



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

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

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

**La gamificación como estrategia para fomentar el
aprendizaje en la Educación Media del Sistema Educativo
Nacional. Propuesta de aplicación**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

**MAGISTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

Autor: Yaguana Diaz, Silvia Gabriela

Director: López Jimenez, Junior Elio

CATACUCHA

2024



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>

2024

Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Loja, 24 de marzo de 2024

Doctora,
Mariana Angelita Buele Maldonado
Directora del Programa
Ciudad. -

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Titulación denominado: La gamificación como estrategia para fomentar el aprendizaje en la Educación Media del Sistema Educativo Nacional. Propuesta de aplicación, realizado por Yaguana Diaz, Silvia Gabriela que 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: López Jiménez Junior Elio, Magister

C.I.: 1104241532

Correo electrónico: jelopez@utpl.edu.ec

Declaración de autoría y cesión de derechos

Yo, Silvia Gabriela Yaguana Díaz, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente:

Ser autora del Trabajo de Titulación denominado: La gamificación como estrategia para fomentar el aprendizaje en la Educación Media del Sistema Educativo Nacional. Propuesta de aplicación, de la maestría de Innovación y Liderazgo Educativo, específicamente de los contenidos comprendidos en: Capítulo 1: Marco teórico de los fundamentos y elementos de la gamificación. Capítulo 2: Metodología de la investigación; Capítulo 3: Resultados, Conclusiones y Recomendaciones, siendo Junior Elio López Jiménez, director 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.

.....
Autor: Silvia Gabriela Yaguana Díaz

C.I.:1104582331

Correo electrónico: sgyaguana@utpl.edu.ec

Dedicatoria

A Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mis padres Victor Hugo y Mariana Angelita, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional, a mi hermano Victor Fabian por estar conmigo apoyarme moralmente en cada sueño que me he propuesto y celebrar mis triunfos, a mi esposo Hector Alfredo, por ser mi apoyo incondicional en todo momento, y de manera especial a mis hijas, Angie Gabriela, Anahi Alejandra, Itzel Dayanara son mi mayor tesoro, la fuente más pura de mi inspiración por ser mi motor y motivo para superarme cada día.

Agradecimiento

A la Universidad Técnica Particular de Loja en la persona de sus Directivos y docentes de las diversas asignaturas de la maestría, a la Unidad Educativa Lauro Guerrero Becerra por abrirme las puertas de la institución para realizar esta investigación, al Magister Junior López, director del presente trabajo, que con paciencia, dominio de los procesos de investigación y facilidad en la dinámica de enseñanza, dedicación y orientación durante el proceso.

Índice de contenido

Aprobación del director del Trabajo de Titulación	II
Declaración de autoría y cesión de derechos.....	III
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento	VI
Índice de contenido.....	VII
Resumen	1
Abstract	2
Introducción	3
Capítulo uno	5
Marco Teórico.....	5
1 Fundamentos y elementos de la gamificación	5
2 La gamificación como metodología de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas9	
3 Gamificar para hacer un aula más motivadora y dinámica.....	11
4 Resultados de la gamificación en experiencias educativas locales	15
5 Buenas prácticas educativas a nivel local	18
Capítulo dos	21
Metodología.....	21
2.1. Diseño y tipo de investigación.....	21
2.2. Recursos.....	23
2.2.1 Recursos Humanos.....	23
2.2.2. Recursos institucionales.....	23
2.2.3. Recursos materiales.....	23
2.2.4. Recursos económicos.....	24
Capítulo tres	25
Resultados.....	25
3.1 Prisma 2020 lista de verificación de las fuentes principales de información usadas25	
3.2 Cuestionario de evaluación del juego lúdico en clase.....	31
Conclusiones.....	42

Recomendaciones.....	43
Referencias Bibliográficas.....	44
Apéndice.....	48
Apéndice A. Propuesta de investigación.....	48
Apéndice b. Ficha prisma.....	55
Apéndice C. Cuestionario.....	56
Apéndice D. Fotografías de la construcción del juego.....	59

Índice de tablas

Tabla 1	25
---------------	----

Índice de gráficos

Gráfico 1	32
Gráfico 2	33
Gráfico 3	34
Gráfico 4	35
Gráfico 5	36
Gráfico 6	37
Gráfico 7	38
Gráfico 8	40

Resumen

El presente trabajo de titulación titulado La gamificación como estrategia para fomentar el aprendizaje en la educación media del sistema educativo nacional se ha centrado en el aprendizaje activo, siendo una de sus metodologías la gamificación para convertirla en una alternativa para generar una actitud positiva en los estudiantes y crear un ambiente más agradable en el aula. Como objetivo general fue hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y proponer su aplicación en el contexto educativo. Como muestra participaron 14 estudiantes de la Unidad Educativa Lauro Becerra y su posterior evaluación. La metodología usada tuvo que ver con el método descriptivo que se plasmó principalmente en la recopilación de información de forma rigurosa, usando como técnicas la revisión bibliográfica, la experimentación de una propuesta educativa y como instrumentos la ficha PRISMA que contribuyó a la revisión sistemática de las fuentes de consulta y a la escala de rango para la evaluación de la propuesta. Con ello se descubre que el proceso gamificador forma una participación mas activa, motivante y efectiva para una clase más dinámica y consecuentemente para mejorar el rendimiento escolar

Palabras clave: gamificación, aprendizaje activo, motivación, juego lúdico.

Abstract

The present degree work entitled gamification as a strategy to promote learning in Secondary Education of the National Education System has focused on active learning, being one of its methodologies gamification to make it an alternative to generate a positive attitude in students and create a more pleasant environment in the classroom. The general objective was to make a theoretical review of the benefits of the use of gamification and to propose its application in the educational context. As a sample, 14 students from the Lauro Becerra Educational Unit participated and their subsequent evaluation. The methodology used had to do with the descriptive method that was mainly embodied in the collection of information in a rigorous way, using as techniques the bibliographic review, the experimentation of an educational proposal and as instruments the PRISMA card that contributed to the systematic review of the sources of consultation and the range scale for the evaluation of the proposal. With this it is discovered that the gamification process forms a more active, motivating and effective participation for a more dynamic class and consequently to improve school performance.

Key words: gamification, active learning, motivation, playful game.

Introducción

La gamificación emerge como una herramienta pedagógica invaluable en el proceso educativo, ofreciendo una nueva dimensión de motivación y participación activa por parte de los estudiantes. Al integrar elementos lúdicos y mecánicas de juego en contextos educativos, se logra transformar la experiencia de aprendizaje en una aventura atractiva y significativa. La importancia de la gamificación radica en su capacidad para estimular el interés intrínseco de los estudiantes, fomentar la resolución de problemas, y cultivar un ambiente educativo dinámico.

Como problema del presente trabajo investigativo se centra en saber si a pesar de la reconocida importancia de la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora que promueve la motivación intrínseca y la participación activa, persiste la incertidumbre sobre la manera en que las instituciones educativas pueden integrar de manera efectiva la gamificación en sus programas académicos. La falta de comprensión detallada sobre cómo diseñar, implementar y evaluar estrategias de gamificación en diversos niveles educativos constituye un vacío de conocimiento crítico. En este contexto, surge la interrogante sobre ¿Qué beneficios aporta el uso de la gamificación en educación y su aplicación en el contexto educativo?

De este modo se da inicio al desarrollo de la investigación donde en el capítulo uno que corresponde al marco teórico, sienta las bases conceptuales y contextualiza el estudio. Aquí se abordan las teorías, conceptos y enfoques relacionados con la gamificación en el contexto educativo. En donde se descubre que la gamificación vuelve al aula más motivadora y dinámica, encontrando nuevas prácticas donde se ha experimentado en otros entornos educativos, dando respaldo académico y científico al tema en mención.

El capítulo dos aborda la metodología, aquí se detallan los métodos y enfoques seleccionados para abordar las preguntas de investigación y los objetivos planteados. Se describe la población o muestra estudiada, se justifican las decisiones metodológicas, y se presenta el diseño de la investigación. Además, se explica el proceso de recopilación de datos y el procesamiento para su análisis. El capítulo dos aborda la metodología, usando como

método el descriptivo, se abordan las preguntas de investigación y los objetivos planteados, el principal de ellos hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y proponer su aplicación en el contexto educativo, la población y muestra de estudio estuvo conformada por 14 estudiantes de la Unidad Educativa “Lauro Guerrero Becerra”, para la cual se realizó la aplicación de la propuesta usando una escala de Likert del cuál se obtienen datos que se mencionan en el capítulo siguiente

El capítulo tres, se presentan los resultados de la aplicación de la ficha PRISMA como herramienta para la validez de la revisión bibliográfica, que permitió la ejecución de un proceso confiable para la selección de los principales aportes sobre las variables de estudio, así como los resultados obtenidos a través de la aplicación de la propuesta de juegos como mediador del aprendizaje.

Para cumplir con los objetivos de esta investigación, se llevó a cabo un riguroso proceso que se apoyó en los recursos y medios descritos anteriormente con el propósito de abordar la problemática planteada. Con el sustento teórico se vislumbró la propuesta que sería aplicada y evaluada, la cual demostró ser efectiva creando un ambiente educativo más atractivo, motivador y estimulante, es decir un aula con una actitud más abierta hacia el aprendizaje donde todos se sintieron motivados e involucrados para completar los desafíos que el juego lúdico propuso y participar más activamente en las actividades.

Por ende, se corrobora que el uso de la gamificación contribuye a un proceso de enseñanza-aprendizaje más significativo donde los estudiantes sean los protagonistas de su propio hacer educativo involucrándolos a experimentar nuevas formas de aprender e incluso de poderlos evaluar para la mejora del rendimiento escolar, siendo este trabajo un apoyo para encontrar un punto donde el aula sea un sano disfrute tanto para los docentes como para los estudiantes.

Capítulo uno

Marco Teórico

1 Fundamentos y elementos de la gamificación

Las investigaciones a nivel nacional demuestran que la utilización de la gamificación en el entorno educativo a través de recursos tecnológicos representa una estrategia pedagógica altamente efectiva. Se ha comprobado que esta metodología conlleva notables avances en el aprendizaje significativo de los estudiantes al implementar planes de estudio basados en la gamificación. Además, es importante destacar que la gran mayoría de los estudiantes considera la gamificación como una técnica satisfactoria y bien recibida, en la educación genera efectos positivos, como una mayor interacción, entretenimiento y motivación en el estudio de las Ciencias Naturales, permitiendo una asimilación más rápida del conocimiento y fomentando un aprendizaje a largo plazo (Mallitasig y Freire, 2020).

La educación debe evolucionar al mismo ritmo que las personas y convertirse en un entorno de interés y motivación, lo que facilita la asimilación de nuevos conceptos y la adquisición de conocimientos. La gamificación es una de estas valiosas técnicas, y las herramientas mencionadas en este estudio, como Kahoot y Plickers, son solo una pequeña muestra de las posibilidades disponibles para enriquecer la enseñanza en diversas áreas del conocimiento. Este enfoque conlleva un proceso de enseñanza-aprendizaje eficiente y significativo.

Acotando al tema Reina et al. (2023) afirma que los juegos tienen la capacidad de atraer a las personas a través de desafíos, logros y la sensación de superar obstáculos. La gamificación aprovecha esta motivación intrínseca al incorporar elementos lúdicos en actividades que normalmente no están relacionadas con el juego, como la educación, el entorno laboral o la promoción de la salud. Gracias a esta aproximación, la implementación de la Gamificación en la Educación Básica permite crear un ambiente de trabajo más flexible y autónomo, alejado de rigideces, donde cometer errores se considera parte del proceso y se fomenta la colaboración, lo cual es esencial para promover el aprendizaje compartido.

Además, contribuye a que los estudiantes aprendan a gestionar sus emociones de manera positiva, a confiar en los demás y a emocionarse con los éxitos del equipo.

De este modo se puede ofrecer a los alumnos más oportunidades de comunicación y momentos de interacción que ha demostrado ser beneficioso para que se conozcan mutuamente, comprendan las diferencias en opiniones, habilidades y áreas de interés. Asimismo, la inclusión de actividades dirigidas, pero que permiten que cada estudiante avance a su propio ritmo, fomenta la autonomía, una habilidad esencial para su futuro.

Para Reina et al. (2023) el proceso gamificado implica un análisis detallado del grupo de estudiantes, teniendo en cuenta su generación, con el fin de potenciar su potencial. Además, los educadores no solo deben estar familiarizados con las tecnologías, sino también ser competentes digitales para abordar los nuevos desafíos, demandas y intereses de los estudiantes. Se ha observado que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación de los estudiantes, lo que los predispone de manera favorable para que los docentes puedan cumplir con su objetivo pedagógico.

En la misma temática en el estudio generado por Delgado et al. (2022) titulado “La gamificación como aprendizaje innovador en los estudiantes de básica” menciona que con el propósito de examinar la contribución de la gamificación como una innovadora estrategia y una aplicación efectiva de las técnicas de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de educación básica, se ha determinado que la gamificación se perfila como una herramienta relevante en el presente y futuro educativo. Esta técnica tiene el potencial de aumentar la motivación, la concentración y el esfuerzo, tanto a nivel individual como grupal, de los estudiantes. El enfoque de la gamificación busca transformar los contenidos que suelen resultar aburridos para los alumnos en algo atractivo y práctico en su vida cotidiana, lo que conlleva a un aprendizaje más significativo.

Diversos autores contribuyen con información valiosa acerca de la gamificación como una herramienta esencial para establecer un compromiso mutuo entre docentes y estudiantes. Cabe destacar que esta técnica también crea un entorno innovador que promueve la participación activa y facilita la generación de nuevas ideas. El propósito principal

de esta herramienta es transformar el aula de clase en un espacio lúdico y armonioso, con el fin de despertar un gran interés en la implementación de enfoques gamificados y fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Otros autores, mencionan que la gamificación, como metodología activa, ha surgido como una poderosa estrategia educativa que busca incorporar elementos de juegos y dinámicas lúdicas en contextos de aprendizaje. Este enfoque se basa en la premisa de que la gamificación puede aumentar la participación, la motivación y el compromiso de los estudiantes, convirtiendo el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva y efectiva.

La utilización de la gamificación como una herramienta innovadora tiene como objetivo estimular el aprendizaje autónomo y busca reconocer el avance de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera individualizada y en tiempo real. Además, se argumenta que el término gamificación, también conocido como estrategias de ludificación, deriva del inglés "game", que significa juego. En otras palabras, implica la aplicación de elementos de juego con el único propósito de impulsar la motivación (Zambrano et al., 2020).

En la era digital actual, el acceso constante a la información está al alcance de todos, y las nuevas tecnologías generan experiencias altamente enriquecedoras para los usuarios. Estas tecnologías pueden transportar a las personas a diferentes realidades de manera rápida y eficaz, como es evidente en el caso de los videojuegos, que gracias a sus características digitales y la inmersión que ofrecen, resultan sumamente atractivos para los usuarios. Por consiguiente, los educadores, independientemente de su nivel educativo (ya sea en la enseñanza primaria, secundaria o superior), deben adaptar sus enfoques pedagógicos e integrar la gamificación como parte integral de sus métodos de enseñanza (Morales y Veytia, 2021).

La gamificación utiliza elementos como puntos, recompensas, desafíos y competencias para estimular la implicación de los estudiantes. Al hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido, se fomenta un ambiente de aprendizaje más dinámico. Los

juegos y actividades gamificadas pueden adaptarse a diversos niveles educativos, desde la educación básica hasta la educación superior (Acosta et al., 2023).

La gamificación desde el punto de vista de Briceño (2022) se lo puede entender como un enfoque que consiste en la aplicación de elementos y mecánicas propios de los juegos, buscando generar y convertir experiencias cotidianas en experiencias más atractivas y entretenidas, tomando prestados los principios que hacen que los juegos sean envolventes y divertidos, con el objetivo de lograr un mayor compromiso y resultados más efectivos dentro del marco educativo (Briceño, 2022).

De igual modo, la importancia de la gamificación radica en su capacidad para mejorar la motivación y el compromiso. Al integrar elementos lúdicos en tareas y actividades, se logra captar la atención de las personas y mantenerlas interesadas en el proceso. Esto es especialmente valioso en la educación, donde puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo, ya que los estudiantes participan activamente y se sienten más involucrados en su progreso (Malvasi y Recio, 2022).

El motivar implica despertar el entusiasmo y la pasión de las personas para que aporten sus habilidades y talentos a un objetivo colectivo. En consecuencia, para emplear estrategias de gamificación de manera efectiva, es crucial comprender los factores de motivación que permiten diseñar juegos atractivos para distintos tipos de participantes. De esta forma, las tácticas de gamificación están ganando terreno en las organizaciones como medio para impulsar la motivación y el compromiso. Estas aplicaciones abarcan diversos campos, que van desde la innovación, la gestión del talento y la educación hasta la promoción de hábitos saludables y responsables (Ortiz et al., 2019).

Concluyendo en la era digital actual, el acceso constante a la información ha transformado la manera en que las personas interactúan con el mundo, siendo evidente en ámbitos lúdicos, que ofrecen experiencias altamente atractivas y enriquecedoras. En este contexto, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica que busca aprovechar los principios que hacen que los juegos sean envolventes y divertidos para mejorar la motivación y el compromiso en el ámbito educativo.

2 La gamificación como metodología de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas

Zambrano y Luque (2020) manifiesta que la incorporación de recursos de gamificación como Edmodo y Quizizz en las instituciones educativas es viable, ya que los educadores muestran disposición para adoptar estas herramientas y aplicarlas en sus prácticas pedagógicas con el fin de fomentar el aprendizaje autodirigido en sus estudiantes. Se argumenta que la aplicación de esta metodología permite a los docentes evaluar de manera más efectiva y en tiempo real el proceso de enseñanza-aprendizaje de cada estudiante de forma individual, al mismo tiempo que refuerza la capacidad de aprendizaje autodirigido en cada uno de ellos y les proporciona la motivación inherente a esta enfoque.

Deciendo en base a lo expuesto que las herramientas de gamificación ofrecen a los educadores numerosas oportunidades para que los estudiantes se involucren en un proceso de aprendizaje autodirigido de manera agradable, activa y, sobre todo, logren una comprensión significativa de lo que están aprendiendo.

Según Briceño (2022) la innovación juega un papel de gran relevancia en el proceso educativo, y en la actualidad, la tecnología ha adquirido un papel fundamental en el ámbito de la educación. Los recursos tecnológicos se han comprometido a impulsar la enseñanza y a favorecer la continuidad del proceso pedagógico. Las instituciones educativas han integrado en sus enfoques pedagógicos la utilización de herramientas tecnológicas que facilitan el aprendizaje a través de enfoques lúdicos, con la gamificación como una opción que promete generar cambios significativos en la forma en que los docentes desarrollan sus actividades (Briceño, 2022).

Estos recursos pueden ser aplicados en todos los distintos niveles de educación. Es fundamental reconocer que la incorporación de elementos del juego en las prácticas educativas estimula el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Autores como Llor y Hidalgo (2023) logran determinar que la gamificación ha tenido un impacto significativo en el ámbito educativo al transformar la forma en que se enseña y se aprende. Esta estrategia utiliza elementos de juego, como desafíos, recompensas y

competencia, para involucrar a los estudiantes de manera más activa en el proceso de aprendizaje. Al integrar aspectos lúdicos en las aulas, se logra captar la atención de los estudiantes y mantener su motivación, lo que a menudo conduce a un aprendizaje más profundo y duradero (Loor y Hidalgo, 2023).

En los últimos años la gamificación ha ido ganando espacio en la educación, ya que gracias a ella se fomenta la autonomía y el aprendizaje autodirigido, ya que los estudiantes asumen un papel activo al tomar decisiones y resolver problemas dentro de un entorno de juego. Esto promueve habilidades como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la colaboración, que son esenciales en la vida moderna. Además, la retroalimentación constante y las recompensas en forma de puntos, insignias o niveles, refuerzan el progreso y la autoevaluación (Colomo y Sánchez , 2020).

Así la gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica ampliamente recomendada, y diversas técnicas de diseño de juegos han demostrado su eficacia en entornos educativos. Las escuelas ya incorporan varios elementos que se asemejan a las dinámicas de los juegos, como la asignación de puntos, el nivel correspondiente al grado escolar, la retroalimentación y la competencia. Se ha propuesto, además, la aplicación de la gamificación como medio para incrementar la motivación de los estudiantes, ofreciéndoles metas claras y alcanzables, así como una retroalimentación inmediata y continua, promoviendo la competencia y visualizando el progreso (Briceño, 2022).

Agregando a lo anterior Archilla y González (2021) la inclusión de la gamificación en la educación puede personalizar el aprendizaje, adaptándolo a diferentes estilos y ritmos de los estudiantes. También puede aumentar la participación de los alumnos en actividades extracurriculares y la retención de información. En resumen, la gamificación ha revolucionado la educación al hacer que el aprendizaje sea más interactivo, atractivo y efectivo, fomentando habilidades esenciales para el siglo XXI y promoviendo un enfoque más centrado en el estudiante

En resumen, se destaca que la gamificación no se limita a la recompensa de puntos o insignias; también puede incluir elementos narrativos, desafíos y competencias, lo que hace

que el aprendizaje sea más atractivo y divertido. La gamificación puede ser personalizada para adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes, lo que la convierte en una herramienta versátil en la educación.

3 Gamificar para hacer un aula más motivadora y dinámica.

La gamificación en el aprendizaje es una estrategia que se ha consolidado como un enfoque efectivo para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en entornos educativos. Esta técnica se basa en la incorporación de elementos y mecánicas propias de los juegos, como puntos, insignias, niveles, tablas de clasificación y narrativas, en contextos no lúdicos, con el propósito de estimular la participación activa de los estudiantes

De este modo Huamaní y Vega (2023) afirma que, en el ámbito de la educación, los docentes aplican una variedad de enfoques pedagógicos con el objetivo de inspirar y elevar el desempeño académico de sus alumnos. En este contexto, la gamificación ha surgido como una estrategia diseñada para potenciar las habilidades cognitivas y facilitar una mejor asimilación del conocimiento. La evolución tecnológica en el ámbito educativo a nivel global ha tenido un impacto significativo en la transformación de las prácticas educativas, en lo que respecta al uso de enfoques tanto de enseñanza como de aprendizaje.

Dentro de este contexto, la gamificación hace referencia a las herramientas que los educadores consideran adecuadas para incrementar la motivación de los estudiantes y se emplea con el propósito de promover el proceso de aprendizaje en el entorno escolar. Según la investigación “Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje” realizada por Fernández (citada por Huamaní y Vega, 2023), se ha establecido que la gamificación aporta los elementos necesarios para estimular la participación activa de los alumnos, generando un mayor interés en lo que concierne a los aspectos académicos. De manera similar, al implementar programas basados en la gamificación, se mejoran los procedimientos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, lo que se traduce en un enfoque más sólido hacia el conocimiento y, por lo tanto, contribuye al progreso académico de los mismos.

Uno de los principales beneficios de la gamificación en el aprendizaje es su capacidad para incrementar la motivación de los estudiantes. Los puntos y las insignias actúan como

recompensas inmediatas que estimulan el esfuerzo y la persistencia. Además, la inclusión de niveles y tablas de clasificación crea un ambiente competitivo pero amigable, que despierta el deseo de superarse a uno mismo y superar a los demás.

Los docentes que incorporan enfoques innovadores facilitan la apreciación de la gamificación, la cual enriquece múltiples dimensiones del proceso de aprendizaje, fomentando la autonomía, motivación, participación constante y activa, y optimizando los recursos de aprendizaje del estudiante. Dentro del ámbito educativo, la gamificación se erige como una estrategia que implica la creación de actividades que incorporan elementos propios de los juegos, con el propósito de estimular de manera dinámica la motivación y la participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio aprendizaje (Gil y Prieto, 2021).

Por ello, el objetivo no consiste únicamente en fomentar la participación, sino en diseñar actividades que tengan un significado real en la consecución del proceso de aprendizaje. La aplicación de la gamificación estimula la disposición de los estudiantes para llevar a cabo las tareas de manera voluntaria, lo que podría influir en la promoción de su motivación interna. Además, también podría ser relevante para incrementar la motivación externa de los estudiantes y promover su participación activa. Los efectos de esta motivación se reflejan en la persistencia en la consecución de las metas y objetivos de aprendizaje (Prieto et al., 2022).

La gamificación no solo impulsa la motivación, sino que también tiene un impacto positivo en la retención de conocimientos. Los juegos a menudo presentan información de manera más atractiva y práctica, lo que facilita la asimilación y comprensión de conceptos. Además, el enfoque en la resolución de problemas y la toma de decisiones que suelen presentar los juegos contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas.

En el ámbito de la educación, la gamificación ha ganado un espacio relevante para la reflexión y el análisis, ya que se utiliza cada vez más como una técnica o estrategia destinada a estimular a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Su propósito fundamental es motivar a los participantes y promover comportamientos deseados de manera significativa.

Las investigaciones más recientes sobre la gamificación en el contexto educativo exploran cómo elementos como las insignias, los diferentes niveles de destreza y las tablas de clasificación impactan en el aprendizaje y la motivación, y estos componentes son considerados como elementos destacados en el ámbito de la educación (Gil y Prieto, 2021).

Determinando de este modo que, en la actualidad, existen numerosos ejemplos de aplicación de la gamificación en la educación, desde plataformas en línea que otorgan insignias y certificados virtuales por la finalización de cursos, hasta juegos educativos que enseñan matemáticas y ciencias de manera lúdica y efectiva, por lo que la selección de las herramientas por parte del docente resulta indispensable en este campo.

La gamificación, como estrategia que emplea elementos de juego en entornos de aprendizaje, ha demostrado tener un impacto positivo en la satisfacción académica de los estudiantes. Este enfoque atractivo y lúdico motiva a los alumnos, lo que puede traducirse en una experiencia educativa más satisfactoria. Uno de los principales mecanismos a través de los cuales la gamificación influye en la satisfacción académica es a través del aumento de la motivación.

El impacto de la gamificación en la actitud, la motivación y el compromiso de los estudiantes ha sido objeto de estudio en esta corriente, que aborda cuestiones como el efecto de los juegos serios en la actitud, la motivación, la creatividad y la implicación de los alumnos. Se analizan los componentes de los juegos empleados en el contexto educativo para estimular la implicación, la motivación y el comportamiento deseado de los estudiantes, así como la influencia de la gamificación en aspectos motivacionales, cognitivos y sociales. También se exploran los efectos de la gamificación en el compromiso de los estudiantes, cómo la utilización de la gamificación en la educación incide en la actitud, la motivación y el interés de los estudiantes, y el impacto de los elementos de juego en la motivación y la participación de los usuarios (Gómez, 2019).

Por lo tanto, se vuelve esencial el rol del docente en la creación de una conexión apropiada entre la motivación y el proceso de aprendizaje en la construcción del conocimiento, considerando su influencia crucial en el diseño del plan de estudios. Esto

ocurre, por ejemplo, cuando el profesor incorpora acciones pertinentes desde el punto de vista metodológico y didáctico, en sintonía con el enfoque curricular y el modelo pedagógico seleccionados para el programa educativo. De esta manera, se busca principalmente fomentar la motivación intrínseca en el estudiante.

Contribuir al fomento de la motivación de los estudiantes implica que estos tengan una comprensión clara y coherente del propósito del proceso de aprendizaje, que encuentren el contenido interesante y que se perciban capaces de afrontar el desafío. Este enfoque busca romper con el ciclo perjudicial previamente mencionado. Para lograr esto, el profesor debe resaltar el potencial interés del material de estudio, establecer expectativas de éxito realistas y brindar apoyo adicional. Esto se logra al crear un entorno de aprendizaje que promueva la colaboración sobre la competencia, donde pedir y ofrecer ayuda sea algo común, y donde se permita cometer errores y aprender de ellos. La comunicación efectiva y respetuosa, junto con un trato justo y personalizado, pueden coexistir armoniosamente con un nivel de exigencia moderado que refleje la confianza del profesor en las capacidades de sus estudiantes (Rodríguez et al., 2019).

Además, la personalización del aprendizaje que la gamificación permite mejorar la satisfacción de los estudiantes. Los juegos se pueden adaptar a las necesidades individuales, lo que les da la sensación de que están controlando su proceso de aprendizaje, lo que resulta en una experiencia más gratificante. La gamificación fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, lo que puede aumentar la satisfacción académica al promover un sentido de comunidad y pertenencia en el aula (Morales y Veytia, 2021).

En resumen, la gamificación, al incorporar elementos de juego en entornos educativos, ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar la satisfacción académica de los estudiantes. Este enfoque atractivo y lúdico motiva a los alumnos, generando una experiencia educativa más placentera. La clave de este impacto positivo reside en el aumento de la motivación de los estudiantes, un factor esencial en su desempeño y compromiso en el proceso de aprendizaje.

4 Resultados de la gamificación en experiencias educativas locales

La gamificación, o la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos, ha surgido como una poderosa herramienta en entornos educativos reales. Su capacidad para motivar, involucrar y fomentar la participación activa de los estudiantes ha llevado a resultados positivos en diversos aspectos del aprendizaje.

A continuación, se explorarán unos resultados destacados del uso de la gamificación en entornos educativos reales tanto de forma tecnológica como lúdica:

Dentro del estudio “La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje – enseñanza de operaciones aritméticas” publicado por Ordoñez (2022) se detectó un aumento de la Motivación y la Participación, demostrando que la gamificación en entornos educativos ha demostrado ser altamente efectiva para aumentar la motivación de los estudiantes. Al incorporar elementos de juego, como desafíos, recompensas y competencias, se crea un ambiente educativo más atractivo y estimulante. Los estudiantes experimentan un cambio en su actitud hacia el aprendizaje, ya que se sienten más involucrados y motivados para completar tareas y participar activamente en las actividades educativas.

En lugar de percibir el aprendizaje como una tarea aburrida, la gamificación transforma el proceso en una experiencia más interactiva y divertida. Los juegos educativos pueden ofrecer recompensas virtuales, reconocimientos o incluso avanzar en niveles, lo que genera un sentido de logro y estimula el deseo de continuar participando. Este aumento en la motivación no solo mejora la calidad del aprendizaje, sino que también fomenta la autodisciplina y la responsabilidad en los estudiantes, ya que buscan activamente superar desafíos y alcanzar metas educativas.

Otro resultado positivo del uso de la gamificación en entornos educativos es el desarrollo de habilidades y la promoción entre los estudiantes de la colaboración del estudio denominado “Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior” de Montoya y Sagñay (2021). Los juegos educativos están diseñados para desafiar a los jugadores a resolver problemas, tomar decisiones críticas y aplicar conocimientos en situaciones prácticas. Esto no solo refuerza el contenido académico, sino que también

promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la creatividad.

Además, muchos juegos educativos fomentan la colaboración entre los estudiantes al incluir elementos de juego en equipo. Los estudiantes trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes, compiten en actividades grupales y se apoyan mutuamente para superar desafíos. Esta colaboración no solo mejora las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes, sino que también refleja situaciones del mundo real donde el trabajo en equipo es esencial.

Así mismo, se descubrió en otro estudio denominado “Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas” de Trujillo (2023) que la gamificación facilita la implementación de evaluaciones formativas y la entrega de retroalimentación continua. Los juegos educativos pueden incorporar mecanismos de evaluación en tiempo real, permitiendo a los educadores monitorear el progreso de los estudiantes de manera inmediata. Esto proporciona una visión detallada de las áreas en las que los estudiantes pueden necesitar apoyo adicional, permitiendo intervenciones tempranas y personalizadas.

La retroalimentación inmediata, común en los entornos de gamificación, contribuye a un ciclo de aprendizaje continuo. Los estudiantes reciben comentarios instantáneos sobre sus acciones y decisiones, lo que les permite ajustar su enfoque y mejorar sus habilidades de manera proactiva. Además, la retroalimentación constante contribuye a la creación de un entorno educativo más receptivo y adaptativo, donde los educadores pueden ajustar sus estrategias de enseñanza según las necesidades y el progreso individual de cada estudiante.

En entornos sin acceso a la tecnología, la gamificación puede basarse en métodos analógicos y estrategias creativas para fomentar la participación activa de los estudiantes. La creación de juegos de mesa, actividades de rol, competencias y desafíos físicos puede ser tan efectiva como las plataformas digitales. La clave radica en diseñar experiencias educativas que capturen la atención de los estudiantes y les brinden un sentido de propósito.

Esto fue corroborado en el estudio de nombre “Aprendizaje Basado en Juegos como Estrategia para el Desarrollo de Competencias Específicas de Educación” de Durán (2013)

quien aduce además que la competencia amistosa, las recompensas tangibles y el reconocimiento público son elementos de juego que pueden incorporarse sin la necesidad de dispositivos electrónicos. Por ejemplo, establecer sistemas de puntos, otorgar insignias físicas o crear tableros de líderes manuales pueden motivar a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje. Este enfoque intrínsecamente motivador contribuye a un ambiente educativo más dinámico, donde los estudiantes se sienten comprometidos y entusiastas, independientemente de la falta de tecnología.

Dentro del mismo estudio también se encuentra que a gamificación en entornos no tecnológicos puede centrarse en el desarrollo de habilidades sociales y colaborativas mediante la creación de juegos de roles, actividades grupales y proyectos colaborativos. Estas estrategias no solo refuerzan los conceptos académicos, sino que también fomentan el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la resolución de problemas en un entorno práctico.

Los educadores pueden diseñar juegos de roles que simulan situaciones de la vida real, promoviendo la aplicación práctica de conocimientos y habilidades. La colaboración se convierte en un componente esencial de las actividades, ya que los estudiantes trabajan juntos para lograr objetivos comunes. Estas interacciones sociales mejoran no solo las habilidades académicas, sino también las habilidades emocionales e interpersonales, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos más allá del aula.

Y en otro estudio denominado “El aprendizaje basado en juegos de mesa para la enseñanza de la matemática” de Abril y Espinoza (2002) aunque la tecnología a menudo facilita la retroalimentación instantánea, en entornos sin acceso a dispositivos digitales, se pueden implementar estrategias manuales para proporcionar evaluaciones formativas y retroalimentación continua. Los educadores pueden diseñar sistemas de evaluación basados en el seguimiento del rendimiento de los estudiantes mediante registros escritos, rúbricas visuales o tableros físicos.

La retroalimentación continua se vuelve participativa al involucrar a los estudiantes en la autoevaluación y evaluación entre pares. Establecer procesos transparentes y claros para

la revisión y discusión de trabajos permite a los estudiantes comprender sus fortalezas y áreas de mejora. Este enfoque no solo brinda retroalimentación útil, sino que también empodera a los estudiantes para ser parte activa de su proceso de aprendizaje, promoviendo la autorreflexión y la responsabilidad académica.

Por ende, la gamificación en entornos educativos reales ha demostrado resultados positivos al aumentar la motivación y la participación, facilitar el desarrollo de habilidades y fomentar la colaboración, así como permitir una evaluación formativa efectiva y proporcionar retroalimentación continua.

Y en entornos educativos sin acceso a la tecnología puede lograr resultados significativos al fomentar la participación activa y la motivación intrínseca, promover el desarrollo de habilidades sociales y colaborativas, y facilitar evaluaciones participativas y retroalimentación continua.

Estas estrategias, basadas en enfoques analógicos y creativos, demuestran que la gamificación es una herramienta versátil y efectiva, incluso en contextos donde los recursos tecnológicos existen o son limitados.

5 Buenas prácticas educativas a nivel local

De los diferentes trabajos presentados en el apartado anterior se descubre que la gamificación es una estrategia efectiva que puede implementarse en entornos educativos con y sin acceso a la tecnología. Estos juegos no solo fomentan la participación activa de los estudiantes, sino que también promueven la comprensión y retención del contenido educativo de manera lúdica y participativa. A continuación, se presentan tres juegos diseñados para entornos educativos reales que no dependen de dispositivos tecnológicos que serán la base de la propuesta del presente trabajo:

5.1. Juego de Palabras Cruzadas Educativo: "Exploradores del Conocimiento"

Este juego explicado por Durán (2013) se trata de palabras cruzadas y se centra en la consolidación de vocabulario y conceptos clave de diversas áreas del conocimiento. Los estudiantes reciben una hoja con una cuadrícula de palabras cruzadas que contienen definiciones en lugar de pistas. El objetivo es completar la cuadrícula asociando las palabras

correctas con las definiciones proporcionadas. Los educadores pueden personalizar las palabras y definiciones según el contenido del currículo.

Este fomenta el juego del pensamiento crítico, la asociación de conceptos y la aplicación práctica de términos académicos. La colaboración entre los estudiantes es esencial, ya que trabajan juntos para completar las palabras cruzadas. La evaluación se realiza mediante la revisión de las cuadrículas completadas y la discusión grupal sobre las respuestas correctas e incorrectas. La simplicidad de los materiales, como papel y lápices, hace que este juego sea accesible en entornos con recursos limitados.

5.2. Juego de Cartas de Preguntas y Respuestas: "Desafío del Conocimiento"

Así mismo Durán (2013) presenta este juego de cartas que se centra en preguntas y respuestas relacionadas con el contenido de la asignatura. Cada carta contiene una pregunta en el frente y la respuesta en el reverso. Los estudiantes se turnan para tomar una carta, leer la pregunta en voz alta y tratar de responder correctamente. Si responden correctamente, acumularán puntos. Si responde incorrectamente, la carta se devuelve al mazo. El jugador con más puntos al final del juego gana.

Este juego promueve la revisión constante del contenido, el pensamiento rápido y la competencia amistosa. La variedad de preguntas puede adaptarse a diferentes niveles de dificultad y temas. La evaluación se realiza mediante la observación de la participación activa, la precisión de las respuestas y la comprensión general del contenido. La simplicidad de los materiales, como cartas con preguntas impresas, facilita su implementación en entornos con recursos limitados.

5.3. Juego de Roles: "Simulación de la Historia"

En un estudio denominado "El juego en la enseñanza aprendizaje de la historia: diseño de una propuesta pedagógica" de Gómez (2018) presenta este juego de roles que se enfoca en la historia y permite a los estudiantes sumergirse en eventos históricos como personajes clave. Los educadores asignan roles específicos a los estudiantes, proporcionan información sobre el contexto histórico y los desafían a representar escenas relevantes. Los estudiantes

deben investigar y preparar sus personajes, luego interactúan en una simulación donde deben tomar decisiones basadas en eventos históricos.

Este juego fomenta la investigación, la creatividad y la comprensión profunda de los eventos históricos. La colaboración entre estudiantes es esencial, ya que trabajan juntos para representar de manera auténtica los roles asignados. La evaluación se realiza mediante la participación activa, la calidad de las representaciones y la capacidad de los estudiantes para relacionar sus acciones con eventos históricos reales. La simplicidad de los materiales, como tarjetas de roles y escenarios impresos, lo hace fácilmente adaptable en entornos sin acceso a tecnología.

5.4. Juego de Cartas Matemáticas: "Carrera Numérica"

Y en el estudio de Abril y Espinoza (2002) propone un juego denominado "Carrera Numérica" siendo una estrategia lúdica para enseñar matemáticas en entornos educativos sin acceso a la tecnología. Cada estudiante recibe un conjunto de cartas numeradas del 1 al 20. El objetivo es formar secuencias numéricas correctas mediante la suma, resta, multiplicación o división de cartas. Por ejemplo, si un estudiante tiene las cartas 5, 3 y 2, puede sumarlas para avanzar cinco espacios. El juego promueve el cálculo mental, la resolución de problemas y la comprensión de relaciones numéricas.

La competencia amistosa y la rapidez en la toma de decisiones hacen que "Carrera Numérica" sea altamente participativa. Los estudiantes desarrollan habilidades matemáticas básicas mientras disfrutan de la emoción de la competencia. Además, la simplicidad de las cartas hace que este juego sea accesible y fácil de implementar en entornos con recursos limitados, convirtiéndolo en una herramienta efectiva para reforzar conceptos matemáticos de manera práctica y divertida.

Como se observa estos juegos para el aprendizaje son adecuados para entornos educativos reales sin acceso a la tecnología. Al centrarse en la participación activa, la aplicación práctica de conocimientos y la colaboración, estos juegos ofrecen experiencias educativas efectivas y atractivas que pueden ser implementadas de manera sencilla con recursos limitados.

Capítulo dos

Metodología

El presente trabajo de investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Lauro Guerrero Becerra, ubicada en el cantón Paltas, Provincia de Loja, el estudio se centró en comprender como la gamificación fomenta la participación activa de los estudiantes para el desarrollo de aprendizajes.

El **objetivo general** de la investigación fue el siguiente: Hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y proponer su aplicación en el contexto educativo

Del objetivo general establecido se desprenden los siguientes **objetivos específicos**:

1. Realizar una revisión bibliográfica cabal que analice la efectividad y las implicaciones pedagógicas de la gamificación como metodología activa en la enseñanza, Identificar estudios académicos y artículos relevantes y analizar las diferentes estrategias de gamificación utilizadas en diversos niveles educativos y disciplinas; 2. Destacar la importancia y los beneficios pedagógicos de integrar la gamificación, mediante juegos lúdicos, como metodología activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificando ejemplos concretos de buenas prácticas para la presentación de una propuesta pedagógicas efectiva que ayude a motivar y mejorar la participación activa de los estudiantes.

La problemática del estudio se basa en las siguientes **preguntas de investigación**:

¿Qué beneficios aporta el uso de la gamificación en educación y su aplicación en el contexto educativo?, Al usar la gamificación, ¿las clases se volverán innovadoras, más motivadoras y tenderán a aumentar la participación de los estudiantes para el desarrollo de aprendizajes?

2.1. Diseño y tipo de investigación

El diseño de investigación se centra en la revisión sistemática de literatura que se define como, un método exhaustivo y estructurado para recopilar, evaluar y sintetizar la evidencia disponible en relación con una pregunta de investigación específica. Este enfoque se utiliza principalmente en campos académicos y científicos para abordar preguntas claves y proporcionar una visión integral de la investigación existente sobre un tema particular (Quispe y Miranda, 2021).

El proceso de revisión sistemática implica la definición clara de la pregunta de investigación, la identificación de criterios de inclusión y exclusión para la selección de estudios relevantes, la búsqueda sistemática y exhaustiva de la literatura existente, la evaluación crítica de la calidad metodológica de los estudios incluidos y la síntesis de los resultados de manera objetiva (Benet et al., 2015).

La búsqueda bibliográfica en revistas científicas es un proceso meticuloso y esencial para la construcción de una base teórica sólida. Inicia con la identificación de palabras clave y conceptos relevantes relacionados con el tema de investigación. Posteriormente, se exploran bases de datos científicas y revistas especializadas en busca de artículos que aborden estos términos. La selección de fuentes se realiza mediante criterios predefinidos de relevancia y calidad, asegurando que los artículos elegidos sean pertinentes y estén respaldados por rigurosos estándares académicos.

Una vez recopilada la información, esta se somete a un proceso de evaluación primaria para determinar su idoneidad. Este paso es crucial y se lleva a cabo mediante la aplicación de criterios de calidad, como la fiabilidad de la fuente, la validez del método de investigación y la relevancia directa con los objetivos de la investigación. Solo los documentos que superan esta lista prima, conformada por estándares rigurosos, son considerados para la construcción del marco teórico. Así, este enfoque transparente y metódico garantiza que la información teórica seleccionada sea confiable, original y contribuya de manera significativa al avance del conocimiento en el área de estudio..

El estudio aplicó una metodología descriptiva, esta se centra en describir y analizar de manera detallada las características, propiedades o fenómenos de un grupo o fenómeno específico, sin manipulación de variables o intervenciones experimentales. Su objetivo principal es proporcionar un retrato preciso y completo de la situación estudiada (Guevara y Verdesoto, 2020).

Las técnicas seleccionadas para aportar con el desarrollo del estudio fue la revisión sistemática de literatura, que según Barrientos (2019) es un proceso mediante el cual se examinan, analizan y sintetizan las fuentes existentes relacionadas con un tema específico.

Esta revisión bibliográfica del presente trabajo, proporciono una visión general de lo que se ha estudiado y publicado previamente sobre la gamificación en la educación, especialmente en el ámbito de la Educación Media. A la vez permitió identificar y definir los conceptos clave relacionados con la gamificación y el aprendizaje en la Educación Media. Esto ayuda a establecer un marco conceptual sólido para la investigación.

La técnica que se usó para la aplicación de la propuesta y su evaluación fue la encuesta y permitió indagar en el grupo focal la efectividad del juego lúdico en la comprensión del tema presentado en clase, actitudes, pautas de comportamiento y participación.

La ficha PRISMA es un instrumento que se usó para la revisión sistemática de información que permitió evaluar los acervos bibliográficos para obtener una teoría fundamental e idónea en base a los criterios de la misma y que cumplan con la rigurosidad de sus fuentes de consulta. Y para la evaluación de la propuesta se usó un cuestionario de 10 preguntas diseñado de forma objetiva con una escala de Likert que permitió medir la opinión y actitud del grupo focal.

2.2. Recursos

Para el desarrollo del presente estudio fue necesario el uso de varios recursos, que se detallan a continuación.

5.1.1 Recursos Humanos

1. Director de tesis
2. Investigador
3. Estudiantes
4. Docente de grado

2.2.2. Recursos institucionales

1. Material bibliográfico
2. Tutorías en la dirección de la investigación
3. Grabaciones de las tutorías

2.2.3. Recursos materiales

1. Laptop

2. Teléfono móvil
3. Artículos de páginas web
4. Conexión a internet
5. Impresiones
6. Materiales del juego: Tarjetas, Diadema, Pinzas

2.2.4. Recursos económicos

1. Los recursos económicos de (60 dólares) que han sido financiados por el investigador.

Capítulo tres

Resultados de los análisis

3.1. Prisma 2020 lista de verificación de las fuentes principales de información usadas

3.1.1. Listado de obras usadas para el desarrollo del marco teórico como producto final

Tabla 1

Listado de obras usadas para el desarrollo del marco teórico como producto final

Nro. de texto	Datos de la obra en normas APA
Texto 1	Abril, V. y Espinoza, D. (2022). El aprendizaje basado en juegos de mesa para la enseñanza de la matemática [tesis de maestría]. Universidad Indoamerica. https://n9.cl/7zhkb
Texto 2	Acosta, M., Aguayo, J., Ancajima, S., y Delgado, J. (2023). Recursos Educativos Basados en Gamificación. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0 (14) 1. https://n9.cl/85qawk
Texto 3	Archilla, H., y González, S. (2021). Beneficios de la gamificación en el aula de música de Educación Secundaria. Revista de la Facultad de Educación de Albacete 36 (1). https://n9.cl/dxk7u
Texto 4	Barrientos, J. (2019). <i>La revisión bibliográfica en el doctorado</i> . Obtenido de Formación universitaria. Ciencias Administrativas. https://n9.cl/04ry53
Texto 5	Benet, M., Zafra, L., y Quintero, S. (2015). La revisión sistemática de la literatura científica y la necesidad de visualizar los resultados. Revista Logos, Ciencia & Tecnología 7 (1). https://n9.cl/wthqd
Texto 6	Briceño, C. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la

	enseñanza de lenguas extranjeras. <i>Academo</i> (Asunción) 9 (1). https://n9.cl/2ko3u
Texto 7	Colomo, E., Sánchez, E., Ruiz, J., y Sánchez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. <i>Información tecnológica</i> 31 (4). https://n9.cl/jr8si
Texto 8	Delgado, Y., Chancay, L. y Zambrano, J. (2022). La Gamificación como Aprendizaje Innovador en los Estudiantes de Básica Media. <i>Revista Polo de conocimiento</i> 7 (4). https://n9.cl/go99n
Texto 9	Duran, N. (2013). Aprendizaje Basado en Juegos como Estrategia para el Desarrollo de Competencias Específicas de Educación [tesis de maestría]. Universidad Casa Grande. https://n9.cl/h9amfl
Texto 10	Gil, J., y Prieto, E. (2021). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. <i>Perfiles educativos</i> 42 (168). https://n9.cl/dykr4
Texto 11	Gómez, J. (2019). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. Universidad del Rosario 22 (38). https://n9.cl/exd0n
Texto 12	Gómez, R. (2018). El juego en la enseñanza aprendizaje de la historia: diseño de una propuesta pedagógica [tesis de grado]. https://n9.cl/1gg6
Texto 13	Guevara, G., y Verdesoto, A. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). <i>ReciMundo</i> 4 (3). https://n9.cl/wnv054
Texto 14	Huamaní, M., y Vega, C. (2023). Efectos de la gamificación en la

	motivación y el aprendizaje. Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación 7 (29). https://n9.cl/eq5dq
Texto 15	Loor, M., y Hidalgo, M. (2023). Incidencia de la aplicación de gamificación en la enseñanza del idioma inglés en tiempos COVID-19. Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación 7 (29). https://n9.cl/o1zci
Texto 16	Mallitasig, A., y Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. Revista Uide 5 (3). https://n9.cl/ky1pc
Texto 17	Malvasi, V., y Recio, D. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. Alteridad. Revista de Educación 17 (1). https://n9.cl/029wq
Texto 18	Montoya, J. y Sagnay, M. (2021). <i>Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la unidad educativa intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote</i> [tesis de maestría]. Universidad Nacional de Chimborazo. https://n9.cl/ioktn
Texto 19	Ordoñez, M. (2022). <i>La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores</i> [tesis de maestría]. Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador. https://n9.cl/rmwsm
Texto 20	Quispe, A., Hinojosa, Y., Miranda, H., y Sedano, C. (2021). <i>Serie de Redacción Científica: Revisiones Sistemáticas</i> . Revista del Cuerpo Médico Hospital Nacional Almanzor Aguinaga Asenjo 14 (1). https://n9.cl/sfcxj

Texto 21	Morales, R., y Veytia, M. (2021). Metodologías activas que mejoran el aprendizaje en la Educación. Universitas tarraconensis 11 (1). https://n9.cl/9gusb
Texto 22	Ortiz, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2019). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação e Pesquisa. https://n9.cl/8lrwb
Texto 23	Prieto, J., Gómez, J., y Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. Educare 26 (1). https://n9.cl/7f2bow
Texto 24	Reina, E., Reina, C., y Reina, K. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. Ciencia Latina Internacional 7 (2). https://n9.cl/mtx1n
Texto 25	Rodríguez, D., Gómez, R., y Bravo, M. (2019). Aprendizaje basado en un proyecto de gamificación: vinculando la educación universitaria con la divulgación de la geomorfología de Chile. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias 16 (2). https://n9.cl/9sygh
Texto 26	Trujillo, A. (2023). <i>Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas</i> [tesis de maestría]. Universidad Técnica del Norte. https://n9.cl/um7cm
Texto 27	Zambrano, A., Luque, K., y Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. Revista Dominio de las Ciencias 6 (3). https://n9.cl/yrtdf

Nota: Elaborado por el autor.

Figura 2

Cotejamiento del listado de obras de la tabla 1 con la lista adaptada PRISMA 2020

Sección y Tema	Criterio #	Elemento de la lista de verificación	Texto 20	Texto 21	Texto 22	Texto 23	Texto 24	Texto 25	Texto 26	Texto 27
TÍTULO										
Título	1	El título de la obra concuerda con lo que presenta el escrito.								
INFORMACIÓN BÁSICA										
Objetivos	2	Proporcione una declaración explícita de los objetivos o preguntas que aborda la revisión.								
MÉTODOS										
Criterios de elegibilidad	3	Especificar los criterios de inclusión y exclusión de la revisión y cómo se agruparon los estudios para las síntesis.								
Fuentes de información	4	Especifique todas las bases de datos, registros, sitios web, organizaciones, listas de referencias y otras fuentes buscadas o consultadas para identificar los estudios. Especifique la fecha en que se buscó o consultó por última vez cada fuente.								
Riesgo de sesgo	5	Especifique los métodos utilizados para evaluar el riesgo de sesgo en los estudios incluidos.								
Síntesis de resultados	6	Especifica los métodos utilizados para presentar y sintetizar los resultados								
RESULTADOS										
Estudios incluidos	7	Da el número total de estudios y participantes incluidos y resume las características relevantes de los estudios								
Síntesis de los resultados	8	Presenta resultados principales, indicando preferiblemente el número de estudios incluidos y participantes para cada uno.								
DISCUSIÓN										
Limitaciones de la evidencia	9	Proporcione un breve resumen de las limitaciones de las pruebas incluidas en la revisión (por ejemplo, riesgo de sesgo, inconsistencia e imprecisión del estudio).								
Interpretación	10	Proporcione una interpretación general de los resultados y de las implicaciones importantes								
TOTAL DE CUMPLIMIENTO DE LOS ÍTEMS DE VERIFICACIÓN DE CADA TEXTO (porcentaje)			80%	90%	100%	100%	80%	100%	90%	100%

Nota: Page MJ, McKenzie JE, Bossuyt PM, Boutron I, Hoffmann TC, Mulrow CD, et al. La declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para informar revisiones sistemáticas. BMJ 2021; 372:n71. doi: 10.1136/bmj.n71. Para obtener más información, visite: <http://www.prisma-statement.org/>

SEMAFORO

Verde: cumple totalmente

Amarrillo: cumple en parte

Rojo: no cumple

Análisis: de la figura 2 se desprende que en rangos del 100%, doce documentos cotejados con la lista PRISMA 2020 cumplen notablemente para el desarrollo del marco teórico. Los elementos de comprobación adaptados para este cotejamiento fueron:

1. El título de la obra guarda relación con el tema de investigación.
2. Proporciona una declaración explícita de los objetivos o preguntas que aborda la revisión.
3. Especifica los criterios de inclusión y exclusión para la revisión y cómo se agruparon los estudios para las síntesis.
4. Estudios que cuentan con información actualizada.
5. Especifica los métodos utilizados para evaluar el riesgo de sesgo de los estudios incluidos
6. Especifica los métodos utilizados para presentar y sintetizar resultados
7. Presenta resultados principales, indicando preferiblemente el número de estudios incluidos y participantes para cada uno.
8. Proporcione una interpretación general de los resultados y de las implicaciones importantes.

Interpretación: La declaración PRISMA sobre los ítems de referencia para la publicación de revisiones sistemáticas y metaanálisis, publicada en 2009, fue diseñada para ayudar a los autores de revisiones sistemáticas a informar de manera transparente, de por qué se realizó la revisión, qué hicieron los autores y qué encontraron. Durante la última década, los avances en la metodología y la terminología de la revisión sistemática han requerido una actualización de la guía. La declaración PRISMA 2020 reemplaza la declaración de 2009 e incluye una nueva guía que refleja los avances en los métodos para identificar, seleccionar, evaluar y sintetizar estudios. La estructura y presentación de los ítems se han modificado para facilitar su implementación. La actual lista contiene 27 ítems, una lista de comprobación ampliada que detalla las recomendaciones para cada ítem, la lista de

comprobación resumida PRISMA 2020 y los diagramas de flujo revisados para revisiones originales y actualizadas.

En este contexto, las revisiones sistemáticas desempeñan un papel crucial en la construcción de la fundamentación teórica de proyectos, investigaciones o resultados empíricos. Proporcionan un relato claro, completo y preciso sobre la motivación detrás de la temática revisada, detallando el proceso de identificación y selección de estudios, así como presentando las características de dichos estudios y los resultados de los metaanálisis.

La revisión teórica, en particular, ha permitido rescatar ideas y aportes de gran relevancia para el sustento teórico de la integración de la gamificación en el proceso de aprendizaje. La información recabada destaca la importancia de la gamificación como una herramienta efectiva para estimular el interés, la participación y el compromiso de los estudiantes.

La gamificación, al utilizar elementos característicos de los juegos en contextos no lúdicos, se presenta como una estrategia didáctica innovadora. Esta no solo motiva a los estudiantes, sino que también proporciona un ambiente de aprendizaje interactivo y dinámico. La revisión teórica ha revelado cómo la gamificación no solo consolida los conocimientos existentes, sino que también allana el camino para nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

En conclusión, la gamificación se erige como una herramienta pedagógica valiosa y efectiva, respaldada por un enfoque metodológico claro y revisiones sistemáticas. Su integración en el proceso de aprendizaje no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también impulsa el avance continuo en la educación, abriendo nuevas posibilidades y enriqueciendo el panorama educativo con innovación y eficacia.

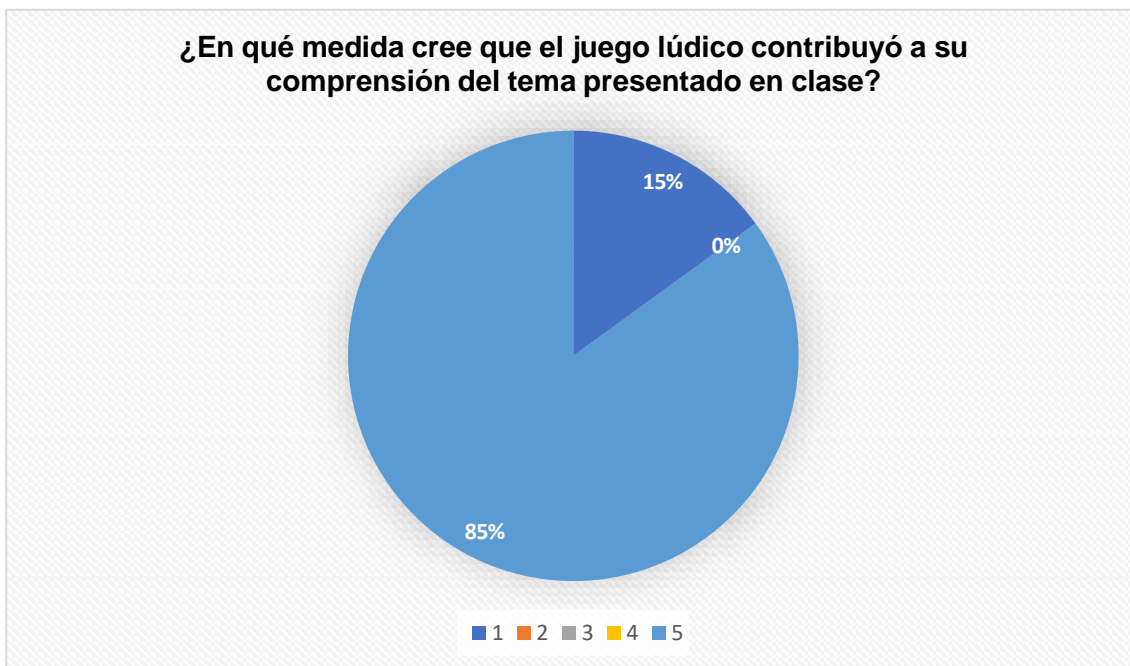
3.2. Resultados del cuestionario de evaluación del juego lúdico en clase

Dentro del desarrollo del presente estudio se ejecuto la aplicación de un cuestionario que permitió medir la experiencia de la gamificación en educación, dichos resultados se presentan como una pieza fundamental en la exploración personal sobre la gamificación en la educación. Este cuestionario, meticulosamente diseñado, buscó capturar la vivencia y percepción en torno a las estrategias gamificadas implementadas en el entorno educativo.

a. ¿En qué medida cree que el juego lúdico contribuyó a su comprensión del tema presentado en clase?

Gráfico 1

Pregunta a: ¿En qué medida cree que el juego lúdico contribuyó a su comprensión del tema presentado en clase?



Nota: Datos obtenidos del cuestionario de valoración de la propuesta aplicado a los estudiantes de 6 EGB de la Unidad Educativa “Lauro Guerrero Becerra” (Guachanamá, Paltas, Loja, Ecuador).

Interpretación: De un total de 12 estudiantes, un 85% de los estudiantes indicaron estar totalmente de acuerdo con la afirmación de que el juego lúdico contribuyó a su comprensión del tema presentado en clase. El 15% expresó estar totalmente en desacuerdo con la idea de que el juego lúdico contribuyó a su comprensión del tema. Y en porcentajes similares al 0% no se ha obtenido respuestas a las opciones en la escala de totalmente en desacuerdo y totalmente de acuerdo.

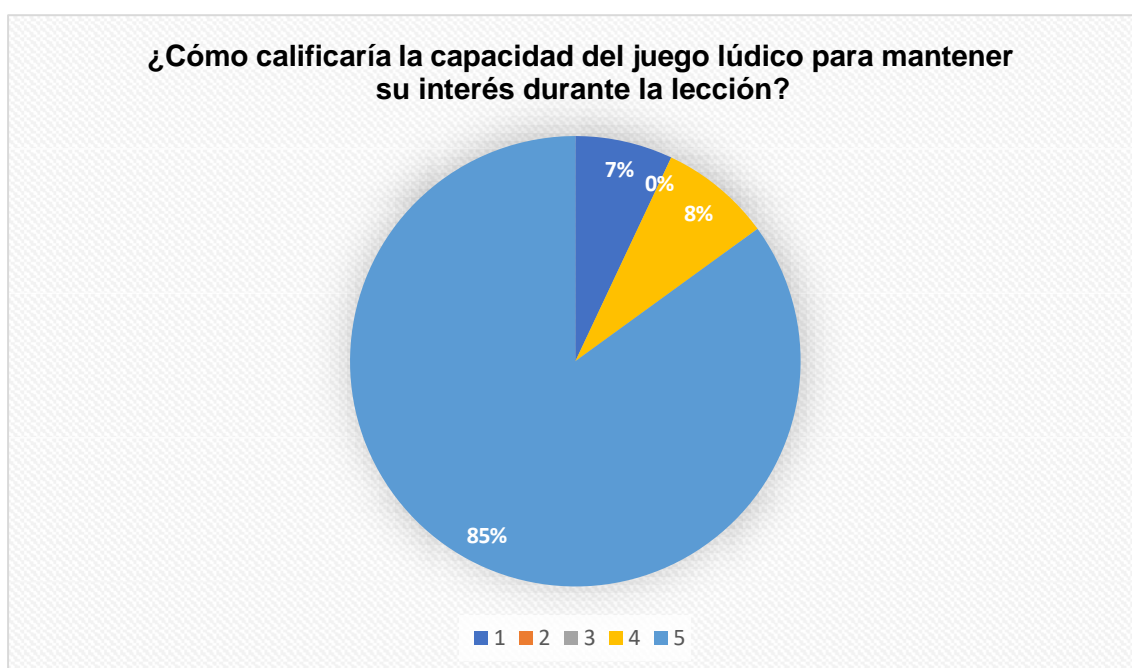
De la experiencia realizada se ha podido comprobar que el uso de juegos lúdicos contribuye a la comprensión de los temas presentados a la clase. Esto se confirma lo que expresa el autor Reina et al. (2023) afirmando que los juegos tienen la capacidad de atraer a las personas a través de desafíos, logros y la sensación de superar obstáculos.

Por ende, los juegos deben ser desarrollados aplicados a contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje, concluyendo entonces que se encuentra respaldada la idea de que el juego lúdico es beneficioso para la comprensión de los temas presentados en clase. Estos hallazgos coinciden con la afirmación de autores sobre la capacidad de los juegos para atraer a las personas haciéndolos más participes del proceso educativo.

b. ¿Cómo calificaría la capacidad del juego lúdico para mantener su interés durante la lección?

Gráfico 2

Pregunta b: ¿Cómo calificaría la capacidad del juego lúdico para mantener su interés durante la lección?



Nota: Datos obtenidos del cuestionario de valoración de la propuesta aplicado a los estudiantes de 6 EGB de la Unidad Educativa "Lauro Guerrero Becerra" (Guachanamá, Paltas, Loja, Ecuador).

Interpretación: Un 85%, indican que están totalmente de acuerdo con la afirmación de que el juego mantiene el interés durante la lección, un 8% de los estudiantes expresaron que están de acuerdo; Mientras que un 7% de los estudiantes, indican que están totalmente en desacuerdo. Y en porcentajes similares al 0% no se ha obtenido respuestas a las opciones en la escala de totalmente en desacuerdo y totalmente de acuerdo.

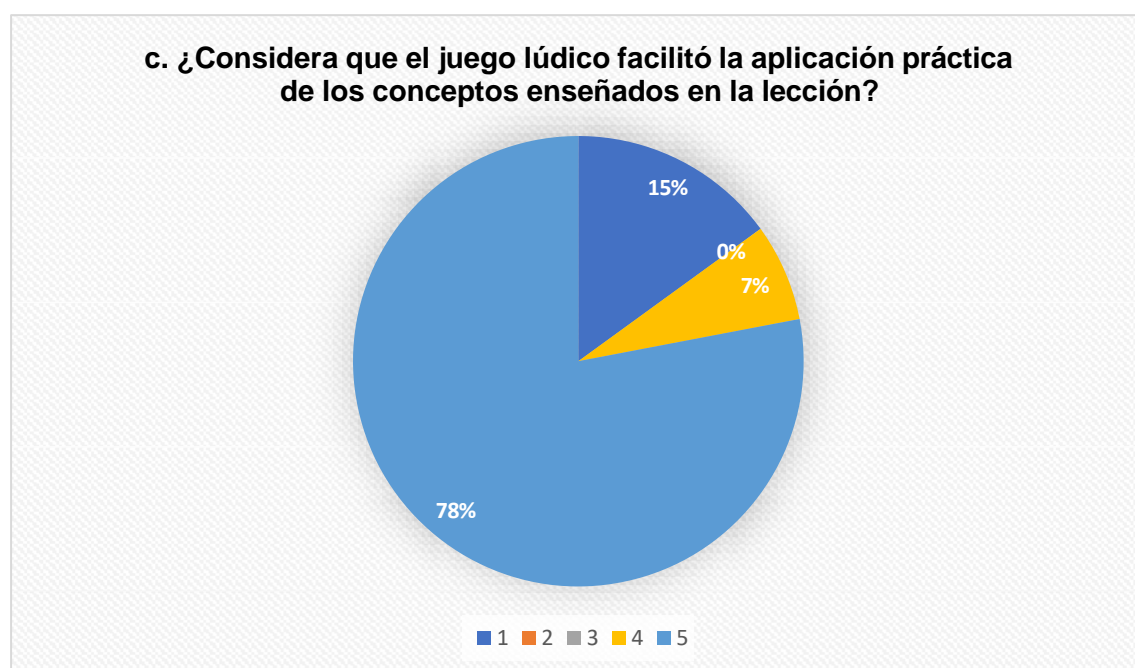
De acuerdo a Mallitasig y Freire (2020) mencionan que la educación debe evolucionar al mismo ritmo que las personas y convertirse en un entorno de interés y motivación, lo que facilita la asimilación de nuevos conceptos y la adquisición de conocimientos.

En resumen, la capacidad del juego lúdico para mantener el interés de los estudiantes durante la lección no solo refuerza la relevancia de adaptar la enseñanza a las necesidades cambiantes de la sociedad, sino que también respalda la noción de que un entorno educativo motivador facilita la asimilación de nuevos conceptos y la adquisición de conocimientos.

c. ¿Considera que el juego lúdico facilitó la aplicación práctica de los conceptos enseñados en la lección?

Gráfico 3

Pregunta c: ¿Considera que el juego lúdico facilitó la aplicación práctica de los conceptos enseñados en la lección?



Nota: Datos obtenidos del cuestionario de valoración de la propuesta aplicado a los estudiantes de 6 EGB de la Unidad Educativa “Lauro Guerrero Becerra” (Guachanamá, Paltas, Loja, Ecuador).

Interpretación: Un 78%, indican que están totalmente de acuerdo con la idea de que el juego lúdico contribuyó de manera significativa a la aplicación práctica de los conceptos enseñados; Mientras que el 15% de los estudiantes indicó estar totalmente en desacuerdo.

Y un 7% de los estudiantes expresó estar de acuerdo. Y en porcentajes similares al 0% no se ha obtenido respuestas a las opciones en la escala de totalmente en desacuerdo y totalmente de acuerdo.

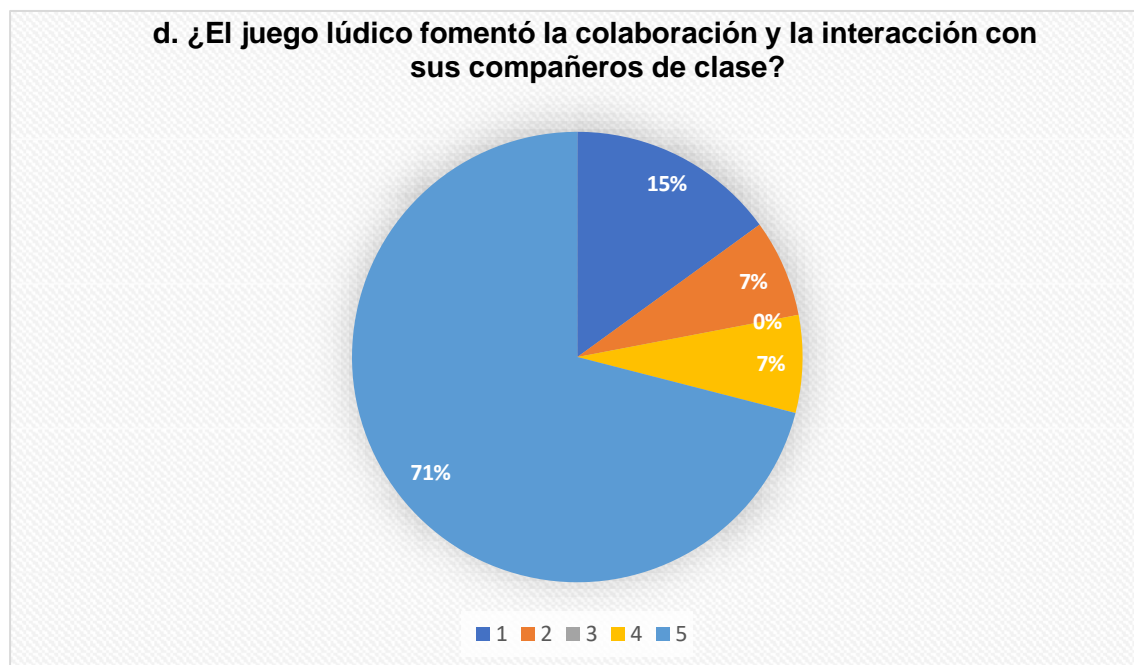
De la práctica realizada se puede determinar que el juego lúdico si logro facilitar la aplicación de los conceptos, al integrar aspectos lúdicos en las aulas, se logra captar la atención de los estudiantes y mantener su motivación, lo que a menudo conduce a un aprendizaje más profundo y duradero (Loor e Hidalgo, 2023).

La capacidad de captar la atención de los estudiantes y mantener su motivación, se traduce en un aprendizaje más profundo y duradero. Este criterio final resalta la importancia de considerar estrategias pedagógicas innovadoras que integren elementos lúdicos para mejorar la aplicabilidad y la comprensión de los conceptos enseñados en el aula.

d. ¿El juego lúdico fomentó la colaboración y la interacción con sus compañeros de clase?

Gráfico 4

Pregunta d: ¿El juego lúdico fomentó la colaboración y la interacción con sus compañeros de clase?



Nota: Datos obtenidos del cuestionario de valoración de la propuesta aplicado a los estudiantes de 6 EGB de la Unidad Educativa "Lauro Guerrero Becerra" (Guachanamá, Paltas, Loja, Ecuador).

Interpretación: Un 71%, afirma que están totalmente de acuerdo con la idea de que el juego lúdico fomentó la colaboración y la interacción con sus compañeros de clase. Un 15% de los estudiantes expresó estar totalmente en desacuerdo; Mientras que un 7% indica que están en desacuerdo, y otro 7% expresa estar de acuerdo.

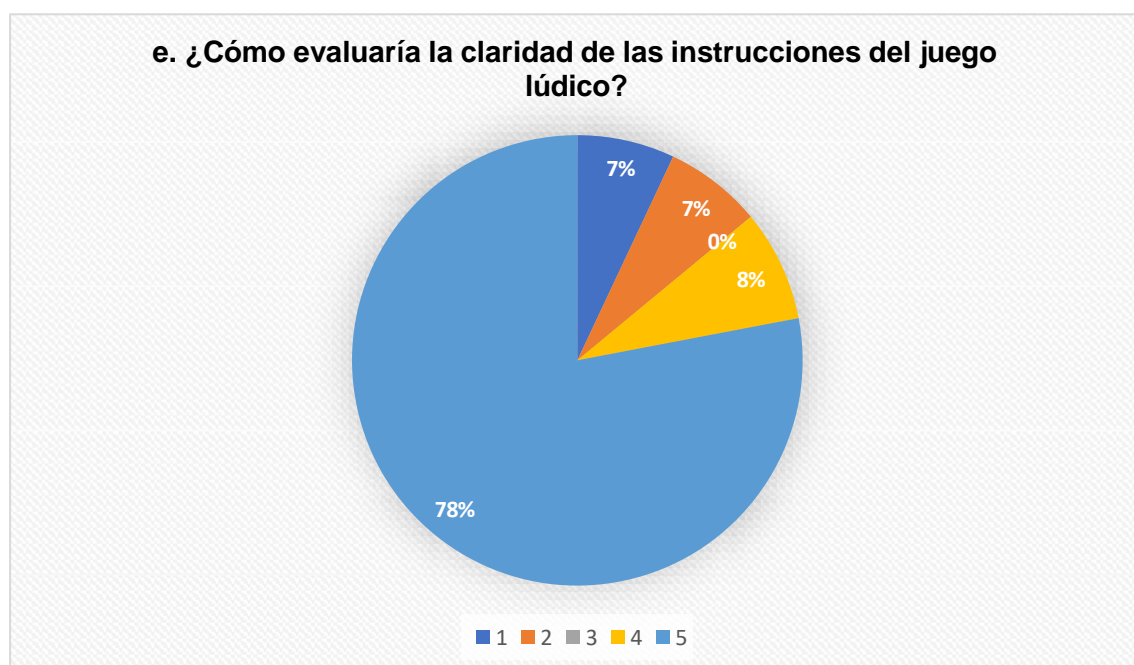
En el desarrollo de la actividad se pudo determinar que el juego lúdico como estrategia permite crear la colaboración entre pares, según Mallitasig y Freire (2020) la gamificación como una técnica satisfactoria y bien recibida, en la educación genera efectos positivos, como una mayor interacción, entretenimiento y motivación en el estudio.

De este modo se destaca la importancia de considerar el juego lúdico como una estrategia efectiva para fomentar la colaboración entre pares, sosteniendo que la gamificación en la educación genera efectos positivos como mayor interacción, entretenimiento y motivación en el estudio, respalda la práctica observada en el desarrollo de la actividad.

e. ¿Cómo evaluaría la claridad de las instrucciones del juego lúdico?

Gráfico 5

Pregunta e: ¿Cómo evaluaría la claridad de las instrucciones del juego lúdico?



Nota: Datos obtenidos del cuestionario de valoración de la propuesta aplicado a los estudiantes de 6 EGB de la Unidad Educativa "Lauro Guerrero Becerra" (Guachanamá, Paltas, Loja, Ecuador).

Interpretación: Un 78%, afirmo que están totalmente de acuerdo con la afirmación de que las instrucciones del juego lúdico son claras; mientras que un 8% de los estudiantes expresó cierto grado de acuerdo, y finalmente un 7% de los estudiantes expresó estar totalmente en desacuerdo. De manera similar, otro 7%, indica que están en desacuerdo con la claridad de las instrucciones.

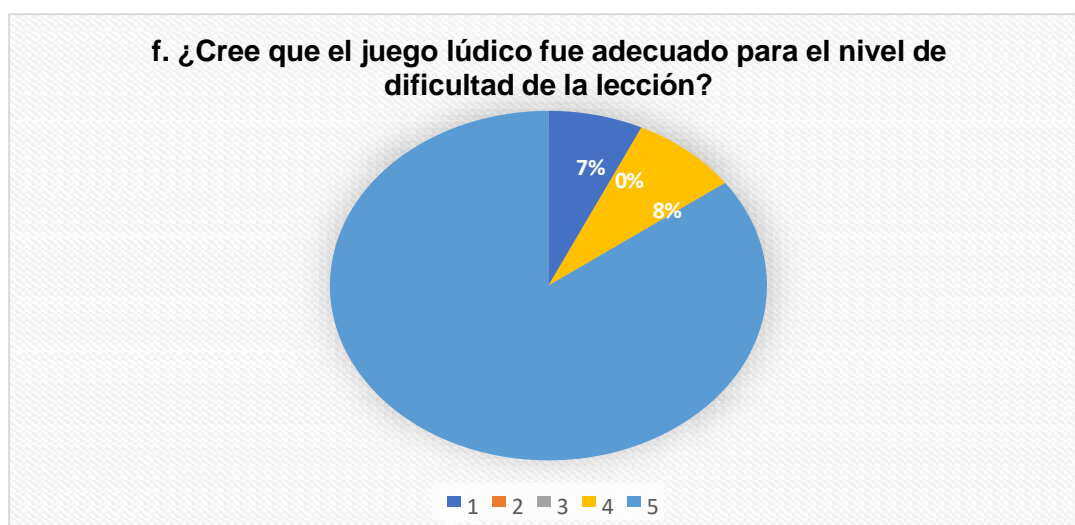
En la aplicación de la actividad se pudo comprobar que existe la comprensión de las consignas generadas para el desarrollo exitoso de las actividades, guardando relación con lo establecido por Loor y Hidalgo (2023) la gamificación debe ser clara para permitir crear un ambiente de trabajo más flexible y autónomo, alejado de rigideces, donde cometer errores se considera parte del proceso.

Concluyendo se destaca que las instrucciones del juego han sido y deben ser claras sugiriendo que la gamificación debe ser comprensible para crear un ambiente de seguridad y claridez para la participación del grupo. Este enfoque no solo facilita la comprensión y ejecución de las consignas, sino que también promueve un entorno donde cometer errores se considera parte del proceso, fomentando así un aprendizaje más flexible y adaptativo.

f. ¿Cree que el juego lúdico fue adecuado para el nivel de dificultad de la lección?

Gráfico 6

Pregunta f: ¿Cree que el juego lúdico fue adecuado para el nivel de dificultad de la lección?



Nota: Datos obtenidos del cuestionario de valoración de la propuesta aplicado a los estudiantes de 6 EGB de la Unidad Educativa "Lauro Guerrero Becerra" (Guachanamá, Paltas, Loja, Ecuador).

Interpretación: Un 85%, indica que están totalmente de acuerdo con la idea de que el juego lúdico fue adecuado para el nivel de dificultad de la lección; un 8% de los estudiantes expresó cierto grado de acuerdo. Un 7% de los estudiantes expresó estar totalmente en desacuerdo. Y en porcentajes similares al 0% no se ha obtenido respuestas a las opciones en la escala de totalmente en desacuerdo y totalmente de acuerdo.

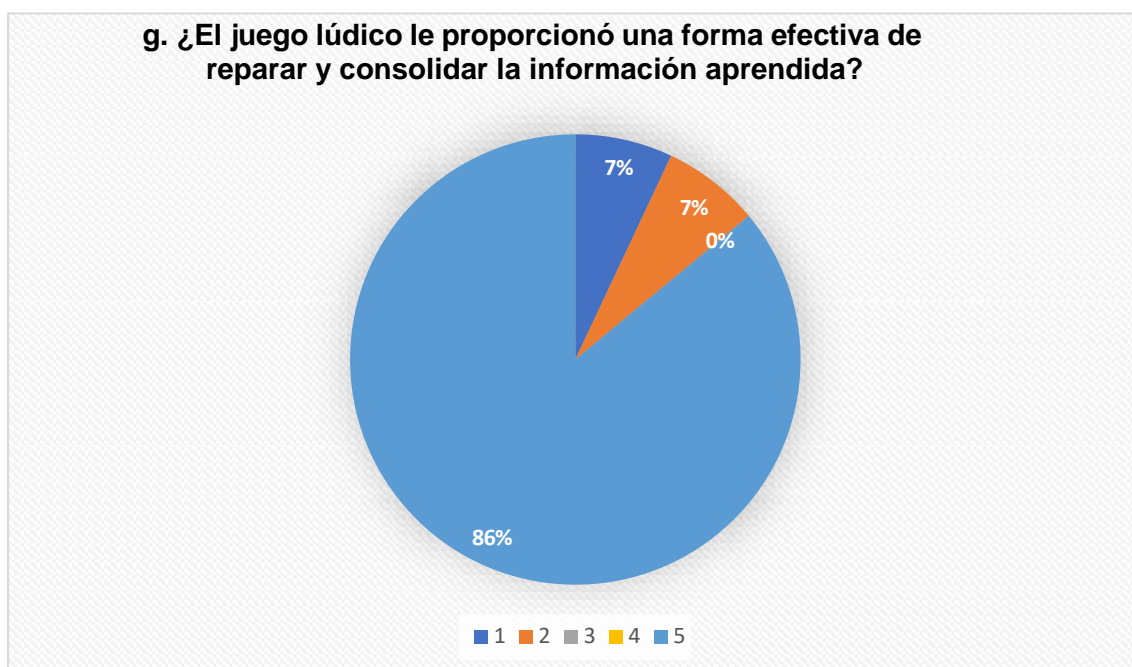
En base a la práctica generada se pudo determinar que el juego propuesto guardó relación con la dificultad de la lección, ya que la utilización de la gamificación como una herramienta innovadora tiene como objetivo estimular el aprendizaje autónomo y busca reconocer el avance de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera individualizada y en tiempo real (Zambrano et al., 2020).

De este modo se resalta la importancia de seleccionar juegos lúdicos que estén alineados con el nivel de dificultad de la lección, que sugiere que la gamificación busca reconocer el avance de los estudiantes de manera individualizada y en tiempo real, respalda la práctica observada en la aplicación de la actividad. Este enfoque no solo contribuye a la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también proporciona un entorno de aprendizaje que se adapta de manera efectiva al nivel de habilidad y conocimiento de cada estudiante.

g. ¿El juego lúdico le proporcionó una forma efectiva de reparar y consolidar la información aprendida?

Gráfico 7

Pregunta g: ¿El juego lúdico le proporcionó una forma efectiva de reparar y consolidar la información aprendida?



Nota: Datos obtenidos del cuestionario de valoración de la propuesta aplicado a los estudiantes de 6 EGB de la Unidad Educativa “Lauro Guerrero Becerra” (Guachanamá, Paltas, Loja, Ecuador).

Interpretación: El 86% de los estudiantes señalan que están totalmente de acuerdo con la idea de que el juego lúdico proporcionó una forma efectiva de reparar y consolidar la información aprendida; un 7% de los estudiantes expresó estar totalmente en desacuerdo. Otro 7% menciona que están en desacuerdo con esta afirmación.

Durante la practica se pudo determinar que el juego se presenta como una herramienta que efectiviza que los estudiantes logren la consolidación de la información, por consiguiente, los educadores, independientemente de su nivel educativo (ya sea en la enseñanza primaria, secundaria o superior), deben adaptar sus enfoques pedagógicos e integrar la gamificación como parte integral de sus métodos de enseñanza (Morales y Veytia, 2021).

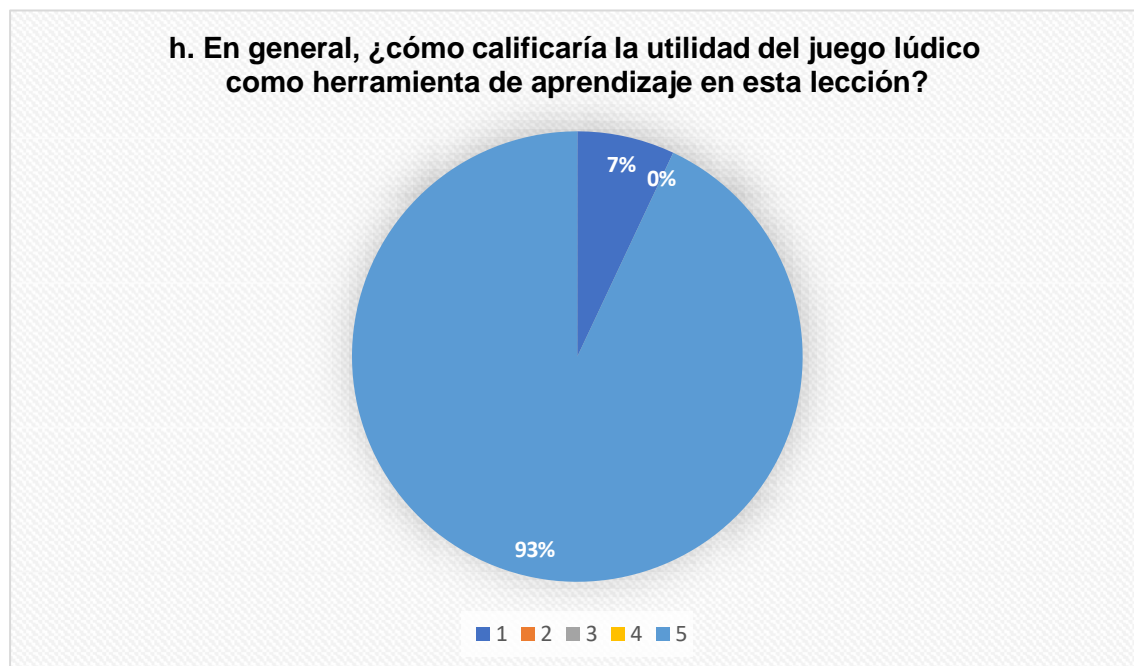
El análisis resalta la importancia del juego lúdico como herramienta efectiva para la consolidación de la información, que sugieren que los educadores deben adaptar sus enfoques pedagógicos e integrar la gamificación como parte integral de sus métodos de enseñanza, respalda la práctica observada en la aplicación de la actividad. Esto enfatiza la necesidad de considerar estrategias innovadoras que promuevan un aprendizaje activo y

participativo, aprovechando la gamificación como una herramienta que fortalece la retención y comprensión de la información por parte de los estudiantes.

h. En general, ¿cómo calificaría la utilidad del juego lúdico como herramienta de aprendizaje en esta lección?

Gráfico 8

Pregunta h: En general, ¿cómo calificaría la utilidad del juego lúdico como herramienta de aprendizaje en esta lección?



Nota: Datos obtenidos del cuestionario de valoración de la propuesta aplicado a los estudiantes de 6 EGB de la Unidad Educativa “Lauro Guerrero Becerra” (Guachanamá, Paltas, Loja, Ecuador).

Interpretación: Un porcentaje significativo, que representa la mayoría de los estudiantes, evaluó positivamente la utilidad del juego lúdico como herramienta de aprendizaje. Esta respuesta refleja una percepción favorable hacia la incorporación de estrategias lúdicas en el aula, indicando que la experiencia fue beneficiosa y valiosa para el proceso de aprendizaje.

Este resultado puede interpretarse como un respaldo a la efectividad del juego lúdico como herramienta pedagógica. La preferencia de la mayoría de los estudiantes sugiere que el enfoque lúdico no solo fue bien recibido, sino que también se percibió como una

metodología que contribuyó de manera positiva a su comprensión, participación y disfrute en la lección. Lo anterior apoyado desde el punto de vista de Briceño (2022) quien afirma que se lo puede entender como un enfoque que consiste en la aplicación de elementos y mecánicas propios de los juegos, buscando generar y convertir experiencias cotidianas en experiencias más atractivas y entretenidas.

En resumen, la interpretación sugiere que el juego lúdico ha sido percibido positivamente por la mayoría de los estudiantes, respaldando su utilidad como una herramienta efectiva en el contexto educativo, alineándose con las teorías pedagógicas actuales que abogan por métodos de enseñanza más participativos y atractivos.

Conclusiones

La gamificación y el aprendizaje basado en juegos no solo son estrategias pedagógicas actuales, sino también enfoques altamente efectivos para involucrar a los estudiantes. La teoría consultada respalda a la propuesta desarrollada y por ende ha generado experiencias más atractivas, participativas y motivadoras, contribuyendo así al proceso de enseñanza-aprendizaje de manera significativa.

El uso de herramientas como la ficha PRISMA permite que los acervos bibliográficos se desarrollen de forma más efectiva, evaluando las fuentes de consulta para entregarles un rigor científico al momento de crear un sustento teórico, en el caso de la gamificación ha permitido identificar estudios académicos que han abordado la aplicación de la gamificación en escenarios educativos reales, a demás a permitido rescatar diferentes estrategias de gamificación utilizadas en diversos niveles educativos y por ende de acuerdo a los diversos autores las tendencias actuales y los resultados de estas investigaciones respaldan el uso de la gamificación para mejorar el rendimiento académico.

La propuesta desarrollada se une a otras prácticas en este campo lúdico y su aplicación y posterior evaluación ha permitido encontrar que los mismos desarrollan la motivación y mejoran la participación activa de los estudiantes por ende a la luz de estos argumentos y respaldados por la literatura y las experiencias educativas se convierte en una aplicación pedagógica efectivas dentro del proceso educativo.

Recomendaciones

Al analizar los diferentes estudios académicos y artículos es importante que a los esfuerzos investigativos estos proporcionen las directrices para la mejora educativa, y por ende, proporcionar capacitación a los educadores para que comprendan y apliquen de manera efectiva estas metodologías para maximizar su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las instituciones educativas deben promover activamente la integración de estrategias pedagógicas en sus prácticas docentes, en su defecto deben motivar y abrir el espacio en sus docentes para que dentro de la planificación se use la gamificación como estrategia, técnica o actividad que traslada los conocimientos a una mecánica del juego. Esto es corroborado con la propuesta aplicada que permitió observar y evidenciar que los estudiantes pasaron de un estado pasivo a una participación activa en la clase, es decir ya no siendo solo receptores de información, sino más recíprocos e interactivos en un proceso educativo.

La propuesta y el presente trabajo puede ser usado de forma libre y voluntaria para su aplicación en diversos contextos educativos y de acuerdo a las disciplinas y materias quedando abierto el espacio para que puedan ser analizados y mejorados en futuras investigaciones para continuar demostrando la habilidad o competencia adquirida bajo un ambiente sin estrés, ni con la presión psicológica sea un motivo para que el proceso educativo sea monótono, sino más lúdico, activo e incluso experimental.

Referencias

- Abril, V. y Espinoza, D. (2022). *El aprendizaje basado en juegos de mesa para la enseñanza de la matemática* [tesis de maestría]. Universidad Indoamerica.
<http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2761>
- Acosta, M., Aguayo, J., Ancajima, S., y Delgado, J. (2023). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0* (14) 1.
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02662022000200028
- Archilla, H., y González, S. (2021). Beneficios de la gamificación en el aula de música de Educación Secundaria. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete* 36 (1).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8468987>
- Barrientos, J. (2019). La revisión bibliográfica en el doctorado. Formación universitaria. *Ciencias Administrativas* (14), 1-15.
<https://www.redalyc.org/journal/5116/511658275009/511658275009.pdf>
- Benet, M., Zafra, L., y Quintero, S. (2015). La revisión sistemática de la literatura científica y la necesidad de visualizar los resultados. *Revista Logos, Ciencia y Tecnología* 7 (1).
<https://www.redalyc.org/pdf/5177/517751487013.pdf>
- Briceño, C. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Academia (Asunción)* 9 (1).
http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2414-89382022000100011
- Colomo, E., Sánchez, E., Ruiz, J., y Sánchez, J. (2020). Percepción docente sobre la gamificación de la evaluación en la asignatura de Historia en educación secundaria. *Información tecnológica* 31 (4). https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07642020000400233&script=sci_arttext
- Delgado, Y., Chancay, L. y Zambrano, J. (2022). La Gamificación como Aprendizaje Innovador en los Estudiantes de Básica Media. *Revista Polo de conocimiento* 7 (4).
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8482969.pdf>

- Duran, N. (2013). *Aprendizaje Basado en Juegos como Estrategia para el Desarrollo de Competencias Específicas de Educación* [tesis de maestría]. Universidad Casa Grande.
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/188/1/Tesis666DURa.pdf>
- Gil, J., y Prieto, E. (2021). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos* 42 (168).
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982020000200107
- Gómez, J. (2019). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Universidad del Rosario* 22 (38).
<https://www.redalyc.org/journal/1872/187263780002/html/>
- Gómez, R. (2018). El juego en la enseñanza aprendizaje de la historia: diseño de una propuesta pedagógica [tesis de grado]. Universidad del Valle.
<https://www.aacademica.org/rosa.alejandra.gomez.escobar/2.pdf>
- Guevara, G., y Verdesoto, A. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*. *ReciMundo* 4 (3).
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7591592.pdf>
- Huamaní, M., y Vega, C. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación* 7 (29).
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642023000301399
- Loor, M., y Hidalgo, M. (2023). Incidencia de la aplicación de gamificación en la enseñanza del idioma inglés en tiempos COVID-19. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación* 7 (29).
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/993/1855>

- Mallitasig, A., y Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Revista Uide* 5 (3).
<https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/1391>
- Malvasi, V., y Recio, D. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *Alteridad. Revista de Educación* 17 (1).
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-86422022000100050
- Montoya, J. y Sagnay, M. (2021). *Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la unidad educativa intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote* [tesis de maestría]. Universidad Nacional de Chimborazo.
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8313>
- Ordoñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores* [tesis de maestría]. Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22673>
- Quispe, A., Hinojosa, Y., Miranda, H., y Sedano, C. (2021). Serie de Redacción Científica: Revisiones Sistemáticas. *Revista del Cuerpo Médico Hospital Nacional Almanzor Aguinaga Asenjo* 14 (1).
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2227-47312021000100017
- Morales, R., y Veytia, M. (2021). Metodologías activas que mejoran el aprendizaje en la Educación. *Universitas tarraconensis* 11 (1).
<https://revistes.urv.cat/index.php/ute/article/download/3154/3341>
- Ortiz, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2019). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*.
<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/#>
- Prieto, J., Gómez, J., y Said, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Educare* 26 (1).

https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582022000100251

Reina, E., Reina, C., y Reina, K. (2023). Gamificación como elemento favorecedor para la Construcción de habilidades sociales en estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Internacional* 7 (2).

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/5868/8885>

Rodríguez, D., Gómez, R., y Bravo, M. (2019). Aprendizaje basado en un proyecto de gamificación: vinculando la educación universitaria con la divulgación de la geomorfología de Chile. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias* 16 (2). <https://www.redalyc.org/journal/920/92057679007/92057679007.pdf>

Trujillo, A. (2023). *Gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas* [tesis de maestría]. Universidad Técnica del Norte.

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/134>

Zambrano, A., Luque, K., y Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Dominio de las Ciencias* 6 (3).

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8231614.pdf>

Apéndice

Apéndice A. Propuesta de investigación

En la era digital y en constante evolución de la educación, es imperativo explorar métodos pedagógicos innovadores que no solo capten la atención de los estudiantes, sino que también fomenten un aprendizaje profundo y significativo. Uno de estos enfoques vanguardistas es la gamificación, una estrategia que ha demostrado ser extraordinariamente efectiva en el fomento del aprendizaje, especialmente en el nivel de Educación Media del Sistema Educativo Nacional.

La gamificación va más allá de simplemente agregar elementos de juego al aula; implica la integración deliberada de dinámicas, mecánicas y conceptos propios de los juegos en entornos educativos. Este enfoque revolucionario no solo hace que el proceso de aprendizaje sea más atractivo, sino que también busca potenciar la participación, la colaboración y la resolución de problemas entre los estudiantes.

En esta propuesta, exploraremos cómo la gamificación puede transformar la experiencia educativa en la Educación Media, proporcionando una base sólida para la adquisición de conocimientos y habilidades clave.

Objetivos de la propuesta

General:

1. Implementar la gamificación en la Educación Media del Sistema Educativo Nacional como estrategia pedagógica.

Específicos:

1. Integrar elementos lúdicos de manera efectiva en los planes de estudio de la Educación Media.
2. Presentación de actividades que se alineen con los objetivos educativos y promuevan el desarrollo de habilidades clave en los estudiantes.
3. Evaluar continuamente la eficacia de la gamificación en el ámbito de la Educación Media mediante la recopilación de datos y retroalimentación.

Contexto de la IE

La aplicación de la propuesta tendrá lugar en la en la Unidad Educativa Fiscal Lauro Guerrero Becerra, ubicada en el cantón Paltas, Provincia de Loja, parroquia Guachanamá, barrio Bramaderos, identificado con el código AMIE 11H0099, dicha institución fue creada hace sesenta y ocho años, la unidad Educativa cuenta con 189 estudiantes distribuidos desde inicial hasta bachillerato y 18 docentes de los cuáles , 8 de ellos distribuidos en la educación básica y 10 en la educación secundaria, posee una infraestructura adecuada para la enseñanza de los alumnos, la construcción es nueva dentro del área cuenta con laboratorios, sala de computación y aulas equipadas para el proceso de enseñanza aprendizaje, la institución se encuentra aproximadamente a una hora treinta minutos de la ciudad de Loja, cuentan con oferta básica, elemental, media y bachillerato.

Actividades a ser propuestas

Juego Lúdico: "Adivina la Lección"

Objetivo del Juego:

"Adivina la Lección" es una versión adaptada del clásico juego Hedbanz, diseñada para convertir la revisión de conceptos educativos en una experiencia divertida y participativa en el aula de clases. El objetivo principal es consolidar el conocimiento de los estudiantes sobre temas específicos mediante la formulación de preguntas y respuestas relacionadas con el contenido curricular.

Materiales Necesarios:

1. Cartulina o papel para hacer las diademas.
2. Tarjetas con conceptos o preguntas curriculares.
3. Bolígrafos o marcadores.

Preparación:

Corta la cartulina en tiras para hacer las diademas. Cada estudiante debe tener una diadema que se colocará en la cabeza.

Escribe conceptos curriculares o preguntas educativas en las tarjetas. Pueden ser adaptadas según el tema de la lección.

Cómo jugar:

Distribuya una diadema y una tarjeta a cada estudiante al comienzo de la clase.

Los estudiantes se colocan la diadema en la cabeza sin ver la tarjeta. Deben asegurarse de que la tarjeta esté asegurada para que otros no puedan verla.

Establece un límite de tiempo para cada ronda (por ejemplo, 5 minutos).

Los estudiantes deben formular preguntas relacionadas con el concepto o la pregunta de su tarjeta y hacerlas a sus compañeros.

Los demás estudiantes intentan adivinar la respuesta. Se pueden utilizar respuestas afirmativas o negativas para guiar a los demás hacia la respuesta correcta.

Si alguien adivina correctamente, tanto el que pregunta como el que responde recibe puntos.

Al final de cada ronda, los estudiantes pueden intercambiar tarjetas y diademas para variar los conceptos y preguntas.

Variantes y Puntajes:

Pistas Creativas: Los estudiantes pueden usar gestos, sonidos o descripciones creativas para dar pistas sin revelar directamente la respuesta.

Equipos: Divide la clase en equipos para fomentar la colaboración y la competencia entre grupos.

Preguntas Bonus: Introduce tarjetas de "pregunta bonus" que valgan más puntos si se responden correctamente.

Objetivos Pedagógicos:

Reforzar el contenido curricular de manera lúdica.

Mejorar la capacidad de formular preguntas y respuestas relacionadas con el tema.

Fomentar la participación activa y la interacción entre los estudiantes.

"Adivina la Lección" transforma la revisión de conceptos en una experiencia gamificada y divertida, permitiendo a los estudiantes aprender de manera activa y colaborativa en el aula.

Segunda adaptación para el Juego Lúdico Gamificado "Adivina la Lección":

Objetivo del Juego:

Fomentar la participación, la comunicación y el pensamiento rápido mientras los estudiantes refuerzan el vocabulario y desarrollan habilidades de descripción en el aula.

Materiales Necesarios:

Tarjetas con palabras o conceptos relacionados con la materia de estudio.

Cintas adhesivas o bandas elásticas para sujetar las tarjetas a la frente de los estudiantes.

Tiempo asignado para el juego.

Preparación:

Crear tarjetas con palabras o conceptos relevantes al tema de estudio.

Divide a los estudiantes en equipos pequeños.

Asigna un tiempo específico para cada ronda del juego.

Reglas del Juego:*Asignación de Tarjetas:*

Cada estudiante recibe una tarjeta con una palabra relacionada con el tema de estudio y la coloca en su frente sin mirarla.

Inicio del Juego:

Los estudiantes se agrupan en equipos y se turnan para hacer preguntas de sí o no con el objetivo de adivinar la palabra en sus frentes.

Por ejemplo, si la palabra es "ecosistema", las preguntas pueden ser: "¿Soy algo que estudiamos en biología?", "¿Soy un conjunto de seres vivos y su entorno?".

Descripciones y Respuestas:

Los estudiantes deben describir la palabra en su frente sin mencionarla directamente.

Los demás miembros del equipo intentan adivinar la palabra basándose en las descripciones.

El estudiante que adivina correctamente obtiene puntos para su equipo.

Pensamiento Estratégico:

Para agregar un componente gamificado, puedes introducir cartas de acción especiales que permitan a los equipos obtener ventajas, como un turno adicional o la posibilidad de ver la tarjeta antes de empezar la ronda.

Rotación de turnos: Después de un tiempo preestablecido, los estudiantes rotan las tarjetas y el proceso se repite con nuevas palabras o conceptos.

Puntuación y Premiación:

Otorga puntos por cada adivinanza correcta.

Al final del juego, el equipo con más puntos recibe reconocimientos o pequeñas recompensas gamificadas.

Variaciones y Adaptaciones:

Puedes adaptar las tarjetas para incluir imágenes en lugar de palabras, especialmente en materias como ciencias o historia.

Introduce rondas temáticas para alinear el juego con lecciones específicas.

El juego " Adivina la Lección " no solo transforma el aprendizaje en una experiencia lúdica, sino que también refuerza la colaboración, la expresión oral y el pensamiento estratégico en el aula. Esta adaptación gamificada estimula la participación activa y la conexión con el contenido curricular.

Evaluación

(Como se establecería un proceso de evaluación con el juego "Adivina la Lección" sea formativa o sumativa como actividad) presentando las siguientes variables:

PROCESO CUANTITATIVO

Establecer un proceso para evaluación formativa y sumativa.

Rubrica de calificación: Evaluación Trimestral

Criterio	Insatisfactorio (1)	Básico (2)	Competente (3)	Destacado (4)	Sobresaliente (5)
Participación Activa en Actividades Gamificadas	No participa o muestra participación mínima.	Participa ocasionalmente.	Participa de manera consistente.	Participa de manera entusiasta y proactiva.	Líder activo, fomenta la participación de otros.

Colaboración con Compañeros	No colabora o presenta dificultades en el trabajo en equipo.	Colabora de manera limitada.	Colabora de manera efectiva con otros.	Colabora activamente, aporta ideas y apoya al equipo.	Líder colaborativo, inspira y guía a otros.
Resolución de Problemas Gamificados	No muestra capacidad para resolver problemas en el contexto gamificado.	Resuelve problemas de manera básica.	Resuelve problemas de manera efectiva y eficiente.	Resuelve problemas de manera creativa y encuentra soluciones innovadoras.	Enfrenta desafíos complejos con éxito, demuestra maestría.
Cumplimiento de Objetivos y Misiones	No logra cumplir objetivos o misiones.	Cumple algunos objetivos de manera básica.	Cumple la mayoría de los objetivos y misiones asignados.	Cumple todos los objetivos y misiones de manera excepcional.	Supera expectativas, establece nuevos récords.
Actitud y Compromiso	Muestra una actitud negativa o desinteresada.	Muestra una actitud neutral o indiferente.	Muestra una actitud positiva y comprometida.	Muestra una actitud entusiasta y proactiva en todo momento.	Actitud ejemplar, contagia entusiasmo a los demás.
Colaboración con Compañeros	No colabora o presenta dificultades en el trabajo en equipo.	Colabora de manera limitada.	Colabora de manera efectiva con otros.	Colabora activamente, aporta ideas y apoya al equipo.	Líder colaborativo, inspira y guía a otros.

Método de recuperación: Entrega de Ensayo Reflexivo

Criterio	Insatisfactorio (1)	Básico (2)	Competente (3)	Destacado (4)	Sobresaliente (5)
Claridad del Propósito	El propósito del ensayo no está claro y la tesis es confusa o inexistente.	La tesis y el propósito son vagos o poco desarrollados.	La tesis y el propósito son claros, aunque pueden necesitar mayor profundidad.	La tesis es clara, específica y bien desarrollada.	Claridad del Propósito
Desarrollo de Ideas	Las ideas se presentan de manera desorganizada y carecen de coherencia.	Hay cierta organización, pero las ideas no fluyen de manera natural.	Las ideas se desarrollan de manera lógica y coherente.	La progresión de las ideas es clara, lógica y persuasiva.	Desarrollo de Ideas
Evidencia y Ejemplos	La evidencia es escasa, irrelevante o	Algunas evidencias son proporcionadas,	Se presenta evidencia relevante y	La evidencia es sólida, pertinente y	Evidencia y Ejemplos

	poco convincente.	pero su relación con la tesis es débil.	se establece una conexión clara con la tesis.	respalda de manera efectiva la tesis.	
Análisis y Reflexión Crítica	La reflexión es superficial y carece de análisis crítico.	Se realiza algún análisis, pero es limitado en profundidad y alcance.	Se presenta un análisis reflexivo y crítico adecuado.	El análisis es profundo, reflexivo y muestra una comprensión sofisticada.	Análisis y Reflexión Crítica
Coherencia y Cohesión	La falta de coherencia hace que el ensayo sea difícil de seguir.	Hay cierta coherencia, pero la conexión entre las ideas es débil.	El ensayo es coherente y las transiciones entre ideas son suaves.	La coherencia y la cohesión mejoran la fluidez del ensayo.	Coherencia y Cohesión
Estilo y Conclusión	El estilo es monótono o inadecuado, y la conclusión es abrupta o insatisfactoria.	El estilo es adecuado, pero la conclusión podría ser más contundente.	El estilo es claro y efectivo, y la conclusión resume de manera efectiva las ideas principales.	El estilo es cautivador, y la conclusión es impactante y memorable.	Estilo y Conclusión

Apéndice b. Ficha prisma

Sección y Tema	Criterio #	Elemento de la lista de verificación	Texto 1
TÍTULO			
Título	1	El título de la obra concuerda con lo que presenta el escrito.	
INFORMACIÓN BÁSICA			
Objetivos	2	Proporcione una declaración explícita de los objetivos o preguntas que aborda la revisión.	
MÉTODOS			
Criterios de elegibilidad	3	Especificar los criterios de inclusión y exclusión de la revisión y cómo se agruparon los estudios para las síntesis.	
Fuentes de información	4	Especifique todas las bases de datos, registros, sitios web, organizaciones, listas de referencias y otras fuentes buscadas o consultadas para identificar los estudios. Especifique la fecha en que se buscó o consultó por última vez cada fuente.	
Riesgo de sesgo	5	Especifique los métodos utilizados para evaluar el riesgo de sesgo en los estudios incluidos.	
Síntesis de resultados	6	Especifica los métodos utilizados para presentar y sintetizar los resultados	
RESULTADOS			
Estudios incluidos	7	Da el número total de estudios y participantes incluidos y resume las características relevantes de los estudios	
Síntesis de los resultados	8	Presenta resultados principales, indicando preferiblemente el número de estudios incluidos y participantes para cada uno.	
DISCUSIÓN			
Limitaciones de la evidencia	9	Proporcione un breve resumen de las limitaciones de las pruebas incluidas en la revisión (por ejemplo, riesgo de sesgo, inconsistencia e imprecisión del estudio).	
Interpretación	10	Proporcione una interpretación general de los resultados y de las implicaciones importantes	
TOTAL DE CUMPLIMIENTO DE LOS ÍTEMS DE VERIFICACIÓN DE CADA TEXTO (porcentaje)			100%

Apéndice C. Cuestionario

Cuestionario de Evaluación del Juego Lúdico en Clase

Responda a las siguientes preguntas con sinceridad. Sus comentarios son esenciales para evaluar la efectividad del juego lúdico aplicado a la lección de clases. Utilice una escala del 1 al 5, donde 1 significa "Totalmente en desacuerdo" y 5 significa "Totalmente de acuerdo".

a. ¿En qué medida cree que el juego lúdico contribuyó a su comprensión del tema presentado en clase?

1 (Totalmente en desacuerdo)

2

3

4

5 (Totalmente de acuerdo)

b. ¿Cómo calificaría la capacidad del juego lúdico para mantener su interés durante la lección?

1 (Totalmente en desacuerdo)

2

3

4

5 (Totalmente de acuerdo)

c. ¿Considera que el juego lúdico facilitó la aplicación práctica de los conceptos enseñados en la lección?

1 (Totalmente en desacuerdo)

2

3

4

5 (Totalmente de acuerdo)

d. ¿El juego lúdico fomentó la colaboración y la interacción con sus compañeros de clase?

1 (Totalmente en desacuerdo)

2

3

4

5 (Totalmente de acuerdo)

e. ¿Cómo evaluaría la claridad de las instrucciones del juego lúdico?

1 (Totalmente en desacuerdo)

2

3

4

5 (Totalmente de acuerdo)

f. ¿Cree que el juego lúdico fue adecuado para el nivel de dificultad de la lección?

1 (Totalmente en desacuerdo)

2

3

4

5 (Totalmente de acuerdo)

g. ¿El juego lúdico le proporcionó una forma efectiva de reparar y consolidar la información aprendida?

1 (Totalmente en desacuerdo)

2

3

4

5 (Totalmente de acuerdo)

h. En general, ¿cómo calificaría la utilidad del juego lúdico como herramienta de aprendizaje en esta lección?

1 (Totalmente inútil)

2

3

4

5 (Extremadamente útil)

Apéndice D. Fotografías de la construcción del juego

