciones educativas que fomenten la participación activa de los estudiantes y les brinde una experiencia práctica y atractiva. Esto ayudará a generar interés y entusiasmo en los estudiantes, aumentando la motivación y atención durante las clases.

Se recomienda a la Institución Educativa implementar programas de competencias digitales que les permita a los docentes y estudiantes utilizar de forma consecutiva la tecnología de esta manera proporcionar una educación significativa de acuerdo a las exigencias de la sociedad actual para poder cubrir las necesidades de los estudiantes que requieren el uso de las tecnologías para el aprendizaje dinámico y motivador.

Se propone a los docentes que busquen los recursos necesarios para que las actividades de gamificación que pongan en práctica, no sean repetitivas, que busquen innovar y utilizar un lenguaje de fácil comprensión, para que los estudiantes entiendan cómo se realiza la gamificación y cuáles son los beneficios en su aprendizaje.

Se recomienda a los docentes diseñar actividades gamificadas de reflexión: Crear actividades interactivas y dinámicas que utilicen la gamificación como medio para que los estudiantes reflexionen sobre los aspectos religiosos, como la manifestación de Dios. Diseña juegos o desafíos que les permita explorar el amor de Dios y como se manifiesta en su vida y en el mundo que les rodea. Por ejemplo, se les puede plantear preguntas o situaciones en las que deban identificar la presencia divina en la naturaleza, las personas, los eventos históricos o sus propias experiencias personales.

Se recomienda elaborar un plan de mejora donde los docentes actualicen sus conocimientos en base a la necesidad detectada en la investigación sobre las metodologías de las Tic respecto a la gamificación para apliquen la técnica en el aula y motivación de manera permanente a las clases de enseñanza religiosa.

Referencias

- Aguilera Meza, C. K., Santos Loor, C. P., Pinargote Párraga, B. A., & Erazo Delgado, J. R. (2020). Gamificación: Estrategia Didáctica Motivadora En El Proceso De Enseñanza Aprendizaje Del Primer Grado De Educación Básica. *Revista Cognosis. ISSN 2588-0578*, 5(2), 51. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i3.2083>
- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Bryan Montero Herrera. (2017). *Experiencias Docentes Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura Application of educational games as a teaching: A Literature Review*. (Vol. 7, págs. 92). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Cangalaya-Sevillano, L. M., Casazola-Cruz, O. D., & Farfán Aguilar, J. A. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(23), 637–647. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364>
- Carrasco Díaz, S. (2005). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima- Perú: Editorial San Marcos.
- Conferencia Episcopal Ecuatoriana Comisión Episcopal de Educación y Cultura, 51.
- Del Carmen Pegalajar Palomino, M. (2021). Implications of gamification in Higher Education: A systematic review of student perception. *Revista de Investigacion Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/RIE.419481>
- Enríquez, M. F., Fajardo, M., & Garzón, F. (2015). Una Revisión General a Los Hábitos Y Técnicas De Estudio En El Ámbito Universitario. *Psicogente*, 18(33), 166–187. <https://doi.org/10.1016/j.ejeeps.2015.07.002>
- García, F., Cara, J. F., Martínez, J. A., & Cara, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16–24.

https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=eyUxsYUAAA&citation_for_view=eyUxsYUAAA:u5HHmVD_uO8C

Gonzales Romero, N., Salazar Sierra, A., & Velázquez Perrilla, A. (2009). Games and Digital Culture... What Lies Behind On-line Games? *Signo y Pensamiento*, 28(54), 369–376.

<https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=86011409025>.

Jorge, A. Z. H., Humberto, C. T., & Heiller, G. Z. (2016). El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas. *Sophia*,

12, 10. <https://www.redalyc.org/journal/4137/413744648009/html/>

Loyola Román, Z. (9 de noviembre 2020). Didáctica e innovación en la metodología de la enseñanza religiosa. Loja: Ediloja Cía. Ltda.

Liberio, A. X. P. (2019). EL USO DE LAS TÉCNICAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL. *Carbohydrate Polymers*, 6(1), 5–10.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392

Melo Herrera, M., & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa (México, DF)*, 14(66), 41–63.

Malagüero. (2018). Aprendizaje basado en el juego. *Enciclopedia Sobre El Desarrollo de La Primera Infancia*, 5.

<http://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego>

Montesdeoca Becerra, S. (2013). Estándares para la educación religiosa escolar.

Ortiz Benalcázar Enrique Germán. (2021). La gamificación en el proceso aprendizaje en tiempos de pandemia del Covid 19. Diseño de herramientas educativas basadas en la gamificación. *Universidad de Guayaquil*, 6.

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/53258>

Plano, Y. R., González, R. C., González, K. V., & Torres, M. A. G. (2020). Estudio de los principales beneficios del uso de la Gamificación en las plataformas educativas. *Serie Científica de La Universidad de Las Ciencias Informáticas*, 13(6), 158–178.

<http://recursosbiblioteca.unab.cl/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?dire>

[ct=true&db=edsdoj&AN=edsdoj.9e8ab288890346a1a799fbaf66d8e579&%0Alang=es&site=eds-live&scope=site](http://www.redalyc.org/html/299/29901309/)

- Revuelta, F. (2004). El Poder Educativo de los Juegos On-Line y de los Videojuegos. *Theoria*, 13(1), 97–102. <http://www.redalyc.org/html/299/29901309/>
- Ronquillo, M. J., Chávez, K. P., Mazón, M. M., & Martínez, R. A. (2019). Creativity in the use of study techniques in higher education. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 48(2), 451–461. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumenl.cgi?IDARTICULO=97386>
- Sánchez, P. C. L. (2020). Elementos de la gamificación y sus impactos en la enseñanza del aprendizaje. *Instituto Tecnológico Bolivariano de Tecnología*, 4(1), 88–100.
- Ventura-León, J, (2017), ¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria. *Revista Scielo*. Universidad Privada del Norte de Perú. <http://scielo.sld.cu/pdf/rcsp/v43n4/spu14>
- Zambrano Verdesoto, G. (2018). Influencia de las estrategias metodológicas activas en el desempeño académico. *Universidad Estatal De Milagro (Epunemi)*, 3–9. https://www.pedagogia.edu.ec/public/docs/Comision_9/influencia_de_las_estrategias_metodologicas_activas.pdf

Prospectiva

Plan de mejora

El plan de mejora en enseñanza religiosa busca identificar y aplicar metodologías, recursos y estrategias de enseñanza más efectivas. Incluyendo las tecnologías y el uso de las técnicas de la gamificación, en actividades prácticas, debates y análisis de textos religiosos, entre otros enfoques, además, mejorar el aprendizaje de los estudiantes de 8vo año EGB a través de estrategias pedagógicas.

La gamificación es una estrategia pedagógica que utiliza elementos de juegos para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. En el contexto específico de la clase de enseñanza religiosa escolar para estudiantes de 8vo año de EGB, la gamificación puede ser una herramienta eficaz para aumentar el interés y la participación de los estudiantes.

Dimensión: Convivencia y Participación Criterio: Recursos para el aprendizaje significativo y motivacional Objetivo: Alcanzar con las técnicas de la gamificación la motivación de los estudiantes de 8vo año de E.G.B en la clase de enseñanza religiosa escolar.					
Actividad	Responsables	Tiempo	Recursos	Fecha de inicio y Fin	Seguimiento
Dar un taller de capacitación a los docentes de enseñanza religiosa sobre el uso de las TICs y técnicas de gamificación.	Docente de Informática	Dos horas	Humanos Tecnológicos Económicos	04/08/2023	Informe de ejecución de la capacitación
Realizar Juegos relacionados al Rosario misionero en diferentes herramientas Tecnológicos.	Coordinadora del área de enseñanza religiosa	Dos horas	Humanos tecnológicos	01/10/2023	Presentación de los juegos a las autoridades para la difusión en las aulas
Socialización en clase sobre la metodología que se va a utilizar en el aula para trabajar con la gamificación	Docente de enseñanza religiosa	Una hora clase	Humanos Tecnológicos Económicos	27/11/2023	Informe de ejecución sobre la socialización
Motivar a los estudiantes a realizar su propia	Docente de enseñanza religiosa y estudiantes	Dos horas	Humanos tecnológicos	15/01/2024	Informe de ejecución de la gamificación expuesta.

gamificación en casa abierta.					
Presentar a las autoridades los diferentes temas gamificados realizados de manera creativa por los estudiantes	Docente de enseñanza y estudiantes	Una hora	Humanos y tecnológicos	05/02/2024	Informe de ejecución
Socializar las actividades realizadas a los docentes de las diferentes áreas	Docentes de enseñanza religiosa	Una hora	Humanos y tecnológicos	20/03/2024	Informe de la socialización.

APÉNDICE

Apéndice A: Cuestionario dirigido a los estudiantes de 8vo año de E.G.B



UTPL

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Cuestionario para estudiantes

Datos informativos

Institución: _____

Estudiante: _____ **Año lectivo** _____

Objetivo: Identificar el nivel de impacto motivacional de la gamificación, como técnica de enseñanza aprendizaje usada por los docentes, en la asignatura de enseñanza religiosa de los estudiantes de 8vo de EGB.

Marque una sola respuesta teniendo en cuenta los siguientes valores.

Escala:

- 1- Totalmente en desacuerdo
- 2- En desacuerdo
- 3- De acuerdo
- 4- Totalmente de acuerdo

N°	Preguntas	1	2	3	4
1	Le interesan las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)				
2	El docente utiliza la terminología relacionada con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) que marque en tu aprendizaje.				
3	Conoce el significado de la palabra gamificación				
4	Realiza una presentación sencilla fundamentalmente con el texto o utiliza dibujos predefinidos que te permitan mejorar tu trabajo.				
5	Soy capaz de realizar presentaciones incluyendo técnicas, recursos audiovisuales: imágenes, vídeo, grabaciones, etc.				
6	Su docente utiliza la gamificación para impartir sus clases y usted se interesa por recibir esta materia.				
7	Su docente domina las técnicas de la gamificación utilizando diferentes herramientas.				
8	¿Cree que la gamificación le ayuda a motivar y a poner atención a la clase de enseñanza religiosa?				
9	Su docente le estimula y le motiva a investigar cómo encontrar diferentes páginas donde usted pueda usarlas y elaborar su propia gamificación.				
10	Su docente crea su propio material para que practiquen la gamificación.				
11	Su docente le orienta y le envía actividades utilizando la gamificación.				
12	Utiliza la gamificación para crear material y obtener recursos de calidad				
13	Su docente le estimula a realizar trabajos en gamificación y pueda compartir con sus compañeros.				

14	¿Utiliza los recursos que su docente envía para practicar en casa?				
15	¿Cree usted que trabajar en grupo le ayuda a conocer más herramientas para gamificar?				
16	Su docente de enseñanza religiosa utiliza la gamificación para desarrollar los temas de la clase y usted tenga motivos para recibir con alegría esta materia.				
17	Cree que con la gamificación puede acercarse más a Dios y reflexionar sobre el estilo de vida que estas llevando.				
18	Se siento feliz y motivado de profundizar y conocer como Dios se manifiesta al hombre por medio de la gamificación.				
19	¿Cuándo su docente utiliza la herramienta kahoot para evaluar me siento motivado y aprovecho al máximo para obtener una buena puntuación?				
20	¿Se siente feliz de conocer la vida de Jesús histórico mediante juegos?				
21	En la clase de enseñanza religiosa la docente le permite crear tus propios juegos donde utilices diferentes técnicas de gamificación.				
22	En la clase de enseñanza religiosa realizan diálogos en la que le permita expresar que herramientas usted conoce y se relacionan con la gamificación.				
23	¿Cuándo se realizan estos diálogos le motiva a explorar nuevas herramientas en las que pueda utilizar y ser propagador del amor misericordioso de Dios?				
24	En la clase de enseñanza religiosa le permiten crear juegos de acuerdo a tus creencias.				
25	En las clases de enseñanza religiosa con qué frecuencia deseas que se utilice la gamificación:				
	Una vez al mes				
	Una vez a la semana				
	Dos veces a la semana				

¡Muchas gracias por su participación!

Apéndice B: Cuestionario dirigido a los docentes de enseñanza religiosa.



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES

Cuestionario para docentes

Datos informativos

Institución: _____

Docente: _____ **Año lectivo** _____

Objetivo: Identificar el nivel de impacto motivacional de la gamificación, como técnica de enseñanza aprendizaje usada por los docentes, en la asignatura de enseñanza religiosa de los estudiantes de 8vo de EGB.

Marque una sola respuesta teniendo en cuenta los siguientes valores.

Escala:

- 1- Totalmente en desacuerdo
- 2- En desacuerdo
- 3- De acuerdo
- 4- Totalmente de acuerdo

N°	Preguntas	1	2	3	4	5
1	Conoce usted la terminología relacionada con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)					
2	Realizo presentaciones incluyendo recursos audiovisuales: imágenes, video, grabaciones, etc.					
3	Sé utilizar software educativo relacionado con la materia que imparto					
4	Conoce usted la terminología de la gamificación y cómo aplicarlo en la materia que imparte					
5	Conozco cómo funcionan las diferentes paginas donde se pueda elaborar la gamificación.					
6	Conoce usted como desarrollar el pensamiento crítico de sus estudiantes mediante la gamificación.					
7	Utilizo la gamificación para impartir mis clases y los estudiantes se interesen por recibir esta materia.					

8	Dispone de herramientas básicas que le permitan el uso de las aplicaciones multimedia e informativas.					
9	Utilizo herramientas específicas para crear material en gamificación y obtener recursos de calidad.					
10	Domino algunas técnicas en la gamificación y utilizo deferentes herramientas para gamificar.					
11	Considera usted que es necesario utilizar la gamificación dentro de la clase de enseñanza religiosa.					
12	En sus clases con qué frecuencia utiliza la gamificación.					
	Una vez al mes					
	Una vez a la semana					
	Dos veces a la semana					
13	¿Cree que con la gamificación ayuda a motivar a los estudiantes y a marcar en la vida de ellos esta materia de enseñanza religiosa?					
14	Usted orienta y motiva a los estudiantes enviando actividades utilizando la gamificación.					
15	Las actividades de la gamificación sirven para que el estudiante se motive en la clase de enseñanza religiosa.					
16	Usted utiliza con frecuencia los juegos para motivar a sus estudiantes en el amor y conocimiento de Jesús histórico.					
17	Usted sabe cómo aplicar la gamificación y que herramientas utilizar para que los estudiantes hagan propias en su vida las enseñanzas que les imparte.					
18	Le es fácil elaborar herramientas en gamificación.					
19	Usted sabe cómo compartir los links para que los estudiantes puedan visualizar la actividad creada.					
20	Crea usted su propio material para que practiquen los estudiantes la gamificación					
21	Usted sabe cómo aplicar la gamificación y que herramientas utilizar para que los estudiantes hagan propias en su vida las enseñanzas que les imparte.					
22	Utiliza con regularidad la gamificación para que la clase de enseñanza religiosa sea más divertida y acogida por parte de los estudiantes.					
23	Cree usted que el material que elabora es didáctico y motivador para sus estudiantes					

24	Usted utiliza con frecuencia la técnica de la gamificación para evaluar lo aprendido en la materia de enseñanza religiosa.					
25	Piensa usted que los juegos es una estrategia didáctica para crear en los estudiantes el sentido evangelizador.					

¡Muchas gracias por su participación!

Apéndice C: Fotografías



Estudiantes de 8vo año realizando el cuestionario



Estudiantes de 8vo año realizando el cuestionario



Galaxy A13

Docente de enseñanza religiosa realizando el cuestionario



Estudiantes de 8vo año realizando el cuestionario