



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

Herramientas de Gamificación como instrumento de motivación para fortalecer el desempeño académico en los estudiantes de 10mo. año E.G.B. del colegio de bachillerato nueve de octubre en la materia Ciencias Sociales

PINTO LANDI LUIS DAVID
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA

GUAYAN HALLO CARLOS ALBERTO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA

MACHALA
2024



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**Herramientas de Gamificación como instrumento de motivación
para fortalecer el desempeño académico en los estudiantes de 10mo.
año E.G.B. del colegio de bachillerato nueve de octubre en la
materia Ciencias Sociales**

**PINTO LANDI LUIS DAVID
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**GUAYAN HALLO CARLOS ALBERTO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2024**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**Herramientas de Gamificación como instrumento de motivación
para fortalecer el desempeño académico en los estudiantes de
10mo. año E.G.B. del colegio de bachillerato nueve de octubre en
la materia Ciencias Sociales**

**PINTO LANDI LUIS DAVID
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**GUAYAN HALLO CARLOS ALBERTO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

DELGADO RAMIREZ JORGE CRISTOPHER

**MACHALA
2024**

Gamificacion como metodologia activa para el mejoramiento de la participacion activa



Nombre del documento: Tesis plagio.docx	Depositante: Joseph Belduma	Número de palabras: 12.883
ID del documento: 86c1d72b0aafc23c4b09b3d82e7697ff0229361b	Fecha de depósito: 14/2/2025	Número de caracteres: 86.278
Tamaño del documento original: 4,26 MB	Tipo de carga: url_submission	
Autor: Joseph Belduma	fecha de fin de análisis: 14/2/2025	



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	ddd.uab.cat https://ddd.uab.cat/pub/dim/16993748n2/16993748n2a2.pdf 1 fuente similar	2%		Palabras idénticas: 2% (266 palabras)
2	hal.science https://hal.science/hal-02548860v1/preview/Working Paper Gamificación.pdf#page=2 6 fuentes similares	2%		Palabras idénticas: 2% (203 palabras)
3	1library.co Gamificación: diseño de una propuesta educativa: en busca del tesoro e... https://1library.co/document/q75w2mnz-gamificacion-diseno-propuesta-educativa-busca-tesoro-... 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (108 palabras)
4	Tesis Ricardo y Glenda.docx Tesis Ricardo y Glenda #a66a5f El documento proviene de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (89 palabras)
5	PROYECTO ACTUALIZADO STEFANY-DIANA.docx TESIS #779ac6 El documento proviene de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (44 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	TESIS ESPINOZA-ROMERO.docx TESIS ESPINOZA-ROMERO #619bb8 El documento proviene de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (30 palabras)
2	INTRO EN ADELANTE MARIA Y ALEXIA (1).pdf INTRO EN ADELANTE MARI... #d458ea El documento proviene de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (29 palabras)
3	repositorio.utmachala.edu.ec http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18226/1/Trabajo_Titulacion_184.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (26 palabras)
4	AMBAR_PAMALA.docx AMBAR_PAMALA #26d7f3 El documento proviene de mi grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (27 palabras)
5	localhost DISEÑO DE UN MUSEO DE ARTE PARA FOMENTAR LA CULTURA ARTÍSTIC... http://localhost:8080/xmlui/bitstream/123456789/3450/3/Juan José Moreno Kayser.pdf.txt	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (16 palabras)

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, PINTO LANDI LUIS DAVID y GUAYAN HALLO CARLOS ALBERTO, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado Herramientas de Gamificación como instrumento de motivación para fortalecer el desempeño académico en los estudiantes de 10mo. año E.G.B. del colegio de bachillerato nueve de octubre en la materia Ciencias Sociales, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

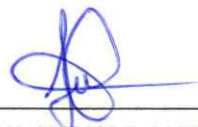
Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



PINTO LANDI LUIS DAVID

1750997023



GUAYAN HALLO CARLOS ALBERTO

0704418078

DEDICATORIA

La tesis realizada se la dedico a dios, a mi familia y seres queridos por que fueron parte fundamental durante todo el proceso brindándome su apoyo y amor incondicional, a mi hija Daliz por haber sido mi motivo principal para seguir adelante y no rendirme en este largo camino, por último, quiero expresar mi gratitud a mi tutor de tesis Jorge Delgado por su infinita paciencia y aliento.

Pinto Landi Luis David

Este logro se lo dedico especialmente a mi madre, María Leticia Hallo, porque sin su esfuerzo y sacrificio, nada de esto habría sido posible. También a mi hermana, Ingrid Leticia Guayan Hallo, quien siempre creyó en mí y me impulsó a dar lo mejor de mí. Y a mi amiga, Dayana Scarleth Redrovan Pinzón, por su apoyo incondicional y por estar presente en este viaje académico.

Gracias por ser parte de mi historia y por ayudarme a alcanzar esta meta.

Guayan Hallo Carlos Alberto

AGRADECIMIENTO

Al momento de finalizar esta etapa de mi vida solo me queda agradecer a esas personas que me ayudaron motivándome con sus palabras de aliento a mis seres queridos por haber estado en esos momentos difíciles brindándome su apoyo incondicionalmente.

Por último, a la universidad por la oportunidad de lograr este paso importante, profesores que estuvieron presentes desde el día uno.

Pinto Landi Luis David

Con mucha gratitud, quiero agradecer a tres personas fundamentales en mi vida que me apoyaron en cada paso de mi travesía en la Universidad Técnica de Machala. A mi madre, María Leticia Hallo, por su amor incondicional, sus consejos y su fortaleza, que siempre fueron mi mayor inspiración, a mi hermana, Ingrid Leticia Guayan Hallo, por estar siempre a mi lado, brindándome su apoyo y motivándome a seguir adelante, a mi gran amiga, Dayana Scarleth Redrovan Pinzón, por su compañía y ánimo en este camino lleno de retos.

Guayan Hallo Carlos Alberto

ÍNDICE

RESUMEN.....	4
ABSTRACT	6
DEDICATORIA.....	8
AGRADECIMIENTO	9
INTRODUCCIÓN	15
CAPITULO I. DIAGNOSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	17
1.1. Ámbito de aplicación	17
1.1.1. Planteamiento del problema.....	17
1.2. Localización del problema objeto de estudio.....	18
1.2.2. Problemas complementarios de la investigación	20
1.2.3. Objetivos de investigación	20
1.2.3.1. Objetivo general	20
1.2.3.2. Objetivos específicos	21
1.2.4. Población y Muestra.....	21
1.2.5. Identificación y descripción de las unidades de investigación	21
1.2.6. Descripción de los participantes	22
1.2.7. Características de la investigación	23
1.2.7.1. Enfoque de investigación	23
1.2.7.2. Nivel o alcance de la investigación.....	24
1.2.7.3. Método de investigación.....	25
1.3. Establecimiento de requerimientos.	25
1.3.1. Descripción de los requerimientos/necesidades del prototipo a resolver.....	26
1.3.1.1. Requerimientos pedagógicos	26
1.3.1.2. Requerimientos técnicos	27
1.4. Justificación del requerimiento a satisfacer	27
1.5. Marco Referencial.....	27
1.5.1. Referencias conceptuales	27
1.5.2. La motivación.	27
1.5.3. La participación activa.	29
1.5.4. Metodologías activas en la educación.....	30
1.5.5. La gamificación.....	31

1.5.6. Gamificación en la educación.	32
Capítulo II.....	34
2.1. Definición del prototipo	34
2.2. Fundamentación teórica del prototipo	34
2.3. Objetivos del prototipo	35
2.3.1. Objetivo general del prototipo	35
2.3.2. Objetivos específicos del prototipo	35
2.4. Metodología	36
2.5. Desarrollo de la herramienta	37
Capítulo III	42
3. Experiencia I.....	42
3.1. Planeación	42
3.1.1. Descripción los usuarios participantes	42
3.1.2. Instrumentos y procedimientos de recolección de datos.....	42
3.1.3. Experimentación	42
3.1.4. Evaluación y reflexión:	43
3.1.4.1. Evaluación.....	43
3.1.4.2. Preguntas para la entrevista.....	43
3.1.4.3. Respuestas de la entrevista.....	43
3.1.4.4. Reflexión	45
3.2. Experiencia II	47
3.2.1 Planeación.	47
3.2.2. Experimentación.	47
3.2.3. Evaluación y reflexión	48
3.2.4. Resultados de la Experiencia II y propuestas futuras de mejoras del prototipo	48
Propuestas futuras de mejora del prototipo.....	59
CONCLUSIONES.....	60
RECOMENDACIONES.....	61
ANEXOS	62
BIBLIOGRAFÍA.....	69

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	19
Gráfico 2	29
Gráfico 3	36
Gráfico 4	38
Gráfico 5	38
Gráfico 6	39
Gráfico 7	39
Gráfico 8	40
Gráfico 9	40
Gráfico 10	41
Gráfico 11	41
Gráfico 12	49
Gráfico 13	50
Gráfico 14	52
Gráfico 15	53
Gráfico 16	54
Gráfico 17	55
Gráfico 18	56
Gráfico 19	57
Gráfico 20	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	23
Tabla 2	35
Tabla 3	48
Tabla 4	50
Tabla 5	51
Tabla 6	53
Tabla 7	54
Tabla 8	55
Tabla 9	56
Tabla 10	57
Tabla 11	58

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Evidencia fotográfica de la experiencia I	62
Anexo 2: Revisión de las instalaciones para la experiencia 2	62
Anexo 3: Evidencia fotográfica de la experiencia I	63
Anexo 4: Grupos de estudiantes haciendo uso del prototipo.....	63
Anexo 5: Grupos de trabajo en la institución	64
Anexo 6: Resultado del uso del prototipo por grupos	64
Anexo 7: Entrega de encuestas para reciba sus respectivas respuestas por parte de los estudiantes.....	65
Anexo 8: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 1	65
Anexo 9: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 2	65
Anexo 10: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 3.	66
Anexo 11: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 4	66
Anexo 12: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 5	66
Anexo 13: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 6	66
Anexo 14: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 7	67
Anexo 15: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 8	67
Anexo 16: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 9	67
Anexo 17: Encuesta respuesta por un estudiante de la institución educativa	68

INTRODUCCIÓN

Actualmente, el sistema educativo se encuentra asumiendo retos importantes que requieren la adopción de nuevas estrategias con herramientas para los estudiantes. Así mismo una de las estrategias nacientes con mejor proyección es la gamificación, ya que esta hace referencia a la integración de aspectos y dinámicas características de los videojuegos en entornos educativos.

Esta técnica busca cambiar la educación por prácticas más proactivas y motivadoras, potenciando el convenio y la implicación activamente de los estudiantes. La gamificación aplica mecánicas de juegos al ámbito educativo y profesional para realizar una mejora en la estimulación y los resultados de los estudiantes esto nos dice Martínez (2024).

Esta investigación se centra en evaluar la gamificación y su golpe en la motivación de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica (E.G.B.), en la asignatura de Ciencias Sociales, en el Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”.

La relevancia de esta investigación se centra en el déficit al momento de encontrar métodos efectivos que respondan a los retos contemporáneos de la educación, promoviendo un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo. La gamificación en la educación es una táctica educativa que ayuda a estimular a los estudiantes y ofrece técnicas y herramientas que facilitan el aprendizaje en materias prácticas como las Ciencias Sociales, esto nos dice Sigcha (2024)

La gamificación se ha convertido en un enfoque innovador que no solo busca hacer el aprendizaje más entretenido, sino también más significativo. A través de la implementación de plataformas como Kahoot, Quizizz y Socrative, se pretende analizar cómo la inclusión de elementos lúdicos, tales como puntos, niveles,

recompensas y competencias, puede influir positivamente en la actitud y productividad por parte de los estudiantes hacia la asignatura de Ciencias Sociales.

Este estudio emplea una metodología mixta, con el cual se busca la combinación de enfoque cualitativos, cuantitativos y así visualizar el impacto de la gamificación. Se realizarán encuestas y pruebas académicas, así como entrevistas en profundidad con docentes, para recolectar datos que permitan evaluar la efectividad de estas herramientas en el contexto educativo.

En definitiva, esta investigación busca aportar evidencia empírica sobre las ayudas que puede otorgar la gamificación en el proceso de educación, proporcionando una base sólida para su futura aplicación en otras áreas del currículo escolar. Con ello, se espera ayudar a desarrollar capacidades educativas para que los estudiantes fomenten un aprendizaje más participativo y motivador, adaptado a las deficiencias presentadas por parte de los estudiantes del siglo XXI.

CAPITULO I. DIAGNOSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

1.1. Ámbito de aplicación: Descripción del contexto y hechos de interés.

1.1.1. Planteamiento del problema los recursos educativos en este caso la gamificación, su forma de ser utilizados siempre serán cuestionables al momento de aplicarlos en la enseñanza, ya que se los puede considerar si son correctos o no, para lograr el aprendizaje necesario de los estudiantes, además sabemos, que en la actualidad encontramos diferentes herramientas tecnológicas que ayudan y apoyan al momento de la enseñanza, para ejercer un mejor proceso de educación y así mejorar el ambiente de aprendizaje.

Según lo que nos dice Caiza (2020), declara que actualmente se ha incrementado de una forma abismal el uso de los avances tecnológicos que están presentes en el proceso educativo, debido a las altas necesidades que son presentadas por la sociedad, con esto cada día nacen nuevas propuestas de herramientas tecnológicas educativas, que se acoplan al nuevo sistema de educación, además de entender que la humanidad se halla en un cambio constante y esta le permite progresar como tal.

(Carpio, 2024) Nos dice que en los últimos años la Tecnología en la educación, ha tomado fuerza, ya que sus nuevas tecnologías colaboran a mejorar el ambiente de aprendizaje que busca ofrecer nuevas estrategias para fomentar la correcta educación para el estudiante, una de estas estrategias propuestas es la gamificación que mediante el uso de juegos educativos nos permite crear un conocimiento, al mismo tiempo que el estudiante se divierte y se motiva.

De esta forma la enseñanza tiene un nivel aceptable y efecto positivo en el área de la educación como parte de dicha inclusión de la tecnología en los procesos de enseñanza. La gamificación ha logrado convertirse en un suplemento a los procesos de educación

tradicionales cambiando significativamente el procedimiento de la educación y a su vez busca mejorar la motivación en dichos estudiantes esto nos lo dice García (2018).

Mediante lo descrito anteriormente hemos considerado la posibilidad de que los docentes del Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”, busquen integrar, la gamificación, en sus procesos de educación en el aula de clases, poniendo énfasis en la asignatura de ciencias sociales de los estudiantes de décimo año educación general básica (E.G.B.), y así ayudar a mejorar la motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje para obtener una experiencia que sea más satisfactoria.

Por lo cual con esta propuesta buscamos conseguir atraer la atención de los estudiantes y por consecuente motivarlos, todo esto teniendo en consideración que buscamos lograr una mejora en la educación y su motivación, obteniendo como resultados estudiantes con más interés y motivados.

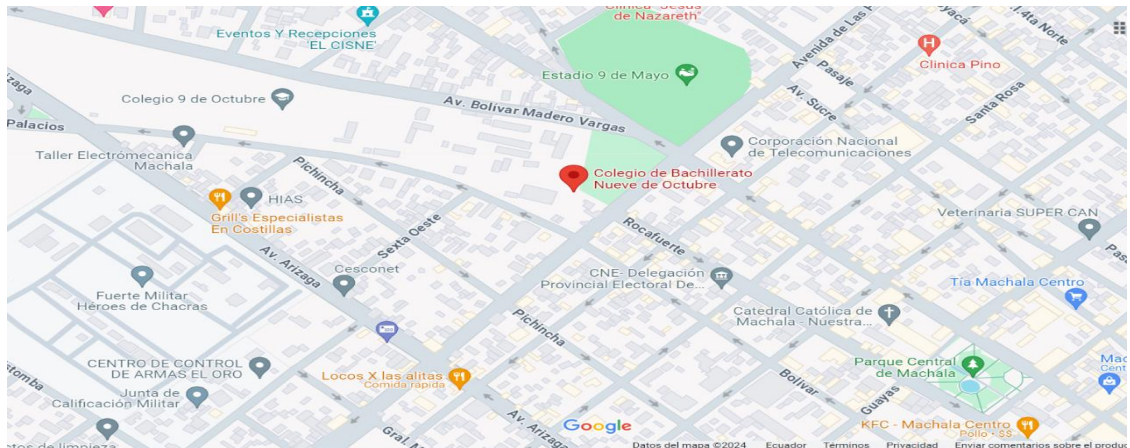
1.2. Localización del problema objeto de estudio

El problema objeto de estudio se refiere o consigna a los estudiantes de la institución educativa Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”, que se encuentra localizado geográficamente en:

- **País:** Ecuador
- **Provincia:** El Oro
- **Cantón:** Machala
- **Calles:** Bolívar y Av. Palmeras
- **Institución educativa:** Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”

Gráfico 1

Localización Geográfica del Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre



Nota. La imagen muestra la ubicación del objeto de estudio. Fuente: Google Maps <https://maps.app.goo.gl/oootUXHBcTyCdtrye9>

1.2.1. *Problema central de la investigación* para empezar a describir el problema, debemos de comenzar explicando que la gamificación se refiere al uso de componentes y mecanismos que forman parte de los juegos en diversos ambientes, tales como la educación. Su objetivo principal es incentivar a los estudiantes aumentando su nivel participativo y por consecuente se da el resultado de mejorar su rendimiento académico

La gamificación desde sus inicios ha experimentado constantes cambios con el objetivo de mejorar sus inclusión y propósito. Existen diversas herramientas que componen la gamificación, aunque su uso y conocimiento aún son relativamente desconocidos en el ámbito educativo. Esto plantea un desafío para los docentes en las instituciones educativas, quienes aún deben aprender a manejar y aplicar estas nuevas herramientas tecnológicas que han surgido, tales como la gamificación, esto nos dice (Jurado 2023).

Por otro lado, la motivación del estudiante se ubica como un agente que puede ser determinante durante el desarrollo del aprendizaje y a la vez entender lo que sucede en su avance académico, todo esto se lo puede lograr impulsando a los docentes a que

introduzcan estas nuevas estrategias, métodos y herramientas que permitan crear una motivación en el estudiante (Vizuite 2023).

Ante lo anteriormente expuesto nos surge la siguiente incógnita en la investigación:

¿Cómo influyen las herramientas gamificación en la motivación y el fortalecimiento del desempeño académico de los estudiantes de 10mo. E.G.B. del Colegio De Bachillerato “Nueve De Octubre” en la materia de Ciencias Sociales?

1.2.2. *Problemas complementarios de la investigación* entre los Problemas complementarios que se derivan del proceso central constan los siguientes ítems:

- ¿Cuáles serían los Diseños de los juegos, que son efectivos al momento de implementarlos en un aula de clases, Además de Crear juegos educativos que sean atractivos, desafiantes y al mismo tiempo educativos?
- ¿Cómo podemos medir el nivel de avance y del aprendizaje, a través del método de gamificación por parte de los estudiantes de Decimo año Educación General Básica (E.G.B.) del colegio de bachillerato “Nueve de Octubre”?
- ¿Cómo podremos avalar que de parte de todos los estudiantes obtengan las mismas oportunidades y así poder participar en todos los juegos y asegurarnos que los juegos sigan siendo motivadores y atractivos para los estudiantes, convirtiéndolos en un desafío?

1.2.3. *Objetivos de investigación*

1.2.3.1. *Objetivo general*

- Evaluar el impacto de las nuevas herramientas tecnológicas como la gamificación, en la motivación y desempeño académico de los estudiantes de

10mo. Educación General Básica (E.G.B) del Colegio De Bachillerato “Nueve de Octubre”.

1.2.3.2. *Objetivos específicos*

- Identificar las percepciones de los estudiantes sobre el uso de herramientas de gamificación del aula.
- Medir el cambio en la motivación de los estudiantes antes y después de la implementación de estrategias de gamificación.
- Analizar la correlación entre el uso de gamificación y el rendimiento académico en los estudiantes de Decimo (E.G.B.), del colegio de bachillerato “Nueve de Octubre” en la materia de Ciencias Sociales.

1.2.4. *Población y Muestra* el objeto de estudio del proyecto prevé establecer como población a la cantidad de 45 docentes activos y 900 estudiantes que forman parte del colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre” ubicado en el cantón Machala de la provincia de El Oro, tomando como muestra la cantidad de 35 estudiantes del décimo año educación general básica paralelo “I” en la materia de ciencias sociales.

1.2.5. *Identificación y descripción de las unidades de investigación* en el colegio de bachillerato “Nueve De Octubre”, posteriormente de realizar un muestreo y delimitar la población en la institución educativa, se han determinado los objetos de estudio distribuidos de la siguiente manera.

- El docente de décimo año Educación general Básica (E.G.B.), que se dedica a la enseñanza de la materia de Ciencias Sociales, que labora en el Colegio De Bachillerato “Nueve de Octubre”, del cantón Machala, del periodo lectivo 2024-2025.

- Estudiantes de décimo año Educación General Básica (E.G.B.) paralelo “I” del área de estudio de Ciencias Sociales, del Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre” del cantón Machala, del periodo lectivo 2024-2025

En cuanto a la individualización de las unidades de investigación contamos con

- La cantidad de 35 estudiantes del décimo Año Educación General Básica (E.G.B.) paralelo “I” del Área de estudio de Ciencias Sociales del periodo lectivo 2024-2025, por lo cual hemos considerado la implementación de la gamificación para una mejor forma de aprender de los estudiantes.
- Se contará con un docente, quien es el docente que imparte la materia de ciencias sociales.

1.2.6. *Descripción de los participantes* actualmente la Nómina de matriculación cuenta con 35 estudiantes que corresponden al décimo año Educación General Básica (E.G.B.) paralelo “I”, por lo tanto, dicha cantidad de estudiantes ha sido como participantes activos en la materia de ciencias Sociales, pertenecientes al colegio de bachillerato “Nueve de Octubre” del cantón Machala.

El docente de la asignatura de Ciencias Sociales, también forma parte de nuestro estudio, con el fin de entender su criterio en torno a la implementación de la gamificación como herramienta motivadora y didáctica para mejorar la motivación y el desempeño académico de los estudiantes.

Tabla 1*Descripción de la muestra de estudio*

Décimo año educación general básica Paralelo “I” estudiantes del Colegio de Bachillerato “Nueve de Octubre”		
Paralelo	Estudiantes	Docente
Varones	15	1
Mujeres	20	
Total	35	1

Nota. En la siguiente tabla se detalla la muestra de estudio la cual se desarrollará la perspectiva de la investigación. Fuente: Elaboración propia.

1.2.7. *Características de la investigación*

1.2.7.1. *Enfoque de investigación* la siguiente investigación se centra en la gamificación como herramienta motivadora para el estudio de ciencias sociales en educación general básica, abordando tanto las dimensiones cuantitativas como cualitativas del problema. Hemos elegido un enfoque mixto ya que este nos permite una comprensión más completa y detallada del tema al combinar estos métodos cuantitativos, como encuestas y análisis estadísticos, con métodos cualitativos, como entrevistas y observaciones puedo obtener datos más precisos y diferentes tipos de vista todo esto facilita a la creación del proyecto a continuación veremos los enfoques según autores.

Cualitativo: Lo que nos dice Padilla-Avalos (2021), que este enfoque es visto exclusivamente en las áreas Sociales, antropológicas o Humanista, por lo que este camino nos facilita la evaluación de la sensación, emoción y las experiencias de la sociedad para diferentes entornos, cabe recalcar que este enfoque se sitúa en el proceso del análisis, el cual busca responder las interrogantes mediante el uso de la observación.

Cuantitativo: Según Mata (2019), nos indica que este enfoque detalla que la acción de investigar no tiene que estar comprometido con los valores políticos-ideológicos, con un valor fundamental donde busca distanciar al sujeto investigador, del objeto de estudio, esto permite que la investigación se incline según los datos recolectados a diferencia del enfoque cualitativo que se basa en sus valores éticos y su observación de la percepción.

1.2.7.2. *Nivel o alcance de la investigación* esta investigación se establece en un nivel o alcance descriptivo y la implementación de un producto gamificado que pueda ser utilizado por los estudiantes mediante dispositivos inteligentes, el desarrollo de esta investigación tiene la característica principal para determinar particularidades, misma que va de acuerdo a la motivación y desempeño académico de los estudiantes que son parte de esta investigación.

La información obtenida a través del enfoque cualitativo proviene de las creencias y perspectivas de las personas involucradas, para analizarla es necesario clasificarlas y representarla visualmente en gráficos para que su interpretación sea la más adecuada Henríquez (2020).

En el caso del enfoque cuantitativo busca referenciarse a la manipulación de datos haciendo uso de una medición centralizada, con esto buscamos lograr procrear la hipótesis que está vinculada al objeto de estudio

Gómez (2024), nos dice que al momento de incluir un proceso descriptivo en la investigación nos ayuda a entender y formular respuestas a las cuestiones que han sido planteadas anteriormente, y así poder aclarar los diferentes rasgos que presenta una variable, esto nos permite, juntar y describir los datos rejuntados en una forma eficaz y nos posibilita mantener el timón de se esta investigación.

1.2.7.3. Método de investigación con el propósito de aplicar una correcta investigación de carácter documental y experimental se necesita de una estrategia con un enfoque cualitativo y cuantitativo de los que se derivan diferentes tipos de métodos, procesos y técnicas que nos facilitaran la recolección de datos de una forma eficaz mediante la creación de un prototipo de gamificación. Las diferentes estrategias están sumergidas en el diseño pre test y post test, los cuales se los aplicara durante todo el proceso de la investigación.

Lo que nos dice Vargas (2025), declara que un método de investigación sirve para identificar los diferentes tipos de hechos ya explicar según lo visto antes de realizar la investigación además de conformar un conjunto de fases las cuales deben ser cumplidas de manera correcta y que nos permita tener una coherencia exacta para el proceso investigativo

Según lo que nos dice Pérez (2023), que la investigación científica se la va desarrollando mediante las propuestas que son impuestas a lo largo del desarrollo de la investigación, por lo cual debemos darle una indagación que sea profunda y que este tenga una estructura que nos permita tener más claridad al momento de realizar esta investigación.

1.3. Establecimiento de requerimientos: mediante la presente investigación y trabajo de titulación se requiere usar la plataforma quizzis ya que esta plataforma se presenta como una mejora para el aprendizaje en la asignatura de ciencias sociales, es recomendable utilizar plataformas de gamificación que tengan un diseño atractivo y un interfaz sencillo.

Esta herramienta proporciona una amplia variedad de recursos interactivos que tanto profesores como estudiantes pueden utilizar de manera eficaz, además permiten crear

juegos que no solo son entretenidos, sino que también ofrecen una nueva forma de aprender haciendo que el proceso educativo sea más dinámico.

Para realizar esta investigación hemos obtenido como objeto de estudio a El Colegio De Bachillerato “Nueve de octubre” del Cantón Machala, todo esto mediante la recolección de datos llegando a obtener una observación que sea determinante y que ayude a la participación activa de la institución educativa, teniendo la finalidad la determinación de las necesidades que son objeto, para determinar, mejorar y como se las puede incorporar en esta institución educativa.

Por lo tanto, esta investigación esta direccionada al desarrollo de la gamificación como una herramienta motivadora y que sea adecuado para poder cumplir los objetivos propuestos por una investigación que está diseñada para entender los lineamientos que están propuestos por la materia.

1.3.1. *Descripción de los requerimientos/necesidades del prototipo a resolver*
describirlos requerimientos o necesidades que debe cubrir la aplicación em desarrollo. Como primer punto hemos tomado en cuenta los temas que son impartidos por el docente, además de analizarlos el cual nos indicó que él estaba enseñando el tema de la unidad con los estudiantes que tiene en su clase.

Además. Se afirma que el prototipo debe cubrir las necesidades de los estudiantes para aprender contenidos de ciencias sociales mediante el uso de la gamificación. respectivas estrategias didácticas. Durante los requerimientos que son necesarios para poder llevar nuestra investigación hemos encontrado los siguientes:

1.3.1.1. *Requerimientos pedagógicos* mediante lo propuesto por los lineamientos educativos en relación a lo que se implementara:

- Se realizará trabajos que vayan acorde a los contenidos.
- Análisis de los materiales presentados en clases
- Interfaz amigable para que el docente o usuario pueda interactuar con ella

1.3.1.2. *Requerimientos técnicos* definido por las necesidades de las TIC, que se va a efectuar.

- Dispositivos: Puede utilizar dispositivos móviles o tabletas
- Acceso a internet
- Sistema operativo adecuado

1.4. Justificación del requerimiento a satisfacer

Tenemos que entender en cuenta que en la actualidad el proceso de enseñanza es fundamental y crucial en el desarrollo de los estudiantes ya que buscamos que influya en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el éxito personal y la motivación de los estudiantes dependen del nivel de comprensión que tienen. Hoy en día, los docentes emplean herramientas educativas que facilitan el progreso en diversos aspectos del aprendizaje, aprovechando las tecnologías más actuales.

1.5. Marco Referencial.

1.5.1. Referencias conceptuales

1.5.2. La motivación tenemos que tener en cuenta que la motivación es una parte de nosotros que nos permite llevar nuestro día a día con más interés. La motivación es un impulso interno que origina ciertos comportamientos, actuando como la causa de las acciones que realizamos. Según algunos autores, la motivación puede entenderse como una fuerza, representando el uso de energía dirigida hacia un objetivo determinado esto nos dice Bayser (2023).

Flores (2024), nos dice que la motivación es muy importante y tiene tendencias a crear un comportamiento que se ve involucrado en diferentes acciones lo que nos ayuda o nos da un impulso para continuar con la realización de diferentes actividades.

Por lo tanto, la acción de motivar nace como necesidad en la vida cotidiana del ser humano ya sea en el ámbito laboral, cotidiano, o de estudios todo esto surge con la falta de interés de las personas que no se encuentran motivadas y esto genera un poco de desempeño en sus actividades diarias. En el caso del estudiante la motivación es un plus que le genera un conocimiento adecuado y diferente que le permite mejorar su situación académica con eso nos referimos a que el estudiante, mediante una correcta motivación, este se involucra más en el estudio y este le permite mejorar su situación académica y su desempeño como tal.

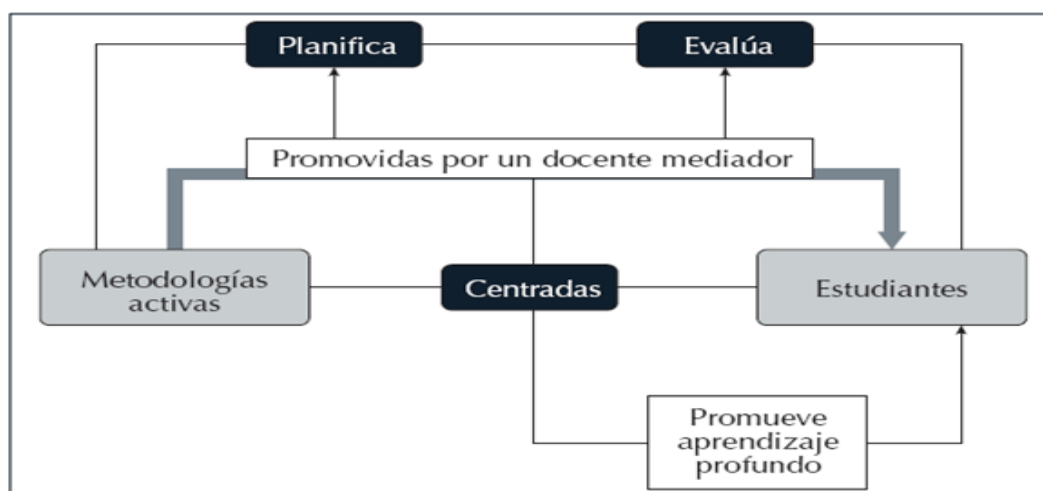
La acción de motivar a un estudiante se lo considera como una estrategia de enseñanza y aprendizaje ya que estos pueden regular y darle una orientación al estudiante para que este pueda cumplir con todos los objetivos necesarios para lograr un conocimiento productivo no obstante el lograrlo puede ser un poco complejo, pero para esto existen diferentes métodos (Chancusig, 2023).

Por lo tanto un estudiante que está motivado es un estudiante que logra generar un conocimiento productivo pero esto tiene diferentes puntos de vista como hemos entendido en el párrafo anterior los estudiantes que logran adquirir una motivación extra le permite producir su conocimiento más allá de lo propuesto por el docente, esto se simplifica a una explicación la cual indica que el docente está generando un buen trabajo en el estudiante y que este se encuentra motivado y entra formas de producir sus conocimientos más allá que el docente (Rios, 2024).

1.5.3. La participación activa para Posada (2025), La participación activa de los estudiantes en las clases es crucial en los entornos de aprendizaje, ya que mejora tanto los procesos como los resultados educativos, incrementa la satisfacción de los alumnos con sus clases y promueve experiencias positivas, reduciendo así las posibilidades de deserción.

Gráfico 2

Proceso para incluir gamificación en educación superior



Nota. Tomado de Castillo (2017), es una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en la educación superior.

Un individuo que muestra un firme compromiso e interés en su educación demuestra una clara conciencia de sus metas y deseos. Su lema es "hay que hacerlo", y actúa con entusiasmo, sin importar si el resultado final le aporta un beneficio significativo. Este estudiante asume responsabilidades, se compromete con sus acciones y muestra solidaridad con sus compañeros en situaciones compartidas. Generalmente, tiende a enfocarse en lo que mejor se alinea con sus inquietudes, necesidades e intereses tanto individuales como colectivos. (Auxiliadora, 2023).

La participación activa ocurre cuando las personas realizan una tarea, comprendiendo que deben actuar con responsabilidad, control y coordinación. Es fundamental que se

involucren de manera activa en su comunidad, tomando decisiones que no perjudiquen el entorno en el que viven. (Macías, 2023).

Se sostiene que la participación activa se produce cuando un grupo de personas trabajan juntas, en las que el control y la coordinación juegan un papel vital. Esto se basa en el principio de que, al asumir la responsabilidad, los individuos deben mantener el control y la coordinación para lograr las metas establecidas.

En la educación, la participación activa es esencial, y se debe motivar al individuo a pensar, juzgar y desarrollarse, alentándolo a tomar decisiones informadas. Todo en la educación depende de cómo el estudiante percibe la materia y su perspectiva sobre la sociedad y el mundo. Desde esta base, se forma su manera de pensar, juzgar y desarrollarse, ya que el maestro desempeña un papel crucial en la enseñanza y motivación, ayudando a maximizar sus habilidades y conocimientos adquiridos.

1.5.4. Metodologías activas en la educación Según Díaz (2023), nos dice que la educación actualmente se encuentra en un constante cambio el cual permite que su innovación le ayude al estudiante a entender su conocimiento de un mejor manera, todo esto le permite al estudiante ser el centro del proceso de educación , mediante estos últimos años la educación consiste y se le han agregado nuevos temas que son de estudio temas que le permite actualizarse como tal y mejorar el proceso de enseñanza, la educación está enmarcada en nuevos temas que le permiten mejorar la situación y su estilo de conllevar el proceso de enseñanza de aprendizaje lo cual esto genera una facilidad al momento de educar al estudiante.

Por otro lado Chávez (2023) nos indica que “Las metodologías activas son enfoques que fomentan el aprendizaje autónomo al promover la participación activa de los estudiantes. A través de estas metodologías, los estudiantes asumen un rol central en

su proceso de aprendizaje, lo que les permite ser los protagonistas de su propio desarrollo educativo.” (p. 1709). Además cabe recalcar que las metodologías activas son causantes del proceso de enseñanza y aprendizaje que este soluciona los procesos y fortalece el acto de enseñanza por otra parte la educación se ha visto sumergida en diferentes cambios y diferentes formas de interpretar estos procesos lo que nos permite como tal enfocarnos en diferentes metodologías que nos ayudan a crear un conocimiento productivo.

1.5.5. La gamificación la gamificación es una metodología que utiliza elementos y técnicas interactivas de diseño de juegos en contextos no lúdicos para motivar y aumentar la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje mediante desafíos y retos basados en situaciones educativas reales. En otras palabras, la gamificación se refiere a la incorporación de elementos de juego en situaciones que no son juegos. Esta estrategia busca aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso educativo, haciendo que participen de manera más activa en su aprendizaje. (Mateos, 2021).

En este sentido, gamificar implica emplear estrategias lúdicas propias del aprendizaje basado en juegos que permitan obtener mejores resultados académicos. Por otro lado, Sangucho (2020) nos dice que, el aprendizaje en el aula en el siglo XXI puede volverse aburrido y monótono para los estudiantes, especialmente en la Educación Básica. Esto se debe a la monotonía en la enseñanza y la falta de interacción en el aula, lo que lleva al desinterés por los contenidos del currículo, por lo tanto, es fundamental que los profesores incluyan en su planificación enfoques o estrategias que se adapten a las necesidades y preferencias de los estudiantes., destacando así el uso de juego que sean conocidos en el ámbito educativo como "Gamificación".

Para Hernandez & De la Cruz (2024), cree que los métodos de enseñanza se han visto sumergidos en una evolución que les permite progresar como vías de estudio lo cual desplaza a los métodos tradicionales los cuales permitían que el estudiante no tenga un papel más activo lo cual nos indica que la gamificación y la motivación podrían tener un papel fundamental en el proceso de enseñanza de los estudiantes de decimo año.

Castillo (2022), sostiene que el propósito de la gamificación es hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador. De esta forma, la gamificación implica utilizar diversas Se trata de incorporar elementos de juegos en situaciones no recreativas con el fin de mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes. de hacer que el aprendizaje para los estudiantes sea más ameno y entretenido.

Párraga (2024), Nos dice que es posible afirmar que la gamificación no solo motivará a los estudiantes, sino que también optimizará su desempeño académico. Al aplicar herramientas gamificadas, se espera que los estudiantes se involucren más activamente en el aprendizaje de las ciencias sociales, mejorando tanto su comprensión del contenido como sus habilidades para trabajar de manera autónoma y colaborativa.

1.5.6. Gamificación en la educación la gamificación se ha transformado en una herramienta educativa ampliamente sugerida, y diversas mecánicas de diseño de juegos han sido exitosamente implementadas en contextos educativos. Las escuelas ya integran varios elementos comparables a los de los juegos, tales como puntos, niveles, retroalimentación y competencia (Mera, 2020).

Aunque los entornos educativos brindan información a los estudiantes, esta no es inmediata ni frecuente, ya que los profesores a menudo solo pueden evaluar y

proporcionar retroalimentación a un estudiante a la vez, y las calificaciones requieren tiempo. Para abordar este problema, teorizó que la gamificación podría aplicarse en la educación como una herramienta para aumentar el compromiso de los estudiantes y promover comportamientos de aprendizaje deseables. Además, sugirió que es crucial entender en qué circunstancias los elementos de juego pueden fomentar el comportamiento de aprendizaje (Reyes, 2024).

Capítulo II

2.1. Definición del prototipo: El prototipo se realizó con las herramientas Kahoot, Quizzis, Socrative, durante su creación, todo esto con beneficio brindado por parte de la plataforma Google Sites, ya que esta nos brinda la facilidad de presentar nuestro producto. Ya que por medio de estas aplicaciones le facilita al docente a incorporar con total facilidad algunos tipos de presentaciones y ampliar diferentes métodos que le permiten crear una motivación al estudiante. Estos programas tienen algunos tipos de plantillas que pueden ser útiles al momento de crear nuestro prototipo en diferentes formas ya sea mediante juegos o en forma de cuestionarios, crucigramas, etc.

Tenemos que tener en cuenta que la plataforma Google Sites permite diferentes acciones como editar páginas y hacer uso de las mismas, por otro lado, mediante una proyección específica de juegos esos no se adaptan a las características de los estudiantes ni al nivel en el cual se encuentran. Pero esto da un cambio radical al momento de que hacemos uso de aplicaciones que son complementarias ya que gracias a las ayudas de estas aplicaciones se pueden crear sus propios contenidos o actividades en clases para cada estudiante.

2.2. Fundamentación teórica del prototipo: El producto se lo creo mediante las plataformas, Kahoot, Quizzis, Socrative, todo esto creando juegos con el objetivo de motivar y potenciar el interés del estudiante por la materia de ciencias sociales que es impartida por el docente de décimo año Educación General Básica, debemos entender que esta herramienta surge como nueva estrategia para los docentes ya que se presenta como una forma diferente de enseñar donde se intenta que por medio del juego los estudiantes tengan una motivación y les surge la necesidad de aprender más sobre los temas que son planteados por el docente, reemplazando así los métodos o

estrategias de enseñanza tradicionales, por todo esto los estudiantes no logran captar mejor el conocimiento que se está siendo impartido y propuesto por el mismo.

Tabla 2

Ventajas, Desventajas y Características de la gamificación

Ventajas	Desventajas	Características
Aumento en la motivación	Dependencia en la Tecnología	Nos da una Interfaz Intuitiva y Atractiva
Mejora de la Retención de Información	Desigualdad de Oportunidades	Variedad de tipos de preguntas

Nota. En esta tabla se encuentra detallado las ventajas, desventajas y características de la gamificación. Fuente: Elaboración Propia

2.3. Objetivos del prototipo

2.3.1. Objetivo general del prototipo

- Evaluar el incremento de la motivación en la materia de estudios sociales de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica del Colegio de Bachillerato Nueve de Octubre mediante la implementación de las aplicaciones Kahoot, Quizizz, Socrative.

2.3.2. Objetivos específicos del prototipo

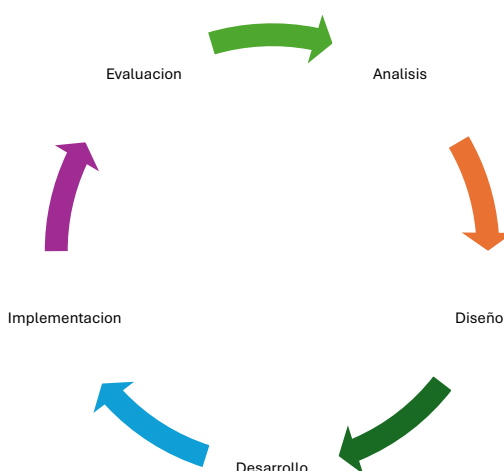
- Proporcionar información a los docentes sobre el uso de las herramientas Kahoot, Quizizz, Socrative y como agregarlos en sus clases para una mejor motivación e interés por parte de los estudiantes.
- Elaborar escenarios lúdicos educativos con herramientas complementarias tales como Kahoot, Quizizz, Socrative.
- Medir el nivel de participación activa de los estudiantes de décimo año E.G.B. mediante el uso de la plataforma Kahoot, Quizizz, Socrative como herramienta didáctica

- Evaluar el nivel de motivación e interés de los estudiantes hacia la materia de ciencias sociales antes y después de la introducción de la plataforma Kahoot, Quizzis, Socrative, usando encuestas y entrevistas.

2.4. Metodología: En el siguiente proyecto de investigación se tomó en cuenta a el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación) que está compuesta de 5 fases además de entender que este es el mejor modelo instruccional el cual se acopla más a nuestras necesidades. “El Modelo ADDIE, que es un modelo básico y simple y ofrece un marco eficiente y efectivo que hace posible los recursos educativos y la instrucción. Este modelo tiene cinco fases, las cuales son: Análisis, Diseño, Desarrollo Implementación y Evaluación”. (Sánchez, 2023)

Gráfico 3

Fases del Modelo ADDIE



Nota. En este grafico vemos cuales son las fases del modelo ADDIE Fuente: Elaboración propia

A continuación, describiremos las 5 fases que hacen referencia al modelo Addie:

Análisis: Es fundamental para identificar y comprender el problema educativo y su origen, así como para establecer una base sólida para el desarrollo de soluciones efectivas. Esta fase proporciona una visión clara de las necesidades y requisitos del

proyecto, y permite definir las estrategias para abordar el problema de manera adecuada.

Diseño: Esta fase es crucial porque define cómo será el diseño de nuestro producto gamificado. A través de la plataforma Kahoot, Quizzis, Socrative, podemos crear un recurso que no solo sea funcional, sino también altamente motivador para los estudiantes. El objetivo principal en esta etapa es diseñar productos que capturen y mantengan el interés de los estudiantes, incorporando elementos que fomenten la participación activa y el disfrute del proceso de aprendizaje. Al aprovechar las herramientas y características de Kahoot, Quizzis, Socrative, podemos desarrollar materiales interactivos y atractivos que impulsen la motivación y el compromiso de los estudiantes con el contenido educativo.

Desarrollo: En esta fase, se crea la herramienta utilizando diversos contenidos diseñados para ser atractivos y estimulantes. El objetivo es fomentar la creatividad y la curiosidad de los estudiantes de Educación General Básica. Durante el desarrollo.

Implementación: Una vez ya cumplido con todo el proceso hasta ahora se procede a implementar en el aula de clases buscando obtener un resultado que sea satisfactorio.

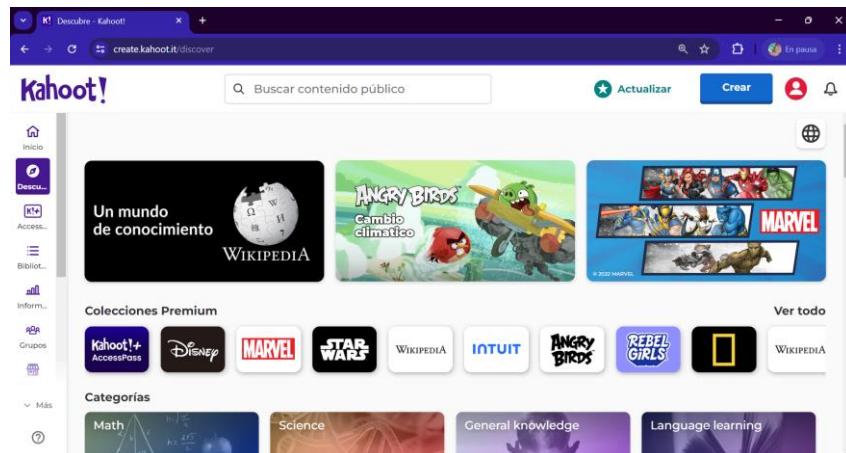
Evaluación: Esta fase tiene como objetivo medir y recopilar información sobre la efectividad del producto gamificado. Se evalúa si el recurso ha logrado motivar a los estudiantes y si este ha alcanzado los objetivos educativos propuestos.

2.5. Desarrollo de la herramienta: Aquí evidenciamos sobre como comenzamos con la creación de actividades gamificadas utilizando herramientas como Kahoot, Quizzis y Socrative.

KAHOOT

Gráfico 4

Página Principal de Kahoot

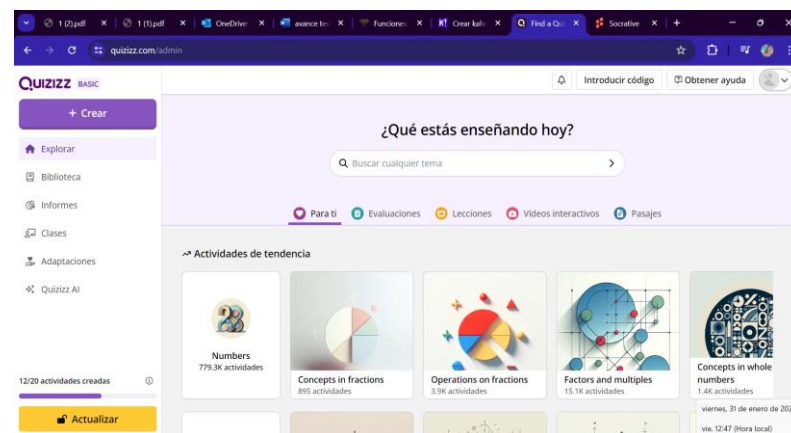


Nota. En esta Captura de pantalla vemos como es la página principal de Kahoot. Fuente: <https://create.kahoot.it/discover>

QUIZZIS

Gráfico 5

Página Principal de Quizzis

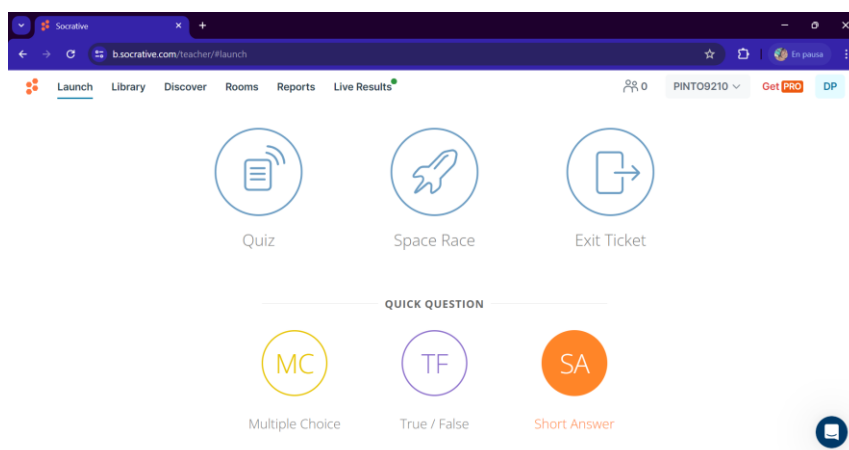


Nota. En esta captura de pantalla podemos ver la Página Principal de Quizzis. Fuente: <https://Quizzis.com/admin>.

SOCRATIVE

Gráfico 6

Página Principal de Socrative



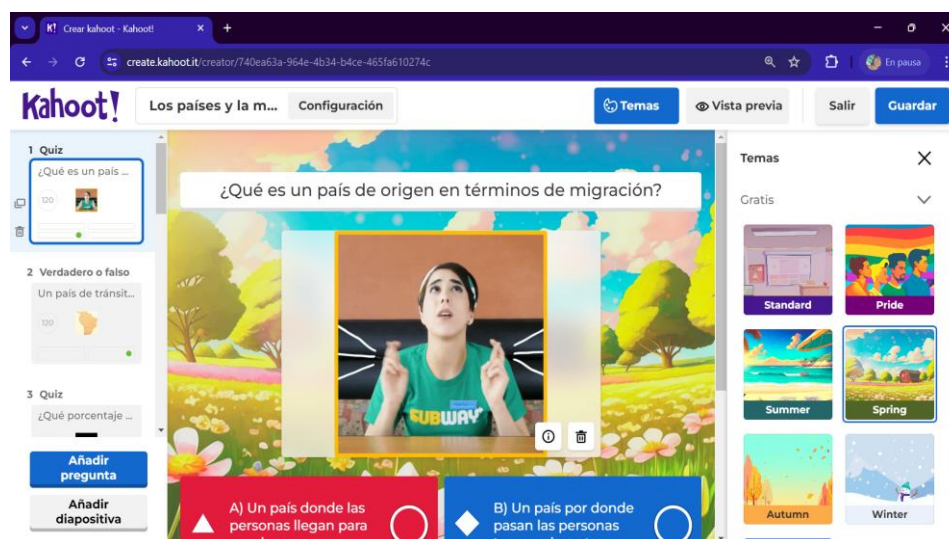
Nota. En esta imagen vemos como es el inicio de la plataforma Socrative.
Fuente: <https://b.socrative.com/login/teacher/>

- Se elige la creación de la plantilla para crear los productos gamificados

KAHOOT

Gráfico 7

Plantilla de Kahoot con preguntas insertadas

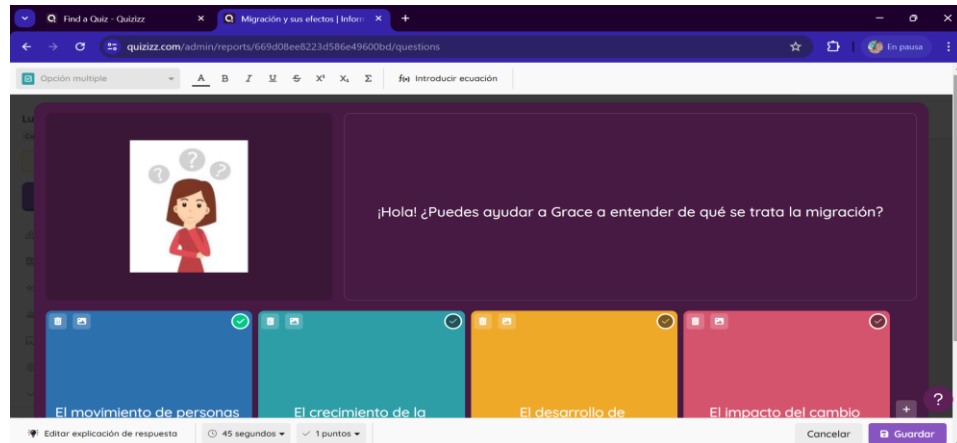


Nota. En esta imagen vemos cómo podemos agregar las preguntas el tiempo y las respuestas Fuente: <https://create.kahoot.it/creator>

QUIZZIS

Gráfico 8

Plantilla de Quizzis con las preguntas insertadas



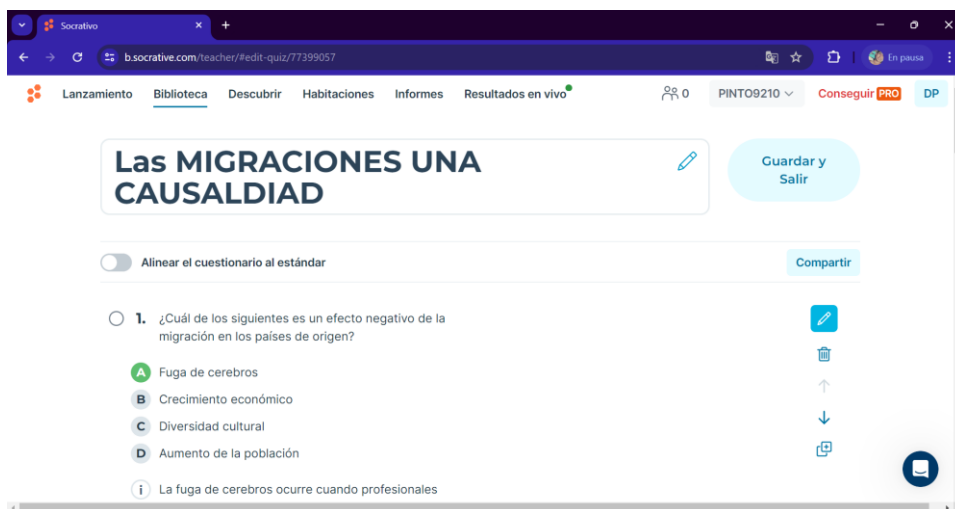
Nota. En esta imagen visualizamos cómo podemos agregar las preguntas interactivas.

Fuente:

<https://quizziz.com/admin/quiz/679ce137d38c4d2f2a625d1d>

Gráfico 9

Imágenes de preguntas insertadas en Socrative



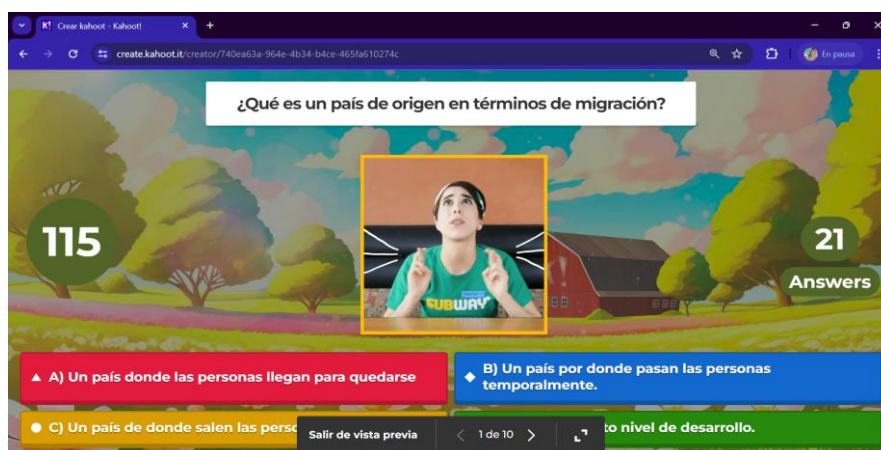
Nota. En esta captura de pantalla podemos ver cómo se verían las preguntas con la opción de la respuesta. Fuente: <https://b.socrative.com/teacher/#edit-quiz/77399057>

- A continuación, demostraremos como se verían las preguntas en cada plataforma

KAHOOT

Gráfico 10

Producto final de Kahoot



Nota. En esta captura de pantalla podemos ver como quedarían las preguntas y respuesta que vera el estudiante. Fuente: <https://create.kahoot.it/?ui=2>

SOCRATIVE

Gráfico 11

Producto final de Socrative



Nota. Aquí vemos como quedarían las preguntas en la plataforma Socrative

Fuente: <https://b.socrative.com/student/#quiz>

Capítulo III

3. Experiencia I

3.1. Planeación: En el colegio de bachillerato “Nueve de Octubre”. Se coordinó con los representantes de la unidad educativa y el docente tutor para llevar a cabo la primera intervención presencial, con el objetivo de recolectar datos e información. Esto formó parte de la primera experiencia educativa para evaluar la relevancia de los temas incluidos en el prototipo.

3.1.1. Descripción los usuarios participantes durante la exposición del prototipo se tuvo la presencia del docente de la institución quien tuvo la respectiva acogida, la misma que fue de manera presencial para identificar los requerimientos de la aplicación.

1. El docente que da clase a 10mo. Año de ecuación general básica (EGB) “I”, en específico el que imparte la asignatura Estudios Sociales que aporta con sus servicios en la institución mejorar .

3.1.2. Instrumentos y procedimientos de recolección de datos La implementación de la experimentación presencial en la institución educativa, en colaboración con el docente tutor, se planificó para la segunda semana de diciembre de 2024 a las 14:30 horas. Se comenzó con la presentación del prototipo educativo, explicando cada uno de los elementos visuales en las pantallas de la plataforma, así como sus funcionalidades. La actividad finalizó con una entrevista cuyo objetivo fue evaluar el impacto del recurso, identificar áreas de mejora y recolectar la información necesaria para avanzar en la investigación y perfeccionar el prototipo.

3.1.3. Experimentación mediante A través de un conversatorio presencial, se explicó cómo se creó el prototipo y los objetivos alcanzados para cumplir con los requisitos de la investigación. Se ejecutó una indagación del prototipo de manera expositiva para presentar los beneficios que brinda y sus contenidos y se desempeñó los objetivos trazados en torno a las actividades de gamificación que engloba el prototipo.

3.1.4. Evaluación y reflexión:

3.1.4.1. Evaluación posteriormente, Se presentan los resultados obtenidos de la entrevista sobre la implementación del prototipo de gamificación.

3.1.4.2. Preguntas para la entrevista

1. ¿Cuál es su opinión general sobre el uso de herramientas de gamificación en el aula, especialmente en la enseñanza de Ciencias Sociales?
2. ¿Opina que la aplicación de estrategias de gamificación puede incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes? ¿Por qué?
3. ¿En qué medida considera que la gamificación podría impactar en el rendimiento académico de los estudiantes en Ciencias Sociales, basado en su experiencia previa o conocimiento de la herramienta?
4. ¿Qué herramientas o tipos de gamificación cree que podrían ser más útiles o apropiadas para el aula de Ciencias Sociales?
5. ¿Cuáles cree que podrían ser los principales desafíos al implementar gamificación en el aula, y cómo podría superarlos?

3.1.4.3. Respuestas de la entrevista

Pregunta 1. ¿Cuál es su opinión general sobre el uso de herramientas de gamificación en el aula, especialmente en la enseñanza de Ciencias Sociales?

Considero que su aplicación es muy beneficiosa. La gamificación aumenta la motivación y la participación de los estudiantes, fomenta un aprendizaje activo y colaborativo, y ayuda a contextualizar los contenidos, haciendo que sean más relevantes para los alumnos. Además, permite una evaluación formativa más efectiva. Sin embargo, es crucial asegurarse de que no se convierta en una distracción y que los objetivos educativos permanezcan claros. En general, la gamificación puede ser una estrategia poderosa en el aula si se implementa de manera reflexiva.

Pregunta 2. ¿Opina que la aplicación de estrategias de gamificación puede incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes? ¿Por qué?

Efectivamente, aplicar estrategias de gamificación puede incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La incorporación de elementos lúdicos, como recompensas y desafíos, hace que el aprendizaje sea más divertido y atractivo. Además, promueve la colaboración entre compañeros y les da a los estudiantes un sentido de autonomía al permitirles tomar decisiones. Todo esto contribuye a un compromiso más profundo con el contenido y un ambiente de aprendizaje más activo.

Pregunta 3. ¿En qué medida considera que la gamificación podría impactar en el rendimiento académico de los estudiantes en Ciencias Sociales, basado en su experiencia previa o conocimiento de la herramienta?

Como docente, creo que la gamificación puede mejorar significativamente el rendimiento académico de los estudiantes en Ciencias Sociales. Hace que el aprendizaje sea más atractivo y dinámico, lo que facilita una mayor comprensión y retención de conceptos. Además, fomenta habilidades críticas y motiva a los estudiantes a invertir más esfuerzo en su aprendizaje, lo que se traduce en mejores resultados académicos.

Pregunta 4. ¿Qué herramientas o tipos de gamificación cree que podrían ser más útiles o apropiadas para el aula de Ciencias Sociales?

Para el aula de Ciencias Sociales, considero que las siguientes herramientas de gamificación son muy útiles: **¡Kahoot!, Quizzis, Socrative**

Pregunta 5. ¿Cuáles cree que podrían ser los principales desafíos al implementar gamificación en el aula, y cómo podría superarlos?

Los principales desafíos al implementar gamificación en el aula incluyen el desinterés por parte de algunos estudiantes, la distracción que pueden causar las mecánicas de juego, la falta de recursos tecnológicos y la necesidad de capacitación para los docentes.

3.1.4.4. Reflexión el uso de herramientas de gamificación en el aula de Ciencias Sociales resalta su potencial para transformar la experiencia educativa. La gamificación no solo aumenta la motivación y participación de los estudiantes, sino que también promueve un aprendizaje activo y colaborativo, haciéndolo más significativo. Al incorporar dinámicas de juego, los docentes pueden contextualizar los contenidos, conectar mejor con los estudiantes y facilitar la comprensión de conceptos complejos.

Sin embargo, es esencial ser conscientes de los desafíos asociados. La posibilidad de desinterés y distracción es real, lo que exige una planificación cuidadosa para equilibrar el entretenimiento y los objetivos educativos. Además, se deben considerar las limitaciones tecnológicas y la necesidad de formación para los docentes, lo que destaca la importancia de un enfoque integral en la implementación de la gamificación.

A pesar de estos desafíos, los beneficios, como el fomento de habilidades críticas y una mayor retención del conocimiento, hacen que la gamificación sea una estrategia viable y potente. En resumen, cuando se aplica de manera reflexiva y consciente, la gamificación puede enriquecer el entorno de aprendizaje en Ciencias Sociales, preparando a los estudiantes para participar activamente en su educación y en el mundo que les rodea.

3.2. Experiencia II

3.2.1 Planeación para aplicar esta experiencia coordinamos una fecha con el profesor encargado, lo cual decidimos realizarla el día 23 de enero del 2025, a las 14:30 p.m. se opto por realizarlo de manera presencial. En tanto a la intervención se la realizo en 3 fases, las cuales fueron la primera introducción en el cual se incluyó el saludo, presentación, objetivos de clase, aplicación de pretest para medir su conocimiento antes del uso del prototipo, explicación del prototipo y de ahí procedimos a la siguiente fase la cual fue el desarrollo, lo cual consistía en explicar los temas y aplicar el prototipo, además se realizó la parte del postest donde nuevamente medimos como estuvo el conocimiento de los estudiantes después de haber aplicado el prototipo y por ultimo aplicamos una encuesta a los estudiantes para saber su opinión sobre el uso de la gamificación como enseñanza.

3.2.2. Experimentación ya en este punto la interacción que se realizó con los estudiantes de décimo año, obtuvo un gran resultado el cual fue una gran aceptación por parte de los 35 estudiantes que se tomaron en cuenta en esta experimentación ya que el uso de gamificación ayudo a captar la atención de los estudiantes para así fortalecer y motivarlos mediante puntaje ya que se convirtió en una competencia sana, además que las actividades las estaremos describiendo a continuación.

- Se dio inicio dando un saludo con una breve presentación posteriormente se realizó una pregunta la cual era si ellos ya conocían sobre la gamificación y el uso de sitios web lo cual la mayoría de los estudiantes respondió que no tenían un conocimiento previo.
- Después procedimos a explicar el prototipo, sobre cómo usarlo paso a paso sus beneficios y en que nos va ayudar.

- Se aplicó una pequeña evaluación sobre el tema a tratar de la clase con gamificación para ver que tal están los estudiantes, gracias a esto los estudiantes se sintieron motivados y logramos captar su conocimiento
- Después de esto se explicó la clase el tema que se iba a dar para ver al finalizar se tomó una encuesta la cual los estudiantes pusieron que opinaban sobre la gamificación y para que les sirve.

3.2.3. Evaluación y reflexión para esta experiencia se optó por la presencialidad, ya que era más factible para explicar todo a los estudiantes de décimo año Educación General Básica, todo esto con la finalidad de conocer el nivel de aceptación del prototipo para esto se aplicó una pequeña evaluación antes y después de la aplicación del prototipo para ver como los estudiantes reaccionaban a los conocimientos y si existía una aceptación por parte de los estudiantes además de realizar al final una encuesta para saber la opinión de los estudiantes.

3.2.4. Resultados de la Experiencia II y propuestas futuras de mejoras del prototipo

Encuesta aplicada a los estudiantes

1. ¿Qué tan efectivo te pareció el recurso gamificado para motivarte a participar en las actividades?

Tabla 3

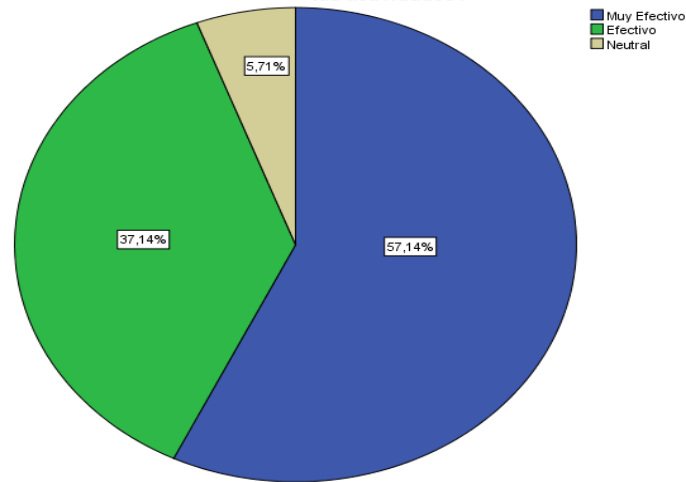
Resultado de encuestados sobre la efectividad del recurso gamificado

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje
Muy efectivo	20	57,1%	57,1%	57,1%
Efectivo	13	37,1%	37,1%	94,3%
Neutral	2	5,7%	5,7%	100%
Total	35	100%	100%	

Gráfico 12

Efectividad del recurso gamificado

¿Qué tan efectivo te pareció el recurso gamificado para motivarte a participar en las actividades?



Nota. En este grafico vemos como el recurso influyo en su gamificación.
Fuente: Elaboración Propia

Análisis: Como podemos ver en la gráfica nos muestra que el recurso gamificado resulta motivador para participar en actividades, según lo visto el 57,14% considera que es “Muy Efectivo”, esto nos indica que la mayoría tiene una perspectiva positiva, por otro lado tenemos también que un 37,14% lo califica como “Efectivo” y esto nos da a entender que otra mayoría también lo ve como positivo, y por último el 5,71% opto por tener una opinión neutral esto refleja la aceptación del recurso gamificado.

2. ¿Como calificarías la claridad de las instrucciones y el funcionamiento del recurso?

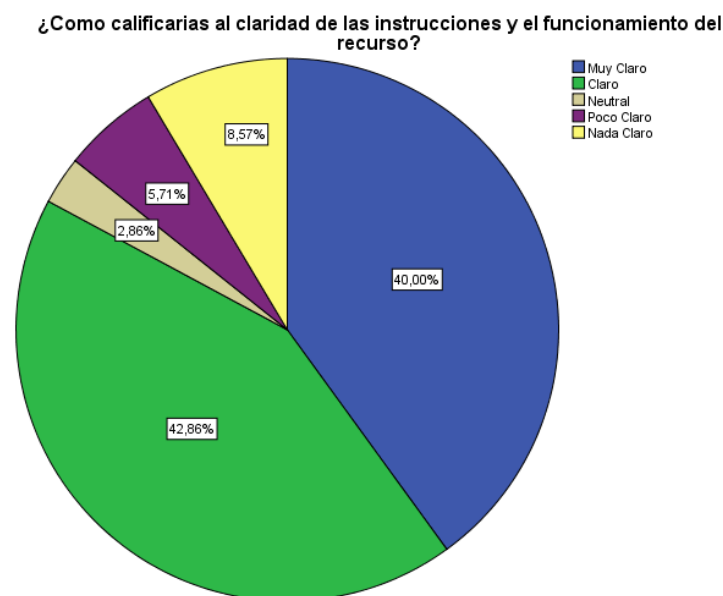
Tabla 4

Como calificarías la claridad de las instrucciones y el funcionamiento del recurso.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje
Muy claro	14	40%	40%	40%
Claro	15	42,9%	42,9%	82,9%
Neutral	1	2,9%	2,9%	85,7%
Poco claro	2	5,7%	5,7%	91,4%
Nada claro	3	8,6%	8,6%	100%
Total	35	100%	100%	

Gráfico 13

Opinión sobre la claridad de las instrucciones y el funcionamiento



Nota. Este grafico demuestra el nivel de claridad del recurso. Fuente: Elaboración propia

Análisis: Según los datos que vemos en la gráfica nos quiere decir que la mayoría considera que hay una buena claridad en las instrucciones y el funcionamiento del recurso esto con un 40% de los encuestados ya que lo califica como muy claro y un 42,86% lo considera como claro , solo un 8,57%, mantiene en una posición neutral, mientras que los porcentajes menores son “Poco Claro” con un 5,71% y “Nada Claro” con un 2,86% son bajos esto nos indica que la mayoría lo considera que las instrucciones son comprensible y efectivas.

3. ¿Qué aspectos de recurso gamificado te pareció más atractivo?

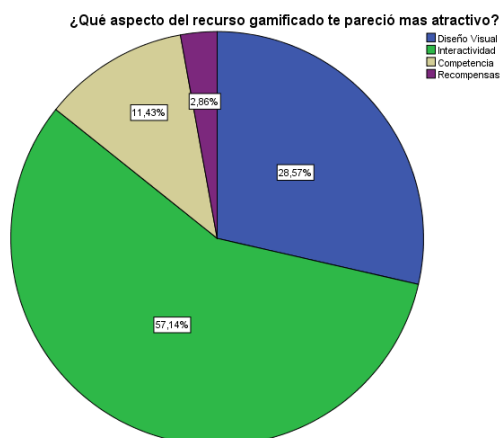
Tabla 5

Cuales aspectos el recurso gamificado les gusto más a los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje
Diseño visual	10	28,6%	28,6%	28,6%
Interactividad	20	57,1%	57,1%	85,7%
Competencia	4	11,4%	11,4%	97,1%
Recompensas	1	2,9%	2,9%	100%
Total	35	100%	100%	

Gráfico 14

Los aspectos más atractivos del recurso gamificado



Nota. En este grafico nos detalla según los estudiantes cual es lo más atractivos del recurso según los estudiantes. Fuente: Elaboración Propia

Análisis: Como podemos ver en la gráfica el aspecto más atractivo del recurso gamificado es la interactividad con un 57,14%, esto indica que los usuarios valoran altamente la participación activa por otro lado le sigue el 28,57% que sugiere que otro aspecto más atractivo es el de la competencia, tomando en cuenta más un interés en los desafíos, en contraste a los anteriormente dicho, solo uno 11,43% se siente atraído por el diseño visual y un escaso 2,86% opta por la recompensa lo que nos indica que aunque estos elementos son importantes no son tan decisivos como la interactividad y la competencia.

4. ¿Crees que el recurso gamificado ayuda a mejorar tu comprensión de los temas?

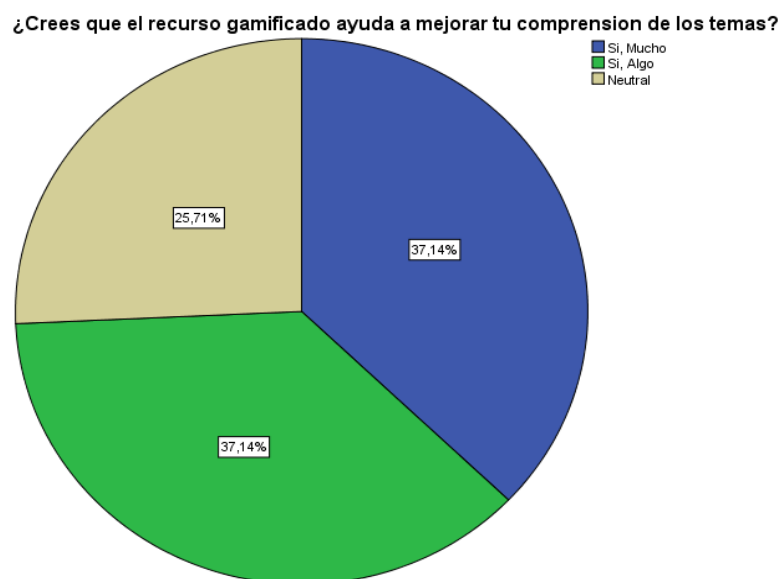
Tabla 6

Comprensión sobre el recurso gamificado por parte de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje
Si, mucho	13	37,1%	37,1%	37,1%
Si, algo	13	37,1%	37,1%	74,3%
Neutral	9	25,7%	25,7%	100%
Total	35	100%	100%	

Gráfico 15

Gráfico de la comprensión por parte de los estudiantes



Nota. Este grafico demuestra la comprensión de los estudiantes. Fuente: Elaboración Propia

Análisis: La siguiente grafica nos muestra cual es la precepción de los encuestados sobre el recurso gamificado a ver si mejora la comprensión de los temas un 37,14%, considera que si, mucho, mientras que otro porcentaje de personas 37,14 considera que si, algo lo que nos refleja una opinión positiva sobre el recurso gamificado, por otro lado, un 25,71% permanece neutral, aunque exista mayoría, existe un pequeño segmento que no está del todo convencido.

5. ¿Qué tan satisfecho estas con el diseño visual del recurso (colores, grafico, animaciones)?

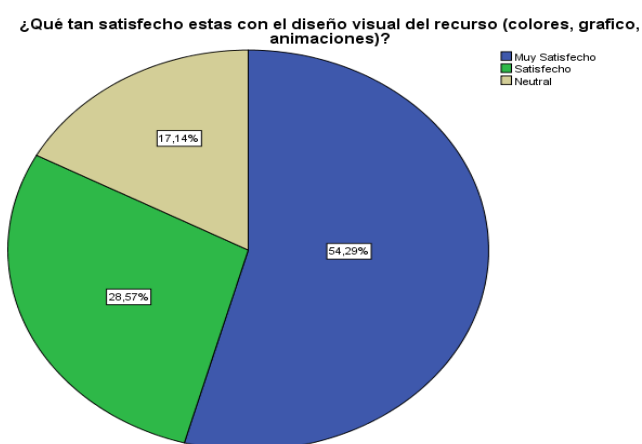
Tabla 7

Nivel de satisfacción por parte de diseño visual del recurso

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje
Muy satisfecho	19	54,3%	54,3%	54,3%
Satisfecho	10	28,6%	28,6%	82,9%
Neutral	6	17,1%	17,1%	100%
Total	35	100%	100%	

Gráfico 16

Nivel de satisfacción de los estudiantes con el diseño visual



Nota. En esta gráfica se puede observar claramente el grado de satisfacción de los estudiantes. Fuente: Elaboración propia

Análisis: En esta grafica nos detalla cómo es la satisfacción de los encuestados con el diseño visual del recurso como podemos ver en color azul representamos el 54,29% de las personas considera que se encuentra muy satisfecha lo que indica un fuerte apreciación por los colores gráficos y animaciones utilizadas, por otro lado un 28,57% se representa con el color verde esto pertenece al 28,57% que se considera satisfecho sin embargo hay un claro 17,14% que se mantiene neutral lo que nos indica que un pequeño grupo no tiene una opinión clara al respecto.

6. ¿Como describirías tu experiencia general con el recurso gamificado

Tabla 8

Descripción sobre la experiencia del curso

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje
Excelente	27	77,1%	77,1%	77,1%
Bueno	3	8,6%	8,6%	85,7%
Neutral	5	14,3%	14,3%	100%
Total	35	100%	100%	

Gráfico 17

La siguiente grafica describe la experiencia de los estudiantes con el recurso



Nota. Como podemos observar esta grafica nos demuestra el nivel de acogida que obtuvo el recurso gamificado. Fuente: Elaboración propia

Análisis: Un 77.14% de los participantes calificaron su experiencia como "Excelente" (indicado en azul), lo que sugiere una alta satisfacción con el recurso. Un menor 14.29% lo consideró "Bueno" (en verde), reflejando también una opinión positiva, aunque con un nivel de satisfacción inferior. Finalmente, un 8.57% se mantuvo "Neutral" (en beige), indicando que esta pequeña proporción no tuvo una opinión decidida. En conjunto, los resultados indican que la mayoría tuvo una experiencia muy positiva con el recurso gamificado.

7. ¿Recomendarías el uso de este recurso en otras materias o clases

Tabla 9

Los estudiantes recomendarían el uso de la gamificación en otras materias

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje
Definitivamente SI	23	65,7%	65,7%	65,7%
Probablemente SI	12	34,3%	34,3%	100%
Total	35	100%	100%	

Gráfico 18

Gráfico sobre el recurso y si lo recomendarían para otras materias



Nota. Lo que vemos en el pastel nos demuestra cómo es distribuido las respuestas de los estudiantes según la encuesta que se realizó al finalizar. Fuente: Elaboración propia

Análisis: El siguiente pastel nos demuestra la respuesta sobre si los encuestados recomendarían el uso de este recurso en otras materias de clases, por un lado, tenemos un 65,71% de los encuestados representados con el color azul respondió que definitivamente si indicando una fuerte aprobación del recurso y por otro lado tenemos que existe un 34,29% de color verde lo que también refleja una actitud positiva, aunque con un poco de incertidumbre.

8. ¿Qué tan fácil te resulto usar el recurso?

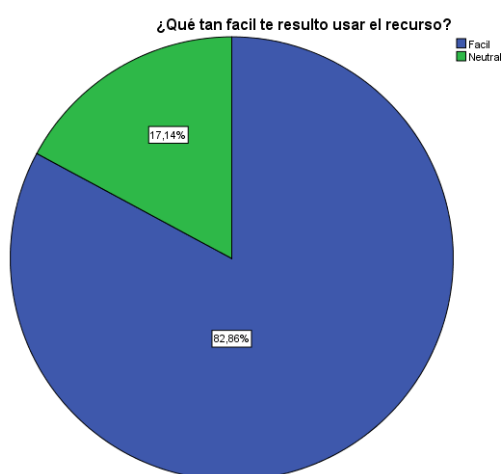
Tabla 10

Facilidad al momento de hacer uso del recurso

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje
Fácil	29	82,9%	82,9%	82,9%
Neutral	6	17,1%	17,1%	100%
Total	35	100%	100%	

Gráfico 19

Resultado sobre qué opinan de la facilidad del uso del recurso



Nota. En esta imagen vemos como es el recurso su facilidad. Fuente: Elaboración Propia

Análisis: En la siguiente grafica nos demuestra que tan fácil le resulto a los estudiantes hacer uso del recurso por un lado y representados por el color azul tenemos un 82,86 %que se les resulto fácil lo cual da a entender que la mayoría entendió el uso del recurso por otra parte existe un pequeño porcentaje de 17,14% representado con un color verde que se declaró neutral lo que nos indica que pocos eran las personas que encontraban el recurso complicado o desafiante.

9. ¿Te sentiste motivado a completar todas las actividades propuestas en el recurso?

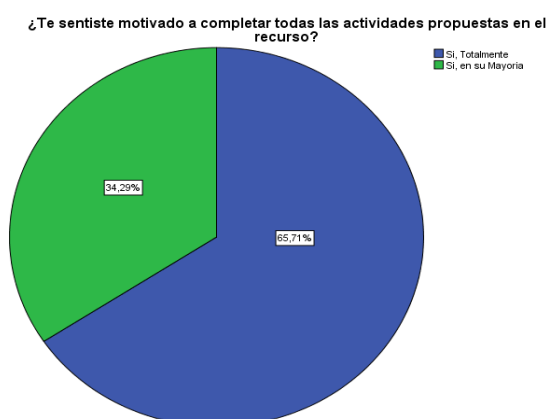
Tabla 11

Motivación de los estudiantes a terminar las actividades propuestas en el recurso.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje
Si, totalmente	23	65,7%	65,7%	65,7%
Si, en su mayoría	12	34,3%	34,3%	100%
Total	35	100%	100%	

Gráfico 20

La motivación de los estudiantes para completar las propuestas



Nota. En esta imagen vemos como resultado la motivación de los estudiantes y si los motivo a completar sus actividades. Fuente: Elaboración Propia.

Análisis: Este grafico nos demuestra que el 65,71% de los participantes representados de color azul respondió si, totalmente lo que indica una alta motivación y satisfacción con el recurso por otro lado, el 34,29% resaltado con el color verde contesto que si en su mayoría lo que sugiere una percepción general positiva sobre la capacidad de recursos para motivar a los usuarios a completar las actividades.

Propuestas futuras de mejora del prototipo

- Ampliación de variedad de temas: Incrementar cierta cantidad de unidades y temas y que estén disponibles y puedan abarcar un rango más amplio de conceptos que sea más llamativo para el usuario final.
- Integrar recursos adicionales: Proporcionar en el sitio web materiales complementarios como artículos y libros electrónicos que los estudiantes puedan explorar para profundizar su comprensión de los temas.
- Mejorar la retroalimentación de las actividades: Desarrollar un sistema más detallado que permita una mejor retroalimentación que ayude no solo a dar la respuesta correcta, sino que también dé explicaciones adicionales.

CONCLUSIONES

Los estudiantes muestran un punto de vista favorable hacia el uso de herramientas de gamificación dentro del aula, lo cual nos indica que gracias a estas herramientas logramos captar su interés y aumentar su participación en el aprendizaje, lo cual puede ser un indicador que la gamificación es un método efectivo para que los estudiantes se involucren en la materia de ciencias sociales

Por medio de la implantación de estrategias de gamificación aportó un resultado de incremento significativo por parte de los estudiantes en su motivación al momento de aplicar estas estrategias, además de observar un cambio positivo, lo que nos sugiere que la gamificación puede ser utilizada como una estrategia efectiva para fortalecer la motivación de los estudiantes y así lograr obtener un compromiso con el aprendizaje por parte de los estudiantes.

Se identificó una correlación positiva y el rendimiento de académico por parte de los estudiantes de Decimo (E.G.B.), esto nos indica que la gamificación no solo mejora la motivación por parte de los estudiantes, sino que también se obtiene un impacto favorable en los resultados académicos, entendiendo que su uso es una estrategia viable para implantarla en un aula de clases ya que mejora el aprendizaje.

RECOMENDACIONES

Realizar una investigación profunda sobre las afectaciones a largo plazo que puede ocasionar la gamificación en los estudiantes, siempre teniendo presente que usar gamificación en el aula de clases, conlleva a una motivación por parte de los estudiantes y así logra una participación más activa por parte de los mismos.

Agregar elementos que sean más atractivos como imágenes interactivas, colores e iconos acorde a la materia, con esto captaremos la atención de los usuarios finales con esto la experiencia será grata y facilitará su comprensión.

Es recomendable realizar capacitaciones a los docentes sobre el uso efectivo de herramientas de gamificación, ya que una buena formación facilita el diseño de actividades que maximicen el impacto positivo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

ANEXOS

Anexo 1: Evidencia fotográfica de la experiencia I



Nota. Demostración del prototipo además entrevista al docente de la institución educativa.

Anexo 2: Revisión de las instalaciones para la experiencia 2



Nota. Una vez terminada la entrevista y presentación del prototipo fuimos con el docente a revisar la infraestructura para realizar la experiencia II

Anexo 3: Evidencia fotográfica de la experiencia I



Nota. Explicación del prototipo y como usarlo para los estudiantes.

Anexo 4: Grupos de estudiantes haciendo uso del prototipo



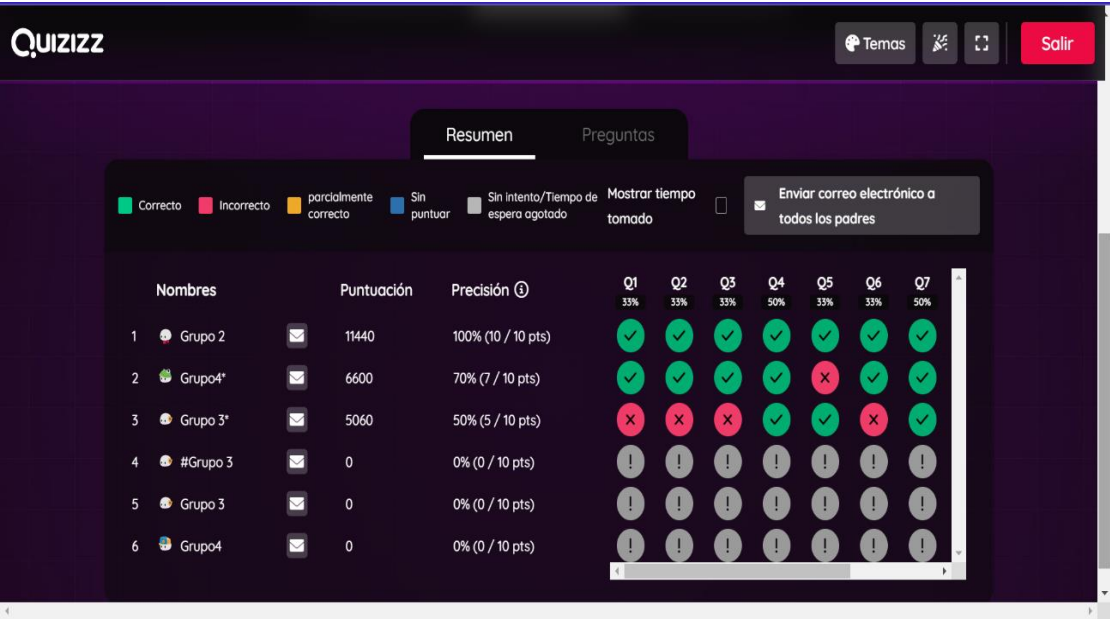
Nota. Realizamos diferentes grupos donde cada grupo competía para ver quien ganaba

Anexo 5: Grupos de trabajo en la institución



Nota. Grupos de estudiantes que participaron en la experiencia II

Anexo 6: Resultado del uso del prototipo por grupos



Nota. Resultado por parte de los estudiantes por grupos quien gano y quien perdió.

Anexo 7: Entrega de encuestas para recibir sus respectivas respuestas por parte de los estudiantes



Nota. Encuesta aplicada a los estudiantes sobre el prototipo.

Anexo 8: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 1


UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
D.L. No. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969
PROVINCIA DE EL ORO – REPUBLICA DEL ECUADOR

1. ¿Qué tan efectivo te pareció el recurso gamificado para motivarte a participar en las actividades?

- A. Muy efectivo
- B. Efectivo
- C. Neutral
- D. Poco efectivo
- E. Nada efectivo

Nota. Anexo de la pregunta 1 realizada a los estudiantes de 10mo. año de educación general básica.

Anexo 9: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 2

2. ¿Cómo calificarías la claridad de las instrucciones y el funcionamiento del recurso?
- A. Muy claro
 - B. Claro,
 - C. Neutral
 - D. Poco claro
 - E. Nada claro

Nota. Anexo de la pregunta 2 realizada a los estudiantes de 10mo. año de educación general básica

Anexo 10: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 3

3. **¿Qué aspecto del recurso gamificado te pareció más atractivo?**

- A. Diseño visual
- B. Interactividad
- C. Competencia
- D. Recompensas
- E. Otro: _____

Nota. Anexo de la pregunta 3 realizada a los estudiantes de 10mo. año de educación general básica.

Anexo 11: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 4

4. **¿Crees que el recurso gamificado ayudó a mejorar tu comprensión de los temas tratados?**

- A. Sí, mucho
- B. Sí, algo
- C. Neutral
- D. No, poco
- E. No, nada

Nota. Anexo de la pregunta 4 realizada a los estudiantes de 10mo. año de educación general básica.

Anexo 12: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 5

5. **¿Qué tan fácil te resultó usar el recurso?**

- A. Fácil
- B. Neutral
- C. Difícil

Nota. Anexo de la pregunta 5 realizada a los estudiantes de 10mo. año de educación general básica.

Anexo 13: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 6

6. **¿Te sentiste motivado/a a completar todas las actividades propuestas en el recurso?**

- A. Sí, totalmente;
- B. Sí, en su mayoría;
- C. Neutral
- D. No, poco
- E. No, nada

Nota. Anexo de la pregunta 6 realizada a los estudiantes de 10mo. año de educación general básica.

Anexo 14: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 7

7. ¿Qué tan satisfecho/a estás con el diseño visual del recurso (colores, gráficos, animaciones)?

- A. Muy satisfecho/a
- B. Satisfecho/a
- C. Neutral
- D. Insatisfecho/a
- E. Muy insatisfecho/a

Nota. Anexo de la pregunta 7 realizada a los estudiantes de 10mo. año de educación general básica.

Anexo 15: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 8

8. ¿Recomendarías el uso de este recurso en otras materias o clases?

- A. Definitivamente sí
- B. Probablemente sí
- C. Neutral
- D. Probablemente no
- E. Definitivamente no

Nota. Anexo de la pregunta 8 realizada a los estudiantes de 10mo. año de educación general básica.

Anexo 16: Encuesta a los estudiantes- Pregunta 9

9. ¿Cómo describirías tu experiencia general con el recurso gamificado?

- A. Excelente
- B. Buena
- C. Neutral
- D. Mala,
- E. Muy mala

Nota. Anexo de la pregunta 9 realizada a los estudiantes de 10mo. año de educación general básica.

Anexo 17: Encuesta respuesta por un estudiante de la institución educativa

Britany Honores
23/04/2025

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
D.L. No. 69-04 DE 14 DE ABRIL DE 1969
PROVINCIA DE EL ORO – REPÚBLICA DEL ECUADOR

1. ¿Qué tan efectivo te pareció el recurso gamificado para motivarte a participar en las actividades?
☒ A. Muy efectivo
☐ B. Efectivo
☐ C. Neutral
☐ D. Poco efectivo
☐ E. Nada efectivo
2. ¿Cómo calificarías la claridad de las instrucciones y el funcionamiento del recurso?
☒ A. Muy claro
☐ B. Claro
☐ C. Neutral
☐ D. Poco claro
☐ E. Nada claro
3. ¿Qué aspecto del recurso gamificado te pareció más atractivo?
☐ A. Diseño visual
☒ B. Interactividad
☐ C. Competencia
☐ D. Recompensas
☐ E. Otro: _____
4. ¿Crees que el recurso gamificado ayudó a mejorar tu comprensión de los temas tratados?
☐ A. Sí, mucho
☒ B. Sí, algo
☐ C. Neutral
☐ D. No, poco
☐ E. No, nada
5. ¿Qué tan fácil te resultó usar el recurso?
☒ A. Fácil
☐ B. Neutral
☐ C. Difícil
6. ¿Te sentiste motivado/a a completar todas las actividades propuestas en el recurso?
☐ A. Sí, totalmente;
☒ B. Sí, en su mayoría;
☐ C. Neutral
☐ D. No, poco
☐ E. No, nada
7. ¿Qué tan satisfecho/a estás con el diseño visual del recurso (colores, gráficos, animaciones)?
☒ A. Muy satisfecho/a
☐ B. Satisfecho/a
☐ C. Neutral
☐ D. Insatisfecho/a
☐ E. Muy insatisfecho/a
8. ¿Recomendarías el uso de este recurso en otras materias o clases?
☒ A. Definitivamente sí
☐ B. Probablemente sí
☐ C. Neutral
☐ D. Probablemente no
☐ E. Definitivamente no
9. ¿Cómo describirías tu experiencia general con el recurso gamificado?
☐ A. Excelente
☒ B. Buena
☐ C. Neutral
☐ D. Mala
☐ E. Muy mala

[Firma]

Nota. Encuesta resulta por un estudiante de la institución Educativa

BIBLIOGRAFÍA

- Avello-Martínez, R. (2024). . La gamificación en la Educación Secundaria. *La gamificación en la Educación Secundaria*, 3-4. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2594-28402024000100092&script=sci_arttext
- Jurado P. B. (2023). La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje. *orizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 1846-1847. Obtenido de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1135>
- Bayser, S. E. (2023). Motivación y desempeño laboral en el personal de enfermería de una institución pública de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. *Salud, Ciencia y Tecnología*, 4, 3. Obtenido de <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=109077>
- Blanco Gómez, M. &. (2024). Valoración de métodos del nivel empírico en las investigaciones educativas. Alcance y límites de aplicación. *Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 15. Obtenido de <https://openurl.ebsco.com/contentitem/gcd:177372002?sid=ebsco:plink:scholar&id=ebsco:gcd:177372002&crl=c>
- Cardona-Posada, S. C.-B. (2025). Metodología didáctica usando estrategias activas para la enseñanza y aprendizaje en grupos masivos de estudiantes. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*. Obtenido de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/1703>
- Castillo, S. Q. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación educativa*, Vol. 17, Nro. 73, 117-131. Obtenido de https://scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-26732017000100117&script=sci_arttext
- Chancusig, L. H. (2023). La motivación como beneficio en las clases de educación física: una revisión sistemática. *MENTOR. revista de investigación educativa y deportiva*, vol. 2 Nro. 5, 265-280. Obtenido de <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1603>
- Chávez, I. G. (2023). Metodologías activas para el aprendizaje del idioma inglés en la educación superior. *Dominio de las Ciencias*, vol Nro. 9, Nro. 3, 1706-1718. Obtenido de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3607>
- Díaz, Ó. L.-P. (2023). Metodologías activas en la Educación Física: Una mirada desde la realidad práctica. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, Nro. 48, 647-656. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8851545>

- Flores, R. J. (2024). La motivación en el aprendizaje durante la última década. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 89, 380-392. Obtenido de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1342>
- Gudiño Macías, A. A. (2023). *Participación Activa como Estrategia de Conexión e Interacción Oral con los Estudiantes del Aula [Tesis de doctorado, Universidad Eloy Alfaro de Manabi]*. Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabi. Obtenido de <https://repositorio.ulead.edu.ec/handle/123456789/4841>
- Henríquez, J. L. (2020). Los enfoques de la investigación a partir de la Teoría del conocimiento. *Central American Journals Online*, 69-70. Obtenido de <https://camjol.info/index.php/CCS/article/view/10537>
- Hernandez, & Hernandez, D. (2024). Impacto de las metodologías activas en la motivación y rendimiento académico de estudiantes en educación secundaria. *Pedagogical Constellations*, 3(1), 127-146. doi:<https://doi.org/10.69821/constellations.v3i1.32>
- Holguín García, F., Holguín Rangel, E., & García Mera, N. (2020). GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA. *ELOS: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22, 72-73. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7200001>
- Jiménez Carpio, P. N.-M. (2024). La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia Innovadora para Fomentar la Motivación de Estudiantes. *Emerging trends in education*, 92-104. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2594-28402024000100092&script=sci_arttext
- Juan José Caiza, K. M. (2020). Herramienta tecnológica disruptiva para la inclusión social en personas sordas. *Risti*, 752-753. Obtenido de <https://www.proquest.com/openview/a47ccde735e57e85d0f8d95865d6e4f9/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Jurado. (2023). La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 1846-1847. Obtenido de <https://repositorio.cidecuador.org/handle/123456789/2818>
- Mallitasig Sangucho, & F. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Innova*, 164-181. Obtenido de <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.139>
- Mata, D. (21 de mayo de 2019). *Investigalia* . Obtenido de Investigalia : <https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cuantitativo-de-investigacion/>

- Mateos, C. N. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 42, 507-516. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7986357>
- Monica Castillo, M. E. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7, 43. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8331458>
- Muñoz-Sánchez, Y. C.-P.-S.-S. (2023). Modelos de Diseño Instruccional. *Ingenio y Conciencia Boletín Científico de la Escuela Superior Ciudad Sahagún*, 10(19), 78-80. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/sahagun/article/view/11712>
- Padilla-Avalos, C. A.-S. (2021). Enfoques de investigación en odontología: cuantitativa, cualitativa y mixta. *Revista estomatologica herediana*, 338-339. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4215/421569879018/421569879018.pdf>
- Párraga, A. P. (2024). La Gamificación como Estrategia Pedagógica en la Educación Matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6435-6465. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/11834>
- Pérez, D. C. (2023). *La metodología de la investigación en la formación de los estudiantes universitarios de titulación 4(6)*. Ecuador: L-ISSN: 2790-8402 E-ISSN: 2707-3378. Obtenido de <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/217>
- Reyes, N. S. (2024). Optimizando el aprendizaje: la gamificación como motor de motivación y rendimiento académico en la asignatura de Lenguaje de Programación. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 9, 1526-1536. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9282019>
- Rios, R. R. (2024). Nivel de motivación y su relación con la satisfacción laboral en los trabajadores de la Municipalidad Provincial de Lamas en el año. *Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 13574-13587. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/13772>
- Rosa Garcia, A. P. (2022). *Claves para el desarrollo de la competencia mediatica en el entorno digital*. Quito: La Salesiana. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8241694>
- Sigcha, C. D. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la enseñanza-aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 4(10), 1-10. Obtenido de <https://pedagogicalconstellations.com/index.php/home/article/view/36>

- Vargas, L. I. (2025). Métodos de investigación. *Logos Boletín Científico de la Escuela Preparatoria*, 23-25. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa2/article/view/14039>
- Vizuite, J. D. (2023). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza de Tecnologías de la Información y Comunicación. *Ibero-American Journal of Education & Society Research*, 64-73. Obtenido de <file:///C:/Users/usuariko/Downloads/Dialnet-OptimizandoElAprendizaje-9282019.pdf>