



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA ECUADOR**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGISTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA:**

**LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA  
ASIGNATURA DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA EN ESTUDIANTES DEL  
PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA ESPECIALIDAD INFORMÁTICA DE LA  
UNIDAD EDUCATIVA CATALINA CADENA MIRANDA**

**Autor/es:**

**Jeimy Johanna Romero Macay**

**Jorge Hernán Falconi Pazmiño**

**Tutor/a:**

**PhD Paul Cesar Garay Álvarez**

**Guayaquil, 2023**



La Universidad para todos





## DEDICATORIA

Este proyecto de investigación está dedicado a aquellos que han sido los pilares de nuestro camino académico y personal.

A nuestros padres, cuyo amor incondicional y sacrificios hicieron posible nuestra educación. Su constante apoyo moral y económico nos brindó la oportunidad de perseguir nuestros sueños y culminar este proyecto con éxito.

A nuestros profesores y mentores, cuya sabiduría y orientación nos guiaron a lo largo de esta travesía educativa. Sus enseñanzas y consejos han dejado una marca indeleble en nuestra formación académica y personal.

A nuestros amigos y seres queridos, quienes compartieron risas, desafíos y momentos de esfuerzo durante este trayecto. Su compañía y aliento fueron un bálsamo en los momentos difíciles.

A aquellos que, de alguna manera, contribuyeron a nuestro crecimiento y aprendizaje, este proyecto es un testimonio de la gratitud que sentimos hacia ustedes.

Que este trabajo sea un modesto tributo a quienes, de diversas maneras, han influido en nuestra vida y han hecho posible esta etapa académica. Su influencia perdurará en cada logro alcanzado.

Con profundo agradecimiento.

**Falconí Pazmiño Jorge Hernán**

**Romero Macay Jeimy Johanna**





## AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestro sincero agradecimiento a todas las personas que contribuyeron de manera significativa al desarrollo y éxito de este proyecto de grado. Sus esfuerzos y apoyo fueron fundamentales para alcanzar nuestros objetivos.

En primer lugar, extendemos nuestro agradecimiento a Dios y a nuestro tutor, MSc Paul Garay, por su orientación experta, su paciencia y su dedicación a lo largo de todo el proceso. Sus valiosos comentarios y sugerencias fueron esenciales para la mejora continua de nuestro trabajo.

También agradecemos a todos los docentes de la carrera por sus valiosas contribuciones y asesoramiento en áreas específicas del proyecto. Su experiencia en tecnología fue de gran ayuda para abordar los desafíos planteados.

Queremos expresar nuestro reconocimiento a nuestros compañeros de clase y amigos que brindaron su apoyo moral y motivacional durante este arduo pero gratificante viaje académico. Sus palabras alentadoras fueron un impulso significativo en momentos críticos.

Agradecemos sinceramente a nuestras familias por su constante respaldo, comprensión y paciencia durante las largas horas de trabajo dedicadas a este proyecto. Su apoyo incondicional fue un pilar fundamental para nuestro éxito.

Por último, pero no menos importante, agradecemos a todas las fuentes de financiamiento y recursos que hicieron posible la ejecución de este proyecto.

Cada contribución, ya sea grande o pequeña, ha dejado una huella imborrable en este proyecto. Estamos agradecidos por el privilegio de haber contado con un equipo tan talentoso y un entorno propicio para el aprendizaje y la investigación.

¡Gracias a todos!

Falconí Pazmiño Jorge Hernán

Romero Macay Jeimy Johanna





## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como base principal insertar la gamificación en la asignatura de Educación para la Ciudadanía en el primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda.

La gamificación en la asignatura de Educación para la Ciudadanía representa una innovadora estrategia pedagógica que utiliza elementos propios de los juegos para mejorar la participación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes en temas cívicos y sociales. Este enfoque busca transformar la experiencia educativa, haciendo que los contenidos relacionados con la ciudadanía sean más atractivos y significativos para los alumnos.

En lugar de depender exclusivamente de métodos tradicionales de enseñanza, la gamificación incorpora elementos lúdicos, como desafíos, recompensas y competencias, para motivar a los estudiantes. Se utilizan mecánicas de juego para convertir la adquisición de conocimientos en una experiencia interactiva y divertida. Esto no solo incrementa el interés de los alumnos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades críticas, participativas, como la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

En el contexto de Educación para la Ciudadanía, la gamificación puede aplicarse a temas como derechos y deberes ciudadanos, participación democrática, ética y diversidad cultural. Por ejemplo, los estudiantes podrían participar en simulaciones de procesos electorales, donde deben tomar decisiones políticas y comprender las implicaciones de sus elecciones. Además, podrían enfrentarse a escenarios que reflejen situaciones del mundo real, donde deben aplicar principios éticos y resolver dilemas éticos.

La gamificación también permite un seguimiento más efectivo del progreso de los estudiantes. Los docentes pueden utilizar plataformas digitales para monitorear el rendimiento de los alumnos, identificar áreas de mejora y adaptar la enseñanza según las necesidades individuales. La retroalimentación inmediata y la posibilidad de establecer metas y desafíos personalizados contribuyen a mantener altos niveles de motivación.

### ***Palabras claves:***

Gamificación, motivación, entornos digitales, enseñanza, habilidades, innovación, juegos.





## ABSTRACT

The main basis of this research work is to insert gamification in the subject of Citizenship Education in the first year of high school at the Catalina Cadena Miranda Educational Unit. Gamification in the subject of Citizenship Education represents an innovative pedagogical strategy that uses elements of games to improve the participation, commitment and learning of students in civic and social issues. This approach seeks to transform the educational experience, making content related to citizenship more attractive and meaningful for students. Instead of relying exclusively on traditional teaching methods, gamification incorporates playful elements, such as challenges, rewards, and competitions, to motivate students. Game mechanics are used to turn knowledge acquisition into a fun, interactive experience. This not only increases student interest, but also promotes the development of critical, participatory skills, such as decision making, teamwork, and problem solving. In the context of Citizenship Education, gamification can be applied to topics such as citizen rights and duties, democratic participation, ethics and cultural diversity. For example, students could participate in simulations of electoral processes, where they must make political decisions and understand the implications of their choices. Additionally, they could face scenarios that reflect real-world situations, where they must apply ethical principles and resolve ethical dilemmas. Gamification also allows for more effective monitoring of student progress. Teachers can use digital platforms to monitor student performance, identify areas for improvement, and adapt teaching based on individual needs. Immediate feedback and the ability to set personalized goals and challenges help maintain high levels of motivation.

***Keywords:***

Gamification, motivation, digital environments, teaching, skills, innovation, games.





## ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
Justificación del Problema.....	2
Descripción del Contexto .....	2
Planteamiento del Problema.....	2
Proceso de Aprendizaje en la Asignatura de Educación para la Ciudadanía. ....	3
Precisión del Tema .....	4
Objeto de la Investigación .....	4
Objetivos de la Investigación.....	4
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos de la investigación. ....	4
Planteamientos Hipotéticos .....	4
Preguntas Científicas .....	4
Idea a Defender.....	5
Guía Temática.....	5
Declaración de las Variables o Categorías de la Investigación.....	6
Identificación de Métodos a Emplear.....	6
Declaración de Población y Muestra.....	7
Declaración del Tipo de Investigación.....	7
Descripción Breve del Contenido de los Capítulos.....	8
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO .....	10
1.1    Introducción al Marco Teórico .....	10
1.1.1 Historia de la gamificación.....	11
1.2    La Gamificación en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje.....	12
1.2.1 Antecedentes .....	12
1.2.2 Ventajas de la Implementación de la Gamificación en el Salón de Clases.....	13
1.2.3 Formas de usar la Gamificación en el Aula .....	14
1.3    Marco Legal.....	15
Derecho a una Educación Inclusiva y de Calidad: .....	17
Atención a la Diversidad: .....	17





1.4	Marco Educativo.....	18
1.4.1	Proceso de Enseñanza en el Aprendizaje.....	18
	Definición de proceso de enseñanza-aprendizaje .....	19
	Componentes del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje .....	19
	Características del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje:.....	20
1.4.2	Importancia del uso de TIC en la Educación .....	20
1.5	Tecnologías para el Aprendizaje .....	21
1.5.1	Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC) .....	21
1.5.2	Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP).....	21
1.5.3	Tecnologías Emergentes en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje .....	22
1.5.3.1	La Gamificación.....	22
1.5.3.2	E-Learning. ....	23
1.5.3.3	C-Learning.....	25
1.5.3.4	X-Learning.....	25
1.5.3.4	R-Learning.....	26
1.6	Conceptos Claves en Educación y Aprendizaje .....	26
1.6.1	Educación para la Ciudadanía.....	26
1.6.2	Aprendizaje Significativo .....	27
1.7	Teorías de Aprendizaje Relevantes .....	27
1.7.1	Constructivismo .....	27
1.7.2	Constructivismo Social .....	28
1.7.3	Conectivismo .....	28
<b>CAPÍTULO II. METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO .....</b>		<b>30</b>
2.1.	Conceptualización y Operacionalización de las Variables.....	30
2.2	Enfoque de la Investigación.....	31
2.2.1	Descripción de la Metodología .....	31
2.2.1.1	Cualitativo.....	32
2.2.1.2	Cuantitativo.....	33
2.3	Alcance de la Investigación.....	33





2.4	Declaración y Justificación del tipo de Investigación .....	34
2.4.2	Tipo de investigación.....	34
2.5	Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación.....	35
2.5.1	Métodos Cualitativos .....	35
2.5.2	Métodos Cuantitativos .....	35
2.6	Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada.....	35
2.6.1	Análisis de Contenido.....	35
2.7	Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.....	35
2.8	Estrategia Metodológica Investigativa o Proceder Metodológico General .....	37
	Etapas de Diagnóstico Inicial .....	37
2.9	Presentación de los Resultados del Estudio Diagnóstico .....	38
2.9.1	Análisis de Resultados de la Etapa de Diagnóstico Inicial .....	38
2.9.2	Análisis Post- Encuesta.....	49
2.9.3	Análisis de Data Resumen .....	49
2.9.3.1	Dimensión pedagógica y académica.....	50
2.9.3.2	Dimensión motivacional.....	51
2.9.3.3	Dimensión curricular.....	51
2.9.3.3.1	Modelación de la propuesta.....	51
2.9.3.3.2	Proceso y desarrollo de la clase tradicional.....	52
2.9.4	Análisis General.....	53
<b>CAPITULO III: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>		<b>55</b>
3.1	Modelación de la Propuesta.....	55
Estructura de la Propuesta .....		55
3.1.1	Presentación .....	55
3.1.2	Propósitos u Objetivos de la Propuesta.....	56
3.1.3	Fundamentación Teórica que respalda la Propuesta.....	56
3.1.4	Características (Caracterización de la Propuesta).....	57
	Educaplay	57
	Nearpod	58
	Kahoot	59





3.1.5	Estructura y Dinámica de sus Componentes (Tipo de Propuesta).....	60
3.1.6	Exigencias y Criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance .....	63
3.1.6.1	Requerimientos Metodológicos y/o Tecnológicos.....	63
3.1.7	Forma de Aplicación, Implementación y Evaluación.....	63
3.1.8	Cierre.....	63
3.2	Conceptualización.....	64
3.2.2	Enfoque Teóricos y Modelos Pedagógicos.....	65
3.2.3	Integración de Componentes: Sistemas .....	66
3.2.4	Estrategias, Programas, Proyectos y Acciones .....	67
3.2.5	Metodologías, Métodos y Procedimientos.....	68
3.2.6	Recursos y Materiales .....	68
3.2.7	Adaptaciones Curriculares .....	69
3.2.8	Instrumentos de Diagnóstico y Evaluación.....	69
3.3	Validación de la Propuesta .....	70
3.3.1	Análisis Teórico .....	70
3.3.2	Ejemplos Prácticos.....	71
3.3.3	Opiniones de Expertos: .....	72
CONCLUSIONES .....		76
RECOMENDACIONES .....		77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....		78





## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables .....	30
Tabla 2. Población y muestra .....	37
Tabla 3. Cronograma de trabajo .....	83
Tabla 4. Lista de cotejo para evaluación de la clase .....	85





## ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1.....	38
Gráfico 2. Resultados. ¿Te sientes seguro/a al comprender los conceptos educación para la ciudadanía enseñados en clase?.....	39
Gráfico 3. Resultados. ¿Encuentras dificultades al aplicar conceptos educación para la ciudadanía en situaciones cotidianas?. .....	40
Gráfico 4. Resultados. ¿Ha participado en actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de educación para la ciudadanía este año?.....	40
Gráfico 5. Resultados. ¿Cree que el video juego hace la clase distinta de las demás?. .....	41
Gráfico 6. Resultados. ¿Cómo describirías tu nivel de entusiasmo e interés hacia las actividades gamificadas de educación para la ciudadanía?.....	42
Gráfico 7. Resultados. ¿Te gustaría que en la clase de educación para la ciudadanía se aprenda jugando?. .....	43
Gráfico 8. Resultados. ¿Estás dispuesto a invertir tiempo en actividades lúdicas para el aprendizaje?.....	43
Gráfico 9. Resultados. ¿Consideras que la gamificación es una herramienta efectiva para el aprendizaje de educación para la ciudadanía?.....	44
Gráfico 10. Resultados. ¿Consideras que los juegos educación para la ciudadanía ayudarán a mejorar tu aprovechamiento?.....	45
Gráfico 11. Resultados. ¿Crees que mediante juegos se aprende mejor la asignatura de educación para la ciudadanía?.....	46
Gráfico 12. Resultados. ¿Cómo percibes tu nivel de involucramiento en las actividades gamificadas de Educación para la Ciudadanía?.....	47
Gráfico 13. Resultados. ¿Te sientes motivado/a para participar en actividades relacionadas con la educación para la ciudadanía?.....	47
Gráfico 15. Resultados generales post-encuesta. ....	49
Gráfico 16. Análisis de la data entre dimensión pedagógica y académica.....	50
Gráfico 17. Niveles de motivación en la asignatura de educación para la ciudadanía.....	51
Gráfico 18. Dimensión curricular.....	52
Gráfico 19. Resultados lista de cotejo.....	53





Gráfico 20. Página actividad gamificada experiencia del tema. ....	60
Gráfico 21. Conceptualización del tema de la clase.....	61
Gráfico 22. Parte de la metodología clase gamificada. ....	61
Gráfico 23. Interfaz de cuestionario en Nearpod. ....	62
Gráfico 24. Resultado de cuestionario Nearpod.....	62
Gráfico 25. Actividad gamificada para la aplicación del tema. ....	63
Gráfico 26. Evaluación cierre de clase gamificada. ....	64
Gráfico 27. Reunión con docentes del área. ....	86
Gráfico 28. Reunión con los directivos. ....	86
Gráfico 29. Clase tradicional de educación para la ciudadanía.....	87
Gráfico 30. Resultados. Pregunta 1 post-encuesta. ....	89
Gráfico 31. Resultados. Pregunta 2 post-encuesta. ....	89
Gráfico 32. Resultados. Pregunta 3 post-encuesta. ....	90
Gráfico 33. Resultados. Pregunta 4 post-encuesta. ....	90
Gráfico 34. Resultados. Pregunta 5 post-encuesta. ....	91
Gráfico 35. Resultados. Pregunta 6 post-encuesta. ....	91
Gráfico 36. Resultados. Pregunta 7 post-encuesta. ....	92
Gráfico 37. Resultados. Pregunta 8 post-encuesta. ....	92
Gráfico 38. Resultados. Pregunta 9 post-encuesta. ....	93
Gráfico 39. Resultados. Pregunta 10 post-encuesta. ....	93
Gráfico 40. Resultados. Pregunta 11 post-encuesta. ....	94
Gráfico 41. Resultados. Pregunta 12 post-encuesta. ....	94
Gráfico 42. Resultados. Pregunta 13 post-encuesta. ....	95





## LISTADO DE ANEXOS

ANEXOS.....	83
Anexo 1: Cronograma .....	83
Anexo 2. Lista de cotejo para evaluar clase de educación para la ciudadanía en estudiantes de primer año de bachillerato .....	85
Anexo 3. Evidencias e Imágenes de Reuniones. ....	86
Anexo 4. Evidencias de clases tradicional de Educación para la Ciudadanía.....	87
Anexo 5. Imágenes de la clase que se realiza haciendo uso de actividades gamificadas.....	88
Anexo 6. Gráficos de Resultados de cada una de las Preguntas Post-Encuesta.....	89
Anexo 7. Resultados de la validación de expertos .....	96





## INTRODUCCIÓN

En la era digital y en constante evolución de la educación, la búsqueda de metodologías efectivas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje es una prioridad constante. Entre las diversas estrategias innovadoras que han surgido, la gamificación se destaca como una herramienta prometedora para fomentar la participación, la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aula. Este estudio se enfoca en explorar específicamente cómo la implementación de la gamificación influye en los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda, en el contexto de la asignatura de Educación para la Ciudadanía, durante el periodo lectivo 2023-2024 en la provincia del Guayas, cantón El Triunfo.

La asignatura de Educación para la Ciudadanía desempeña un papel crucial en la formación integral de los estudiantes, al promover valores cívicos, éticos y sociales, así como el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones informadas. Sin embargo, tradicionalmente, su enseñanza puede enfrentar desafíos para captar el interés y la participación activa de los estudiantes, dada su naturaleza conceptual y teórica.

La gamificación ofrece la oportunidad de transformar la experiencia de aprendizaje, al incorporar elementos de juego, tales como competencia, colaboración, recompensas y desafíos, para hacer que el proceso sea más atractivo y significativo para los estudiantes. Al aplicar principios de diseño de juegos al currículo de Educación para la Ciudadanía, se busca no solo mejorar la comprensión de los conceptos, sino también fomentar una mayor identificación con los valores y principios ciudadanos.

En este contexto, surge la pregunta de cómo la gamificación afecta realmente el compromiso, la motivación y el rendimiento de los estudiantes en la asignatura de Educación para la Ciudadanía en la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda. Este estudio se propone abordar esta cuestión mediante la recopilación y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, con el objetivo de proporcionar una comprensión más profunda de los beneficios y desafíos de la gamificación en el contexto específico de la educación cívica en el nivel de bachillerato.



## **Justificación del Problema**

### ***Descripción del Contexto***

En el desarrollo de todo adolescente es muy importante el aprendizaje de la asignatura de educación para la ciudadanía, además de ser imprescindible en la sociedad, están presentes en todas las facetas de una persona, siempre requerimos involucrar las habilidades, valores y las actitudes en los educandos para poder contribuir un mundo más justo y democrático. Por tal motivo la investigación es oportuna en cuanto a tres ámbitos fundamentales: social, académico y personal. En el ámbito social la investigación es pertinente ya que al aplicar la gamificación puede mejorar la enseñanza y el aprendizaje, obteniendo como resultado un incremento del rendimiento, pero sobre todo un aprendizaje significativo. Debido a lo atractivo del juego que motiva al estudiante, genera una experiencia enriquecedora. Permitirá construir bases sólidas para los docentes que requieran cambiar el proceso enseñanza – aprendizaje tradicional.

Los valores democráticos son necesarios para desenvolverse en el día a día, por ello a través de la gamificación se busca afianzar las destrezas en esta área, con el juego que es parte del desarrollo de los adolescentes, es por ello que los retos van aumentando su complejidad en base a la destreza. Es una estrategia utilizada desde hace varios años atrás, sin embargo, a nuestro entorno son pocos los docentes que la usan y por ello es una gran oportuna de cambio positivo en la educación, no solo en el área de las ciencias sociales de primero de bachillerato y de todas las áreas, gracias a la participación y motivación que genera en los estudiantes.

### **Planteamiento del Problema**

En la era digital actual, la educación enfrenta desafíos significativos para mantener el interés y la motivación de los estudiantes. La gamificación, definida como la aplicación de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, ha surgido como una estrategia innovadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda, ubicada en el cantón El Triunfo de la provincia del Guayas, enfrenta el reto de innovar sus métodos educativos para incrementar el rendimiento y la motivación de los estudiantes del primer año de bachillerato en la asignatura de Educación para la Ciudadanía durante el periodo lectivo 2023-2024.

Observaciones preliminares y datos recolectados de encuestas y entrevistas con docentes y estudiantes indican que los métodos tradicionales de enseñanza no logran captar adecuadamente el



interés de los estudiantes. Esto se refleja en bajos niveles de participación, motivación y rendimiento académico en la asignatura de Educación para la Ciudadanía. Los estudiantes a menudo perciben esta asignatura como teórica y desconectada de sus realidades cotidianas, lo que dificulta su comprensión y aplicación práctica.

Ante esta situación, surge la necesidad de explorar nuevas metodologías educativas que puedan revitalizar el interés y el compromiso de los estudiantes. La gamificación se presenta como una posible solución, dado su potencial para hacer el aprendizaje más dinámico e interactivo. Sin embargo, es necesario investigar cómo esta estrategia influye específicamente en los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda.

### ***Proceso de Aprendizaje en la Asignatura de Educación para la Ciudadanía.***

La asignatura de Educación para la ciudadanía es dictada por 1 docente para primero y segundo año de bachillerato, actualmente según la malla curricular que otorga ministerios de Educación se imparte 2 horas a la semana para lo cual es este trabajo se presenta el proceso de enseñanza para primero año de Bachillerato de la especialidad de informática paralelo A, que según encuestas podemos definir que existen falencias por algunas razones, entre ellas el déficit de internet, el espacio y recursos que le permitan salir de la zona de confort, por ello se ha visto la necesidad de dar un estudio profundo enfocado en el tema de gamificación la cual busca que las clases sean duraderas, sostenibles y sustentables.

Otro factor muy importante a considerar es que la asignatura es de carácter teórico lo cual implica que se torne un ambiente rutinario de clases que hace poco participativa y tradicional.

Sin embargo, a pesar del potencial de la gamificación para mejorar la experiencia educativa, aún existen desafíos entre uno de ellos el siguiente problema.

¿Cómo influye la gamificación en los estudiantes del primer año de bachillerato en la unidad educativa Catalina Cadena Miranda en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía en el periodo lectivo 2023-2024 en la provincia del Guayas cantón El Triunfo?

Abordar esta pregunta es fundamental para comprender el papel y el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía en estudiantes del primer año de bachillerato de la especialidad informática en la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda durante el periodo lectivo 2023-2024. Los resultados



de esta investigación pueden proporcionar información valiosa para mejorar las prácticas educativas y promover un aprendizaje más efectivo y significativo en esta área curricular específica.

### **Precisión del Tema**

La gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación Para La Ciudadanía en estudiantes del primer año de bachillerato de la especialidad informática de la unidad Educativa Catalina Cadena Miranda en el periodo lectivo 2023-2024.

### **Objeto de la Investigación**

Proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Educación para la ciudadanía.

### ***Objetivos de la Investigación***

#### **Objetivo general.**

Implementar la gamificación mediante un sistema de actividades para mejorar el nivel de interés y participación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía en los estudiantes del primer año de bachillerato.

#### **Objetivos específicos de la investigación.**

1. Describir los fundamentos teóricos que sustentan el uso de gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía.
2. Identificar las características proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de educación para la ciudadanía en estudiantes del primer año bachillerato de la unidad educativa Catalina Cadena Miranda en el periodo lectivo 2023 – 2024.
3. Diseñar un sistema de actividades basada en la gamificación de los contenidos para la asignatura Educación para la ciudadanía de la unidad educativa Catalina Cadena Miranda en la provincia del Guayas cantón El Triunfo en el periodo lectivo 2023-2024
4. Validar mediante el criterio de expertos la funcionalidad de la gamificación para mejorar el rendimiento del proceso enseñanza aprendizaje.

### **Planteamientos Hipotéticos**

#### ***Preguntas Científicas***

- ¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso de gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje?

- ¿Cuáles son las características actuales del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de educación para la ciudadanía en estudiantes del primer año bachillerato de la unidad educativa Catalina Cadena Miranda en el periodo lectivo 2023 – 2024?
- ¿Qué característica debe tener una estrategia didáctica para la gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía para estudiantes del primer año de bachillerato?
- ¿Cómo validan los expertos la funcionalidad de la gamificación para mejorar el rendimiento del proceso enseñanza aprendizaje?

### *Idea a Defender*

La implementación de estrategias de gamificación en la enseñanza de la asignatura de Educación para la Ciudadanía, es relativamente fundamental para potenciar la participación y aumentar el rendimiento académico de los estudiantes del primer año de bachillerato de la especialidad informática en la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda, ya que a través de esta metodología se espera no solo incrementar el interés y la motivación hacia la materia en los estudiantes, sino que también fortalecer sus habilidades cívicas, éticas y democráticas, situación que contribuye de manera significativa a su formación integral como ciudadanos responsables y activos que les permita ser incluidos de manera efectiva en la sociedad.

### *Guía Temática*

Este estudio se centrará en explorar y evaluar el impacto de la gamificación como técnica pedagógica dentro de la asignatura de “Educación para la Ciudadanía”, específicamente en el contexto educativo y social de la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda, durante el periodo lectivo 2023-2024; la investigación ha sido guiada por varias temáticas clave:

1. **Fundamentación Teórica:** Representada por una revisión exhaustiva de la literatura existente relacionada con la gamificación en entornos educativos, con el fin de identificar los principios y modelos teóricos que sustenten su eficacia pedagógica y su relevancia para la educación cívica.
2. **Contexto Educativo Actual:** Describe las características específicas y las condiciones actuales del proceso de enseñanza y formación en la asignatura en la mencionada unidad educativa, incluyendo aspectos tecnológicos, infraestructurales y metodológicos que puedan influir en la implementación de la gamificación.

3. **Diseño de Estrategias Didácticas:** Centrando en cómo se pueden adaptar y diseñar las estrategias de gamificación para que se alineen efectivamente con los propósitos educativos de la asignatura de Educación para la Ciudadanía, considerando las necesidades y características particulares de los estudiantes del primer año de bachillerato.
4. **Evaluación de Impacto:** Mediante la recopilación y análisis de datos obtenidos a través de encuestas, entrevistas con expertos y resultados académicos, en donde se evaluará cómo la gamificación influye en el rendimiento y la participación de los estudiantes en la asignatura, esto incluirá una validación de la efectividad de las técnicas de gamificación utilizadas, basada en criterios establecidos por especialistas en educación y tecnología educativa.

Esta investigación pretende proporcionar un enfoque comprensivo que no solo respalde teóricamente el uso de la gamificación, sino que también ofrezca un modelo práctico y replicable para su implementación en otras asignaturas y contextos educativos, con este enfoque, se espera facilitar un cambio progresivo en las metodologías de enseñanza tradicionales, moviéndolas hacia prácticas más interactivas y atractivas que respondan mejor a las exigencias y estilos de aprendizaje de las nuevas generaciones.

### **Declaración de las Variables o Categorías de la Investigación**

Gamificación, proceso de enseñanza aprendizaje, TIC, TAC, TEP, E- learning, C-learning, x -learning, R-learning, educación para la ciudadanía, aprendizaje significativo, mecánica de la gamificación, retos de la gamificación, dinámicas de la gamificación

### **Identificación de Métodos a Emplear**

#### **Teóricos**

- **Inductivo - deductivo.** Se utilizará el método de observación empírica, ya que se observará los hechos específicos y concretos.
- **Método Contextual.** porque nos enfocaremos en un lugar específico en la que se desarrolla este problema.
- **Método de Análisis y Síntesis.** Se requiere de este método para poder descubrir las causas que origina el problema mediante la observación directa

#### **Empíricos**

- **Observación.** Es el primer paso que se realiza para analizar el problema.
- **Encuesta.** Se realizará mediante un Google forms, para poder investigar acerca del problema.
- **Revisión Documental.** Se realiza investigaciones en fuentes en línea o textos que involucren en tema a estudiar.
- **Entrevista.** Se realizará la entrevista a docentes del área de Ciencias Sociales, a estudiantes, a directivos.

### Matemáticos Estadísticos

- **Tabulación.** Para analizar valores de número de estudiantes y el porcentaje de ciertos datos por ejemplo (el rendimiento académico de la asignatura Educación para La ciudadanía)
- **Análisis Descriptivo de los Datos Recogidos.** Una vez realizada la encuesta se obtienen los resultados y se procede a realizar el análisis de los resultados obtenidos.
- **Estadística.** Necesario Para la recolección de la información y estudios en otras fuentes, se realiza comparaciones estadísticas de la importancia del tema.

### Declaración de Población y Muestra

- La Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda, tiene una muestra de 839 estudiantes y 1 profesor, se abordará en primer año de bachillerato en la asignatura de Educación para la ciudadanía
- 143 estudiantes de Primer año de bachillerato.
- 162 estudiantes de segundo año de bachillerato.
- Se trabajará con el primer curso de la especialidad de informática paralelo A, la muestra total del proyecto es de 29 estudiantes y 1 docente de la asignatura.

### Declaración del Tipo de Investigación

Esta investigación se basa en un método mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos, con el objetivo de realizar un examen detallado y en profundidad del impacto de la gamificación en la formación y aprendizaje de la asignatura estudiada “Educación para la Ciudadanía” entre las primeras. estudiantes de primer año. bachillerato especializado “Ciencias de



la Computación” de la facultad de educación de Catalina Cadena Miranda; El propósito de este estudio fue comprender las experiencias, percepciones y resultados de los participantes relacionados con la implementación de estrategias aplicadas en el aula para analizar su efectividad y contribución al proceso educativo.

### **Descripción Breve del Contenido de los Capítulos**

En esta sección, se detalla una breve introducción al contenido de los capítulos que se abordarán en esta tesis, cada uno de ellos aborda aspectos fundamentales relacionados con la implementación de la gamificación en el ámbito educativo, desde el establecimiento de un sólido fundamento teórico en el Capítulo 1 hasta la presentación y evaluación de un programa educativo innovador en el Capítulo 3.; a través de esta descripción, ofreceremos una visión general de los temas tratados en cada capítulo de esta investigación, destacando su relevancia tanto para el desarrollo como para la aplicación de estrategias de enseñanza centradas en la gamificación.

En Capítulo 1 de esta tesis, se establece el sólido fundamento teórico sobre el cual se construye la propuesta de gamificación en el aula, ya que comienza explorando la naturaleza y las ventajas de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, respaldándolo además por antecedentes relevantes en el campo; asimismo, se examinan el marco legal y educativo que valida la integración de tecnologías en la educación, junto con una revisión detallada de las tecnologías emergentes y su impacto en el aprendizaje; este capítulo culmina con un explicativo de los conceptos clave en la educación, tales como la educación para la ciudadanía y el aprendizaje significativo, así como un análisis de teorías relevantes del aprendizaje, como el constructivismo y el conectivismo.

En el Capítulo 2 se presenta la metodología utilizada para el desarrollo de esta investigación y el estudio diagnóstico, en este se detalla la conceptualización y operacionalización de las variables, el enfoque de la investigación, el alcance y justificación del tipo de investigación, así como los métodos cualitativos y cuantitativos empleados; además, se describe la estrategia metodológica investigativa, en las etapas de diagnóstico inicial y se presentan los resultados del estudio diagnóstico, incluyendo el análisis de la población y muestra, y respectivo análisis detallado de los resultados obtenidos.

En el Capítulo 3 se examina el desarrollo y la implementación de un programa educativo innovador basado en la gamificación, destinado a mejorar la enseñanza de la “educación para la



ciudadanía” en la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda, en donde se analizan los fundamentos teóricos de la gamificación en educación y se describen detalladamente las herramientas y recursos utilizados, además de su estructura y dinámica de esta propuesta, se establecen requisitos y condiciones necesarias para el uso de la gamificación, y se evalúa y cierra el proceso de actividades gamificadas; además de explorar los beneficios y desafíos de este enfoque, junto con recomendaciones para una implementación efectiva.





## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

### 1.1 Introducción al Marco Teórico

La constitución de un marco teórico es relevante para la comprensión y el análisis a fondo de cualquier estudio investigativo, en esta investigación se examina cómo la gamificación puede incorporarse efectivamente al plan de estudios de educación cívica para los estudiantes del primer año de informática en la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda; este marco teórico no solo integra muchos estudios previos y teorías relacionadas, sino que también pretende vincular estos elementos teóricos con variables específicas de este estudio con el afán de explicar las interacciones que apoyan o dificultan el aprendizaje efectivo utilizando métodos de la gamificación.

Asimismo, en este estudio se realiza la revisión literaria existente sobre la gamificación en el entorno de la educación, destacando así, tanto los beneficios como los desafíos de implementación de la gamificación, en el que se analizan diferentes perspectivas y teorías del aprendizaje que nos permite comprender el impacto de las tecnologías modernas y como son las estrategias educativas en el aprendizaje de los estudiantes; cada teoría y estudio citado ha sido cuidadosamente seleccionado para enriquecer la comprensión del problema de esta investigación y proporcionar además una base sólida para el desarrollo de la misma.

Por otro lado, este marco pretende proporcionar una perspectiva crítica y analítica, identificando áreas donde la investigación actual puede ampliarse o cuestionarse; que es a través del diálogo y con los textos citados dentro de las teorías discutidas, en donde se ofrecen interpretaciones individuales, con el objetivo no sólo de contribuir al campo académico sino que también de proponer métodos innovadores de aplicación dirigidos al contexto educativo de la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda.

Finalmente, es este doble enfoque pretende no sólo describir y analizar la gamificación en el entorno educativo, sino que también transformarla la educación a partir de una comprensión profunda del poder del juego como herramienta educativa; es por ello, que la importancia de este marco teórico radica además de sus funciones explicativas y descriptivas, en la capacidad para servir como catalizador de la innovación educativa, indicando cómo la educación en la ciencia y la tecnología puede ser más integral, significativa y efectiva; al finalizar esta sección, se construye un argumento convincente que así como demuestra la importancia de esta investigación, también describe un marco claro para la aplicación práctica y una evaluación adicional futura.

### ***1.1.1 Historia de la gamificación***

La gamificación tiene sus raíces en el surgimiento y desarrollo de los videojuegos a lo largo de las décadas. Desde los primeros videojuegos comerciales como Pong y Space Invaders en la década de 1970, hasta la explosión de la cultura de los juegos en línea en los años 90 y 2000, los videojuegos han cautivado a audiencias de todas las edades y han sentado las bases para la gamificación moderna.

Sin embargo, el término "gamificación" como tal no surgió hasta finales de la década de 2000 y principios de la década de 2010. A medida que Internet y la tecnología digital se volvieron más ubicuos, surgió un interés renovado en aplicar los principios y mecánicas de los juegos en contextos no lúdicos, como el marketing, la educación y el entrenamiento corporativo.

Uno de los primeros casos de gamificación fue la implementación de programas de fidelización en empresas como Nike y Starbucks, que ofrecían recompensas y puntos a los clientes por sus compras y participación en actividades relacionadas con la marca. Estos programas se inspiraron en las mecánicas de juegos, como la acumulación de puntos y la obtención de recompensas, para aumentar la participación y la lealtad del cliente.

En el ámbito educativo, plataformas como Khan Academy y Duolingo comenzaron a incorporar elementos de juego, como medallas y niveles, para motivar a los estudiantes y hacer que el aprendizaje fuera más atractivo y efectivo. Estas innovaciones demostraron el potencial de la gamificación para mejorar la participación y el rendimiento académico de los estudiantes.

La gamificación recibió un impulso adicional con la publicación del libro "Gamification by Design" en 2011, escrito por Gabe Zichermann y Christopher Cunningham. Este libro ayudó a popularizar el término y a establecer los principios básicos de la gamificación, lo que llevó a un mayor interés y adopción en una variedad de industrias.

Hoy en día, la gamificación continúa evolucionando y expandiéndose a nuevas áreas, como la salud, el bienestar y la sostenibilidad. A medida que la tecnología avanza, también lo hacen las posibilidades de aplicación de la gamificación, con enfoques más sofisticados e innovadores que buscan influir en el comportamiento humano de manera positiva y significativa.



## 1.2 La Gamificación en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje

### 1.2.1 Antecedentes

La gamificación a nivel mundial es un fenómeno que ha ganado popularidad en diferentes ámbitos de la sociedad. La aplicabilidad de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos ha sido reconocida como una estrategia efectiva para motivar e involucrar a las personas en diversas actividades.

En el ámbito laboral, la gamificación se ha utilizado para mejorar la productividad y el compromiso de los empleados. Se han implementado sistemas de recompensas, desafíos y niveles para convertir el trabajo en una experiencia más atractiva y gratificante. Esto puede incluir desde la creación de programas de incentivos y reconocimiento, hasta el uso de aplicaciones y plataformas digitales que permiten a los empleados realizar un seguimiento de su rendimiento y competir de manera saludable con sus compañeros.

En el campo de la educación, la gamificación ha demostrado ser una herramienta eficaz para motivar a los estudiantes y fomentar su participación. Mediante la introducción de elementos como puntos, medallas o tablas de líderes, se busca transformar el aprendizaje en una experiencia más interactiva y divertida. Esto puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes y facilitar su aprendizaje.

En el ámbito del marketing, la gamificación se utiliza para atraer y retener la atención de los consumidores. Se implementan estrategias como juegos en línea, desafíos o concursos que permiten a las personas interactuar con la marca de una forma lúdica y divertida. A través de la gamificación, se busca generar entretenimiento con los usuarios, fortalecer la lealtad a la marca y potenciar el alcance de los mensajes publicitarios.

A nivel mundial, se han desarrollado numerosas aplicaciones y plataformas digitales que ofrecen experiencias gamificadas en diferentes contextos. Estas van desde programas de entrenamiento físico basados en juegos, hasta aplicaciones móviles que premian a los usuarios por adoptar hábitos saludables.

La gamificación a nivel mundial ha sido reconocida como una estrategia efectiva para motivar e involucrar a las personas en diferentes áreas de la sociedad. Su aplicabilidad en el ámbito laboral, educativo y de marketing ha demostrado beneficios en términos de productividad, aprendizaje y compromiso.

Según Gaitán (2013), “La gamificación es una técnica de aprendizaje que se utiliza para transferir los elementos y mecánicas de los juegos al campo educativo-profesional, con el fin de lograr mejores resultados de aprendizaje y motivación en los estudiantes”.

Plantea una definición clara y precisa de la gamificación, destacando su propósito fundamental de mejorar tanto el aprendizaje como la motivación de los estudiantes mediante la incorporación de elementos y mecánicas de los juegos en contextos educativos y profesionales. Por ello resalta la idea de que las dinámicas de los juegos, como la competencia, las recompensas y los niveles, pueden ser adaptadas al ámbito educativo. Esto implica un entendimiento de que los juegos no son solo entretenimiento, sino también herramientas con estructuras que pueden fomentar el compromiso y el aprendizaje.

También se enfatiza dos objetivos principales de la gamificación: mejorar los resultados de aprendizaje y aumentar la motivación de los estudiantes. Esto sugiere que la gamificación no solo busca hacer el aprendizaje más divertido, sino también más efectivo, alineándose con las teorías de la motivación intrínseca y extrínseca.

Dentro del apartado se menciona que esta técnica puede ser aplicada tanto en entornos educativos como profesionales, lo que amplía el alcance y la relevancia de la gamificación. En el contexto educativo, esto puede implicar un enfoque más interactivo y participativo en el aula.

Se basa en una comprensión teórica de la gamificación que considera tanto los aspectos psicológicos como pedagógicos. Esto sugiere que la implementación de la gamificación debe ser deliberada y fundamentada en teorías del aprendizaje y la motivación.

Por ejemplo, cuando un estudiante lee y observa una presentación, un docente tiene opción de utilizar algunos elementos del juego como puntos, premios y desafíos para hacer que el aprendizaje sea más interesante e interactivo. De esta manera, los juegos pueden ayudar a los estudiantes a interactuar con el material de aprendizaje y disfrutar más del proceso de aprendizaje.

### ***1.2.2 Ventajas de la Implementación de la Gamificación en el Salón de Clases***

Numerosos estudios han demostrado que la gamificación ayuda a la concentración y genera mejores resultados en los espacios pedagógicos donde se implementa.

Actualmente, la gran mayoría de estudiantes juegan de manera habitual con videojuegos, además de ser altamente hábiles con los dispositivos tecnológicos de tal manera que la gamificación se adapta a las necesidades de aprendizaje de las nuevas generaciones. (Sobre Tiza, 2022)

La gamificación ayuda a trabajar juntos. Algunas actividades implican trabajar en equipo, lo que fortalece habilidades para trabajar en colaboración y resolver problemas.

Ayuda a desarrollar las habilidades blandas, que son importantes como la comunicación, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

La gamificación se adapta a cada uno de los estudiantes lo que permite aprender a su propio ritmo y en las áreas que más nos interesan, obteniendo retroalimentación inmediata.

Ayuda a mantener un ambiente relajado convirtiendo el aprendizaje en algo divertido reduce el estrés y hace sentir más cómodos y seguros en clase.

### ***1.2.3 Formas de usar la Gamificación en el Aula***

¿De qué manera se usa la gamificación en el aula?; Al instaurar la gamificación en las clases no es tan simple como el solo ofrecer recompensas. Es necesario que el docente establezca las reglas del juego y los métodos de evaluación desde el principio. Si los retos son demasiado sencillos o complicados, los estudiantes no se sentirán motivados a participar. (Sobre Tiza, 2022)

La gamificación busca aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo. Los elementos de juego, como recompensas, desafíos y competiciones, pueden ayudar a mantener el interés de los estudiantes en las tareas académicas.

La educación interactiva permite, como ya se indicó anteriormente, adaptarse a los nuevos tiempos y a las diferentes formas de aprendizaje de cada individuo puesto que a lo largo de los años se ha demostrado que no todos procesan la información de la misma forma. (Calabero-Almenara & Palacios-Rodríguez, 2021)

Este criterio enseña que una educación que reconoce y se adapta a las diferencias individuales no solo es más justa, sino también más efectiva. La educación interactiva, con su capacidad de personalización, es clave para lograr que cada estudiante se sienta valorado y apoyado en su proceso de aprendizaje.

En América, la gamificación también ha sido adoptada en varios campos y ha experimentado un crecimiento considerable. Tanto en América del Norte como en América Latina, la gamificación ha encontrado aplicación en diferentes sectores y ha generado resultados positivos.

En el ámbito educativo, la gamificación se utiliza para motivar a los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más interactivo. Se han desarrollado plataformas y aplicaciones que utilizan elementos de juego, como recompensas, desafíos y líderes, para incentivar la participación y el



compromiso de los estudiantes. Esto ha demostrado ser efectivo para mejorar la retención de conocimientos y promover un ambiente de aprendizaje más dinámico.

En el sector empresarial, la revista digital Sobre Tiza (2022) manifiesta que, la gamificación se ha utilizado para mejorar la productividad y la eficiencia de los empleados. Se han implementado programas de capacitación y desarrollo basados en juegos, donde los empleados pueden aprender nuevas habilidades y competir de manera amigable. Esto no solo fomenta la adquisición de conocimientos, sino que también promueve el trabajo en equipo y la colaboración, al tiempo que crea un ambiente de trabajo más atractivo y motivador.

El Ecuador en medio de la emergencia sanitaria, queda en descubierto sus graves falencias en el uso de herramientas tecnológicas en la población y en la comunidad educativa (James, 2022); esta situación causa un colapso del sistema educativo por su gran desafío al tener que adaptarse a la educación virtual. De acuerdo con la Ley Orgánica de Educación Intercultural, actualizada a Enero del 2016 y Acuerdos (APRENDAMOS UEP, 2018); en su Art. 22.- Competencias de la Autoridad Educativa Nacional. - Las atribuciones y deberes de la Autoridad Educativa Nacional son las siguientes: i. Requerir los recursos necesarios para garantizar la provisión del talento humano, recursos materiales, financieros y tecnológicos necesarios para implementar los planes educativos.

### 1.3 Marco Legal

En la sección quinta de la constitución del Ecuador nos indica en su Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado y constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir de las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Georgetown University, 2008)

Así mismo, según el documento de La Ley Orgánica Reformativa de La Ley Orgánica de Educación Intercultural (MINEDUC, 2021), en su **Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los tributo humanos, al atmósfera espacio sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de índole y Calidez; impulsará la justicia de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el apesadumbrado crítico, el destreza y la cultura física, la



iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. El entrenamiento es necesitado para el conocimiento, la praxis de la tarifa y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional según la Ley Orgánica de Educación Intercultural. (MINEDUC, 2017)

Ante estos artículos se ha visto el respaldo que tiene la ejecución de esta propuesta que beneficia a estudiantes y docentes, que se involucra tecnología y se trabaja conforme al marco legal vigente.

#### **Art. 347 Será Responsabilidad del Estado**

**4.** Asegurar que todas las entidades educativas impartan una educación en ciudadanía, sexualidad y ambiente, desde el enfoque de derechos.

**8.** Integrar las tics en el proceso educativo y poner en primer lugar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales. (MINEDUC, 2021)

Según la UNESCO (2022), manifiesta que la educación es un derecho humano fundamental que permite sacar a los hombres y las mujeres de la pobreza, superar las desigualdades y garantizar un desarrollo sostenible.

Por tal motivo nos enmarcamos a que la propuesta es efectiva basada en evidencias y respetando leyes que facultan que la educación es un derecho que debe ser universal y basado en el desarrollo holístico y haciendo uso de las nuevas tecnologías y estrategias que permitan lograr el objetivo.

**En la Ley Orgánica de Educación Intercultural en INEVAL (2015), Art. 5.- La educación como obligación de Estado.** – El Estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación, a los habitantes del territorio ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la vida, para lo cual generará las condiciones que garanticen la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y egresar de los servicios educativos (MINEDUC, 2021). El Estado ejerce la rectoría sobre el Sistema Educativo a través de la Autoridad Nacional de Educación de conformidad con la Constitución de la República y la Ley. (MINEDUC, 2017)

Frente a este desafío, nos preguntamos: ¿Qué estrategias adoptarán los profesores en la enseñanza virtual? ¿Cómo garantizar que los estudiantes realmente absorban los conocimientos? La arraigada presencia de la escuela tradicional ha limitado la exploración de nuevos enfoques para



la construcción del conocimiento, especialmente en lo que respecta al uso de herramientas tecnológicas con un propósito centrado en el aprendizaje genuino, y no simplemente como un medio de cumplir con requisitos sociales.

Es en este contexto que surge la necesidad de investigar y desarrollar una herramienta tecnológica que convierta el proceso de aprendizaje en algo motivador y divertido, rompiendo con las limitaciones impuestas por el enfoque tradicional.

El marco legal que rige la educación en muchos países reconoce y promueve la necesidad de adaptar las metodologías de enseñanza para atender a la diversidad de estilos de aprendizaje y necesidades individuales de los estudiantes. A continuación, se analiza cómo el comentario de Calabero-Almenara y Palacios-Rodríguez (2021) se alinea con estos principios legales.

#### ***Derecho a una Educación Inclusiva y de Calidad:***

La Declaración Universal de Derechos Humanos (Artículo 26) y la Convención sobre los Derechos del Niño (Artículos 28 y 29) establecen el derecho de todos los niños a recibir una educación de calidad que desarrolle su personalidad, talentos y habilidades al máximo. La educación interactiva, al adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, respalda este derecho al proporcionar un entorno educativo que reconoce y valora las diferencias individuales.

#### ***Atención a la Diversidad:***

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en Ecuador, por ejemplo, enfatiza la necesidad de atender la diversidad y promover una educación inclusiva. Esto incluye adaptar los métodos de enseñanza para satisfacer las diversas necesidades de aprendizaje de los estudiantes. El enfoque de Calabero-Almenara y Palacios-Rodríguez en la educación interactiva se alinea con este principio, al reconocer que no todos los estudiantes procesan la información de la misma manera y que la educación debe ser flexible para ser efectiva.

Muchas legislaciones educativas, como la Ley General de Educación de España, promueven la innovación y el uso de nuevas tecnologías en el ámbito educativo. La educación interactiva, con su uso de tecnologías digitales y enfoques dinámicos, encarna este mandato legal al incorporar herramientas modernas para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

Las leyes educativas a menudo subrayan la importancia de la equidad en la educación, asegurando que todos los estudiantes tengan acceso a oportunidades educativas de alta calidad, independientemente de sus circunstancias personales. Al adaptar la enseñanza a los diferentes



estilos de aprendizaje, la educación interactiva ayuda a nivelar el campo de juego, garantizando que cada estudiante pueda participar y beneficiarse plenamente del proceso educativo.

El marco legal también suele incluir disposiciones sobre la formación continua y la capacitación de los docentes en nuevas metodologías y tecnologías educativas. La adopción de la educación interactiva requiere que los educadores estén capacitados para utilizar herramientas interactivas y personalizar la enseñanza, lo cual está en consonancia con las directrices legales para el desarrollo profesional docente.

El comentario de Calabero-Almenara y Palacios-Rodríguez (2021) se alinea estrechamente con los principios y mandatos establecidos en el marco legal de la educación. La promoción de la educación interactiva y adaptativa refleja un compromiso con la equidad, la inclusión, la innovación y la calidad educativa, principios que son fundamentales en las leyes educativas a nivel nacional e internacional. Este enfoque no solo mejora la efectividad del aprendizaje, sino que también asegura que se cumplan los derechos educativos de todos los estudiantes.

## **1.4 Marco Educativo**

### ***1.4.1 Proceso de Enseñanza en el Aprendizaje***

El término enseñanza corresponde según Cañón y García (2022), al "modo peculiar de orientar el aprendizaje y crear los escenarios más formativos entre docente y estudiante, cuya razón de ser es la práctica reflexiva e indagadora, adaptando la cultura y el saber académico a los estudiantes, en función de los valores educativos", por otra parte la enseñanza es un proceso de comunicación que comprende: información, estimulación al descubrimiento, despertar el interés, feed-back, formación de capacidades, modelación de actitudes y climatización afectiva.

Cabe mencionar que el concepto y la definición del proceso de enseñanza aprendizaje es fundamental para comprender cómo se desarrolla la adquisición de conocimiento y habilidades en el ámbito educativo. Este proceso se refiere a la interacción entre el docente y el estudiante, en la cual se transmiten conocimientos, se promueve la reflexión y se fomenta el desarrollo de habilidades. En resumen, el concepto del proceso de enseñanza aprendizaje abarca todas las etapas y acciones que permiten la adquisición de conocimiento y habilidades, a través de la interacción entre el docente y el estudiante, en un entorno educativo estructurado.

Con este concepto definido se indica que el proceso de enseñanza aprendizaje es relación entre docente y estudiante mediante el cual debe ser unido por un proceso llamado estrategia para que el profesor llegue con el conocimiento al estudiante y este a su vez los adquiera.

### **Definición de proceso de enseñanza-aprendizaje**

El proceso de enseñanza-aprendizaje es el conjunto de actividades y experiencias planificadas que tienen lugar en el contexto educativo, con el objetivo de facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades, actitudes y valores por parte de los estudiantes. Este proceso implica la interacción dinámica entre el docente, los estudiantes y los contenidos de aprendizaje, y se caracteriza por su naturaleza bidireccional y constructiva.

### **Componentes del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje**

**Enseñanza:** Esta fase involucra la planificación y ejecución de estrategias pedagógicas por parte del docente. El profesor utiliza métodos, recursos y técnicas específicas para presentar los contenidos de manera clara y comprensible, facilitando así la comprensión y asimilación por parte de los estudiantes.

**Aprendizaje:** Durante esta etapa, los estudiantes interactúan con los contenidos y las actividades propuestas por el docente. Los estudiantes procesan la información, la relacionan con conocimientos previos, la comprenden, la retienen y la aplican en diversas situaciones. Este proceso es activo y constructivo, ya que implica la construcción activa de significado por parte del estudiante.

**Interacción:** La interacción entre el docente y los estudiantes, así como entre los propios estudiantes, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través del diálogo, la retroalimentación y la colaboración, se facilita la construcción conjunta del conocimiento y se fomenta el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas.

**Evaluación:** La evaluación es un componente integral del proceso de enseñanza-aprendizaje. Permite verificar el grado de logro de los objetivos de aprendizaje, identificar fortalezas y áreas de mejora, y tomar decisiones para ajustar la enseñanza y el aprendizaje. La evaluación puede ser formativa, proporcionando retroalimentación durante el proceso, o sumativa, para evaluar el rendimiento al finalizar una unidad o curso.

**Características del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje:**

**Dinamismo:** El proceso de enseñanza-aprendizaje es fluido y cambiante, adaptándose a las necesidades, intereses y contextos específicos de los estudiantes y del entorno educativo.

**Interactividad:** Implica una interacción constante entre el docente, los estudiantes y los contenidos de aprendizaje, promoviendo el diálogo, la colaboración y la construcción conjunta del conocimiento.

**Constructivismo:** Se fundamenta en la idea de que el conocimiento no se transmite pasivamente, sino que se construye activamente por parte del estudiante a través de la experiencia, la reflexión y la interacción con el entorno.

**Contextualización:** Los contenidos y actividades de enseñanza-aprendizaje se contextualizan para que sean relevantes y significativos para los estudiantes, conectando con sus experiencias, intereses y necesidades.

**Flexibilidad:** El proceso de enseñanza-aprendizaje se adapta a las características individuales de los estudiantes, así como a los avances tecnológicos y las tendencias educativas emergentes.

Se manifiesta que el proceso de enseñanza-aprendizaje es un ciclo continuo y dinámico que implica la interacción activa entre el docente, los estudiantes y los contenidos de aprendizaje, con el fin de facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y valores en un entorno educativo.

**1.4.2 Importancia del uso de TIC en la Educación**

Dada la importancia que ha adquirido el uso de las tecnologías en la actualidad según Contreras y Vera (2022), la educación formal no ha quedado exenta de los retos presentes en este ámbito. En los últimos tiempos las experiencias que se relacionan con la integración de TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes actividades variadas, entre ellas, podemos indicar el uso masivo de plataformas educativas, el desarrollo de laboratorios y diversas herramientas tecnológicas para favorecer el aprendizaje de los estudiantes. (Contreras & Vera, 2022)

Tal es así las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) tienen un papel fundamental en la educación. Su importancia radica en la mejora de la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes acceder a recursos educativos en línea de forma rápida y sencilla.



Además, el uso de las TIC en el aula promueve el desarrollo de habilidades digitales indispensables en el siglo XXI.

## **1.5 Tecnologías para el Aprendizaje**

### **1.5.1 Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC)**

Es relevante mencionar que las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) según Álvarez et al. (2020), El enfoque de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) busca dirigir el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) hacia aplicaciones pedagógicas con el fin de mejorar la formación y aprovechar los recursos que estas tecnologías ofrecen. En otras palabras, las TAC no se limitan simplemente a enseñar el uso de las TIC, sino que se centran en explorar estas herramientas tecnológicas para potenciar el aprendizaje y la adquisición de conocimientos.

Por lo tanto, las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC) tienen una gran importancia en la educación actual. Estas tecnologías brindan a los estudiantes y docentes nuevas herramientas y recursos para mejorar el proceso de aprendizaje. La implementación de las TAC permite a los estudiantes acceder a información actualizada y diversa, facilitando la adquisición de conocimientos de manera más dinámica y atractiva.

### **1.5.2 Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP)**

Por consiguiente, Díaz-Guecha y Márquez-Delgado (2019), en este trabajo, se plantea que las TEP son herramientas que se sustentan en diferentes estrategias de carácter formativo tanto para el estudiante como para el profesor y garantizan procesos de aprendizaje autónomos, significativos y metacognitivos. Ello, implica no solo conocerlas sino buscar los caminos para utilizarlas y aplicarlas tomando en cuenta las herramientas tecnológicas, necesidades y perfiles de los estudiantes.

Algunas de las estrategias, técnicas o recursos que pueden utilizarse en el aula y propiciar aprendizajes significativos son, en entre otras, las siguientes: las redes sociales (Facebook, Twitter, LinkedIn, etc.), aprendizaje por proyectos, mapas conceptuales, búsqueda de información, debates (foros, blogs, e-books, chats, video conferencias, etc.).

De tal medida las Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP) se refieren a aquellas herramientas tecnológicas que permiten a los individuos empoderarse y participar activamente en la sociedad. Estas tecnologías tienen un impacto significativo en diversos ámbitos,

incluyendo la educación. En este sentido, las TEP mejoran el acceso a la información, fomentan la participación activa de los estudiantes y promueven el desarrollo de habilidades digitales.

Se puede fundamentar que las tecnologías en la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda son de nivel bajo de internet, pero esto a su vez no quiere decir que la gamificación no pueda ser utilizada. Por ello se ha visto la necesidad de implementar la presente investigación que permita evidenciar el proceso de enseñanza aprendizaje de haciendo uso de la gamificación.

### ***1.5.3 Tecnologías Emergentes en el Proceso de Enseñanza y Aprendizaje***

#### **1.5.3.1 La Gamificación.**

La gamificación según el aporte de Riquelme (2023), es una herramienta que apoya sus pilares en técnicas psicológicas y consisten en incentivar el aprendizaje de aquellos que la rodean, para que disfruten haciendo la actividad gamificada, considerando los elementos que motivan a una persona.

De tal manera una de las claves principales al aplicarla es que los alumnos tengan perfectamente asimiladas las **dinámicas de juego** que se llevarán a cabo. Todas ellas tienen por objeto implicar al alumno a jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad. (EDUCACIÓN 3.0, 2024)

Según esta conceptualización se puede manifestar que la gamificación es una estrategia efectiva dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. A continuación, se describe los componentes de la gamificación en la educación.

**Dinámicas.** Según ASALE y RAE (2024), define el termino como Nivel de intensidad de una actividad. La dinámica de la gamificación se refiere al conjunto de elementos y procesos que se utilizan para aplicar el concepto de juegos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos con el objetivo de motivar, comprometer y mejorar la participación de las personas en diferentes actividades.

**Mecánica.** La mecánica en la gamificación se refiere a los elementos específicos y las reglas que conforman la estructura de un sistema gamificado. Estos elementos y reglas son diseñados para motivar la participación, el compromiso y el progreso de los usuarios en una actividad no lúdica. La aplicación de mecánicas de juego en contextos no relacionados con el juego busca aprovechar la motivación intrínseca que las personas tienen hacia los juegos para mejorar la experiencia y los resultados en otras áreas.

**Retos.** son elementos que presentan desafíos específicos o tareas que los participantes deben superar para avanzar, ganar puntos, alcanzar un nivel superior o recibir recompensas. Los retos son una parte integral de la dinámica de la gamificación, ya que introducen un componente de dificultad o logro que motiva a los participantes a comprometerse y mejorar su rendimiento. Estos desafíos pueden variar en complejidad y pueden ser diseñados para adaptarse a los objetivos específicos de la gamificación en cuestión.

**Algunos ejemplos de retos en la gamificación incluyen:**

- **Desafíos individuales:** Tareas que los participantes deben realizar de manera individual para ganar puntos o alcanzar ciertos hitos.
- **Desafíos grupales:** Tareas que requieren la colaboración de un grupo de participantes para lograr un objetivo común.
- **Desafíos diarios o semanales:** Tareas que deben completarse en un período de tiempo específico para obtener recompensas adicionales.
- **Desafíos temáticos:** Tareas relacionadas con un tema específico o una narrativa que envuelve la gamificación.
- **Desafíos de habilidades:** Tareas que ponen a prueba las habilidades específicas de los participantes y les brindan la oportunidad de mejorar.
- **Desafíos competitivos:** Tareas que fomentan la competencia amistosa entre los participantes, como lograr el mejor rendimiento en cierta actividad.

Los retos en la gamificación están diseñados para generar interés, promover la participación activa y proporcionar un sentido de logro a medida que los participantes superan cada desafío. Estos elementos contribuyen a mantener la motivación y a hacer que la experiencia gamificada sea más atractiva y entretenida. Es importante que los retos estén equilibrados y sean relevantes para los objetivos generales de la gamificación para garantizar su efectividad.

### **1.5.3.2 E-Learning.**

Dentro del proceso educativo, según García (2020), el tipo de relación entre los agentes principales, pedagogo y educando, su frecuencia y sistematicidad, el aprendizaje será presencial, a distancia mixta/combinada. Podríamos trazar una línea recta en la que en cada uno de los extremos situásemos, en uno la educación presencial y en el otro la educación a distancia. Los puntos



intermedios de esa línea podrían ocasionar diferentes grados referidos a esos términos. La existencia es que las fronteras entre ambas modalidades se han estado ausente.

Según Moreno (2011), cabe destacar que todos los procesos de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo a través de Internet, caracterizados por una separación física entre profesorado y estudiantes, pero con el predominio de una comunicación tanto síncrona como asíncrona, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada. Además, el alumno pasa a ser el centro de la formación, al tener que autogestionar su aprendizaje, con ayuda de tutores y compañeros.

Moreno reconoce la peculiaridad de la educación en línea, donde no hay una presencia física del profesorado y los estudiantes. Sin embargo, destaca que la comunicación tanto síncrona (en tiempo real) como asíncrona (diferida en el tiempo) juega un papel central en la interacción didáctica. Esto implica que la distancia física no impide la continuidad del proceso educativo.

**Centralidad del Estudiante en el Aprendizaje:** En este contexto, el estudiante se convierte en el centro del proceso educativo. Debe autogestionar su aprendizaje, lo que implica tomar responsabilidad por su progreso, establecer metas y utilizar los recursos disponibles de manera efectiva. Los tutores y compañeros actúan como facilitadores y recursos de apoyo en este proceso de autogestión.

**Interacción Didáctica Continuada:** A pesar de la separación física, la interacción entre el profesorado y los estudiantes, así como entre los propios estudiantes, es continua. Esta interacción no se limita solo a la entrega de contenido, sino que incluye discusiones, retroalimentación, colaboración en proyectos y actividades de aprendizaje conjuntas. La comunicación fluida y constante es esencial para el éxito de la educación en línea.

**Aprendizaje Colaborativo:** Moreno implícitamente sugiere que el aprendizaje en entornos virtuales también puede ser colaborativo. Aunque el estudiante asume un papel más activo en la gestión de su aprendizaje, la colaboración con tutores y compañeros sigue siendo crucial. Esta colaboración puede tener lugar a través de foros de discusión, trabajos en equipo y proyectos colaborativos, en los cuales los estudiantes pueden compartir conocimientos, resolver problemas y aprender unos de otros.



El criterio de Moreno (2011) destaca la naturaleza particular de los procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos virtuales, donde la comunicación continua, la autogestión del aprendizaje por parte del estudiante y la interacción didáctica son elementos clave. Este enfoque reconoce el potencial de la educación en línea para ofrecer experiencias educativas significativas y efectivas, a pesar de la separación física entre los actores educativos.

### **1.5.3.3 C-Learning.**

Según Delgado (2019), manifiesta que C-learning hace referencia a cualquier tipo de aprendizaje obtenido usando medios sociales o aulas virtuales que permitan un trabajo horizontal en forma de comunidad, con espacios abiertos para la comunicación y colaboración. Los espacios abiertos a los que se refiere pueden estar sometidos a ciertas restricciones grupos de trabajo sobre un tema concreto, cursos privados o en abierto con límite de participantes a veces los propios alojamientos obligan a ello, equipos de diálogo, claustros de centro en comunicación permanente, entre otros. (Ordoñez, 2019)

El aprendizaje en la nube es la solución de e-learning que simula todos los patrones escolares en el mundo virtual. La aceptación individual de los servicios de C-learning se conoce como producto de la motivación intrínseca del usuario. Las personas se adaptan a la tecnología y los resultados se ven de inmediato.

Por lo tanto, este tipo de enseñanza online permite la interacción del usuario con el material mediante la utilización de diversas herramientas informáticas, siendo un espacio de enseñanza en la Nube. Se refiere a cualquier tipo de aprendizaje obtenido usando medios sociales con espacios abiertos para la comunicación y colaboración, ya que toma como esencia la integración de un grupo de trabajo colaborativo que no necesariamente se encuentra en una misma sala o espacio virtual en forma sincrónica, por eso propone un conjunto de herramientas con grandes ventajas en el plano asincrónico. (Delgado, 2019)

### **1.5.3.4 X-Learning.**

X-Learning es una tendencia que apuesta por el aprendizaje basado en experiencias, y que ve a la tecnología como un aliado que facilitará la creación de estas experiencias únicas y significativas, pues actualmente, todos los procesos de aprendizaje, ya sea los que se desarrollan en un aula física o en un aula virtual, implican el uso de la tecnología. (Arenas, 2022)



Según la página eduLABS define el x-learning como un aprendizaje cuyo eje principal se basa en experiencias, además de que se lleva a cabo desde dispositivos tecnológicos, como smartphones, computadoras, o consolas de videojuegos, donde los alumnos pueden ser impactados a mayor nivel. (Arenas, 2022)

#### **1.5.3.4 R-Learning.**

El R-Learning se refiere a un conjunto de herramientas y metodologías cuyo objetivo es acelerar la construcción de un curso en línea, ya sea reutilizando recursos y procesos o unificando etapas de diseño instruccional y diseño multimedia. (Generalía, 2021)

Se refiere a la manera en la que se construye el producto, mientras que el segundo hace referencia a una metodología que se caracteriza por la brevedad de sus lecciones y sus unidades de aprendizaje.

### **1.6 Conceptos Claves en Educación y Aprendizaje**

#### **1.6.1 Educación para la Ciudadanía**

Según las precisiones metodológicas y curriculares para el bachillerato general unificado (MINEDUC, 2014): La asignatura de Educación para la Ciudadanía promueve que el estudiantado tenga conocimientos claros de libertad, trascendencia y responsabilidad para que desarrolle actitudes éticas y adquiera el compromiso de examinar cuidadosamente los hechos y las implicaciones de sus actos para las demás personas con las que convive.

Esta asignatura se pone al servicio de la democratización al resaltar el valor significativo de la participación, y la utilización de los canales institucionales diseñados por el sistema democrático ecuatoriano.

Según MINEDUC (2019): La Educación para la Ciudadanía contribuye al perfil de salida del Bachillerato ecuatoriano a través de la comprensión del significado histórico, político y jurídico de los conceptos de ciudadanía y derechos, elementos esenciales sobre los que descansa una democracia radical y social, con base en el respeto a las diferencias culturales y la crítica de las desigualdades y de toda forma de discriminación y exclusión, considerando la protección de la vida humana ante las arbitrariedades del poder político, económico, mediático, etc., en función de la lucha por la equidad e igualdad de oportunidades, en el contexto de la formación del Estado y la nación como productos de conflictos humanos con características socioeconómicas y culturales

propias, y en el marco del cual se inserta la declaración constitucional del Ecuador como un Estado plurinacional e intercultural.

Los aportes de las ciencias políticas tienen aquí una pertinencia primordial, toda vez que van a dar cuenta de los procesos por los cuales se implementan estructuras de dominación y subordinación y los intereses a ellos vinculados la importancia de la Educación para la Ciudadanía se hace evidente

### ***1.6.2 Aprendizaje Significativo***

Según Cedeño-Tuarez et al. (2022): La educación y el aprendizaje son los fundamentos para crear y desarrollar una sociedad civilizada y culta. Por ello según el documento "La esencia del aprendizaje significativo es que nuevas ideas expresadas de una manera simbólica (la tarea de aprendizaje) se relacionan de una manera no arbitraria y no literal con aquellas que ya sabe el estudiante (su estructura cognitiva en relación con un campo particular) y que el producto de esta interacción activa e integradora es la aparición de un nuevo significado que refleja la naturaleza sustancial y denotativa de este producto interactivo."

Esta propuesta dada por el psicólogo y educador David Ausubel, que destaca la importancia de que los estudiantes relacionen activamente el nuevo conocimiento con sus conocimientos previos y existentes para que la información tenga un significado personal y se retenga de manera más efectiva. En este enfoque, el aprendizaje no se trata simplemente de memorizar información de manera superficial, sino de construir conexiones significativas entre lo que se aprende y lo que ya se sabe. Por ellos busca que los estudiantes no solo adquieran nueva información, sino que también la integren de manera coherente con su conocimiento previo, atribuyéndole un significado personal. Este enfoque promueve una comprensión más profunda y duradera, ya que el nuevo conocimiento se relaciona de manera activa con la estructura cognitiva del individuo.

## **1.7 Teorías de Aprendizaje Relevantes**

Las teorías del aprendizaje guían al docente a: observar, describir, explicar y orientar al proceso de enseñanza, son un soporte o guía educativa, para el desarrollo de la gamificación por lo que se han abordado la teoría constructivista Social y la conectivista.

### ***1.7.1 Constructivismo***

El autor Hernández (2008), indica que en la construcción aparece algo novedoso que como tal no está ni prefigurado en el objeto que se conoce ni en el propio sujeto conocido manifiesta que



lo construido es ciertamente influido por las interacciones entre lo uno y otro es decir ente el objeto y el sujeto pero es cualitativamente una novedad: una reorganización, una reestructuración o una alternativa, que no se encuentra en su forma acabada en ninguna de las partes antes mencionadas y que, en gran medida, se observa como producto de distintas aplicaciones de la actividad constructiva del o de los sujetos cognoscentes, como resultado de una actividad organizadora.

El investigador asume que el enfoque constructivista toma al alumno como centro, el aprendizaje se construye mediante la interacción con el entorno y la sociedad, asociando el conocimiento previo a las nuevas experiencias además de los intereses y necesidades del alumno, por ello el docente debe usar estrategias activas como la gamificación que es de interés del estudiante.

### ***1.7.2 Constructivismo Social***

De acuerdo con Cubero (2005), el concepto constructivismo se utiliza en marcos conceptuales y en tradiciones de investigación diferentes, definimos un conjunto de elementos básicos que son comunes a las perspectivas constructivistas en psicología y educación, una epistemología relativista, una concepción de las personas como agentes activos, y una interpretación de la construcción del conocimiento como un proceso social y situado en un contexto cultural y relativamente histórico. Este conjunto de rasgos comunes nos ha permitido explorar y referirnos a un enfoque constructivista diferenciado de otras posiciones presentes en psicología.

Por lo tanto, se asume como constructivismo social al modelo que nace del constructivismo puro, el cual señala que el conocimiento se adquiere a partir del estudiante desarrollando y relacionándose con el medio que lo rodea, además en su aprendizaje influye el entorno social del estudiante. Este modelo procura organizar e interiorizar la información nueva, con estrategias cognitivas que permitan afrontar situaciones de su vida diaria. En este modelo el aprendizaje es significativo y autentico y personal.

### ***1.7.3 Conectivismo***

Los defensores del conectivismo consideran que va más allá de los modelos anteriores al no tomar en cuenta el aprendizaje que se da fuera de los individuos, es decir, el aprendizaje almacenado y manipulado por tecnologías, ni son capaces de explicar cómo ocurre el aprendizaje en las organizaciones. A diferencia del constructivismo, que sostiene que los alumnos intentan comprender a través de tareas que otorgan significado, el conectivismo postula que este significado



ya existe y que el desafío del aprendiz es identificar los patrones que parecen estar ocultos. Determinar este significado y establecer conexiones entre comunidades especializadas son actividades centrales del proceso de aprendizaje. (Sobrino, 2014)

Al notar que la información puede ser almacenada en dispositivos, podría pensarse que el rol del docente carece de relevancia, pero esto está muy lejos de ser cierto. El docente actúa como facilitador al organizar contenidos y herramientas, y al utilizar estrategias para potenciar el desarrollo de las competencias del alumno. Por lo tanto, es fundamental que el docente esté bien preparado, tenga un conocimiento sólido y sea capaz de manejar las herramientas tecnológicas de manera efectiva.

A diferencia del constructivismo, que dice que los estudiantes intentan entender las cosas a través de tareas que les dan sentido, el conectivismo asume que ese sentido ya está ahí, esperando a ser descubierto por el aprendiz. Es como si estuviéramos tratando de descifrar patrones que están escondidos a simple vista.

## **Resumen del Capítulo 1**

Se plantea el problema de la baja motivación y rendimiento académico de los estudiantes en esta asignatura, a pesar de los esfuerzos de los docentes por hacerla relevante y accesible. La gamificación se presenta como una posible solución innovadora para revitalizar el interés de los estudiantes en el aprendizaje.

Se justifica la importancia de este estudio como una contribución al conocimiento sobre la gamificación en la educación, especialmente en el contexto específico de la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda. Se delimita el problema al periodo lectivo y la provincia mencionada, considerando las particularidades socioeconómicas y culturales de los estudiantes.

La estructura del proyecto se detalla, dividiéndolo en capítulos que abordarán diferentes aspectos de la investigación, desde el marco teórico hasta las conclusiones y recomendaciones. Finalmente, se resaltan los aportes, criterios y análisis que guiarán la investigación, destacando la relevancia, rigor metodológico, aplicabilidad y contribución al campo educativo. En conjunto, el capítulo de introducción proporciona un panorama general de la investigación, estableciendo el marco para el estudio sobre el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto específico de la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda.



Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
			Educación para la Ciudadanía.	
Variable independiente: impacto del uso de la gamificación	Según Contreras y Vera (2022), la educación formal no ha quedado exenta de los retos presentes en este ámbito. En los últimos años las experiencias que se relacionan con la integración de TIC en el proceso de aprendizaje de los estudiantes son variadas, entre ellas, podemos destacar el uso de plataformas educativas, el desarrollo de laboratorios y diversas herramientas tecnológicas para favorecer el aprendizaje de los estudiantes.	<p><b>Dimensión tecnológica</b></p> <p><b>Dimensión Temporal</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas y recursos tecnológicos utilizados en la gamificación</li> <li>Acceso y disponibilidad de tecnología para los estudiantes.</li> <li>Niveles de competencia digital de los estudiantes y docentes.</li> <li>Evaluación de la gamificación a lo largo del periodo lectivo.</li> <li>Comparación de resultados en diferentes momentos del año escolar.</li> </ul>	<p><b>Encuestas</b></p> <p><b>Entrevistas</b></p> <p><b>Observación</b></p> <p><b>Lista de cotejo</b></p>

*Nota.* Fuente; Elaboración propia.

## 2.2 Enfoque de la Investigación

Mixto: Cualitativo y Cuantitativo.

### 2.2.1 Descripción de la Metodología

El presente trabajo tiene metodología es cualitativa y mixta para lo cual según Academy (2021), indica que las metodologías cualitativas se emplean para abordar preguntas que no pueden ser cuantificadas y se centran en recabar información sobre experiencias y percepciones de los participantes que son relevantes para la investigación. Por otro lado, las metodologías mixtas son aquellas que integran tanto enfoques cualitativos como cuantitativos.

### 2.2.1.1 Cualitativo.

Según Rosado (2018) manifiesta que, la metodología cualitativa permite profundizar en las causas de los fenómenos sociales, lo que resulta indispensable para su comprensión. La presente investigación tiene enfoque cualitativo porque está inmerso el proceso de enseñanza aprendizaje que involucra la metodología que usa el docente de la asignatura de Educación para la Ciudadanía, dentro de las cualidades que podemos analizar se encuentra, estrategias, mecanismos, participación, interés y manejo de la asignatura y las tecnologías a continuación describiremos algunos aspectos a considerar dentro de este enfoque.

La metodología cualitativa nos ayuda a adentrarnos en las razones detrás de los fenómenos sociales, lo cual es crucial para entenderlos plenamente. En este estudio, hemos optado por un enfoque cualitativo porque nos sumergimos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, particularmente en cómo los docentes abordan la asignatura de Educación para la Ciudadanía. Al analizar aspectos como estrategias, participación, interés y manejo de la asignatura y la tecnología, podemos obtener una visión más completa de este proceso. Ahora, vamos a explorar algunos de estos aspectos en detalle.

#### **Motivación y Compromiso**

**Emocionalidad.** Los elementos de juego, como la competencia, los desafíos y las recompensas, pueden obtener respuestas emocionales positivas, lo que contribuye a un alcalde compromiso por parte de los estudiantes.

**Inmersión.** La gamificación puede sumergir a los estudiantes en un entorno de aprendizaje más atractivo y divertido, lo que puede aumentar la motivación intrínseca para participar en el material educativo.

#### **Colaboración y Competencia**

**Interacción Social.** Algunas estrategias de gamificación fomentan la colaboración entre estudiantes, lo que puede mejorar la interacción social y el trabajo en equipo.

**Competencia Amistosa.** La gamificación a menudo incorpora elementos competitivos de manera amistosa, lo que puede estimular el deseo de superación y el esfuerzo adicional por parte de los estudiantes.

## **Personalización del Aprendizaje**

**Adaptabilidad.** Los sistemas de gamificación pueden adaptarse a los niveles individuales de habilidad y conocimiento de cada estudiante, brindando una experiencia más personalizada.

### **2.2.1.2 Cuantitativo.**

Por otro lado, la empresa de investigación de mercado Qualtric XM (2024) indica que, la investigación cuantitativa es un método de investigación que utiliza herramientas de análisis matemático y estadístico para describir, explicar y predecir fenómenos mediante datos numéricos. Por ello en el trabajo investigativo se utiliza ese enfoque desde que se identifica el número de estudiantes es decir desde la población hasta la muestra que se va a trabajar el tema, las respuestas en porcentajes, el número de docentes que imparten la asignatura.

La investigación cuantitativa es como un detective que utiliza números y estadísticas para desentrañar los misterios detrás de los fenómenos. Desde el principio, este enfoque se centra en contar cosas: desde el total de estudiantes en el estudio hasta el número exacto de docentes que enseñan la asignatura. También nos ayuda a comprender mejor las respuestas de las personas mediante porcentajes y gráficos.

## **2.3 Alcance de la Investigación**

Exploratoria y Descriptiva

### **Exploratoria**

Es un tipo de investigación que se realiza cuando el tema de estudio es novedoso, poco conocido o no ha sido abordado de manera exhaustiva. Se puede manifestar que esta investigación es de tipo exploratoria porque se hace uso de encuestas, revisión bibliográfica, entrevistas no estructuradas, observación de estudiantes y docente, en base a los instrumentos que permiten obtener información se realizan ideas y se concreta la propuesta.

### **Teórica – descriptiva**

La investigación teórica es el examen sistemático de un conjunto de creencias y supuestos cuyo objetivo es aprender más sobre un tema y ayudarnos a comprenderlo mejor de tal manera que la información obtenida de este modo no se utiliza para nada en particular, porque este tipo de investigación pretende aprender más (Ortega, 2022). La presente investigación es un tipo de investigación descriptiva porque se enfoca en analizar varios aspectos en el proceso de enseñanza aprendizaje y describir el entorno educativo en que se desarrolla

## 2.4 Declaración y Justificación del tipo de Investigación

Teórica-Descriptiva y de Campo

### **Paradigma.**

**Interpretativo.** Es una perspectiva de investigación en ciencias humanas y sociales, de tipo cualitativo, contrapuesta al paradigma positivista, que persigue describir y comprender el fenómeno, recogiendo dentro de su contexto subjetivo y social, ampliando la mirada más allá del propio fenómeno, para poder abarcarlo totalmente y en toda su complejidad. (Qualtrics XM, 2024)

### 2.4.2 Tipo de investigación.

#### **Corte.**

**Disciplinar.** Según Rozental (2018), la investigación es una intervención importante desde lugares de enunciación específicos en un campo cada día más robusto de estudios que se han centrado justo en analizar la producción de la evidencia y en el archivo como instrumento de diversos regímenes de poder desde la antropología. Esto significa que la investigación se enfoca y delimita dentro de los límites y las perspectivas de una disciplina académica específica. En otras palabras, el alcance y el marco conceptual de la investigación están determinados por las características y enfoques propios de una disciplina particular.

#### **Este enfoque disciplinar puede tener varias implicaciones**

**Marco teórico y conceptual.** La investigación se basa en las teorías, conceptos y enfoques metodológicos específicos de una disciplina en particular. Se utiliza el lenguaje y las categorías conceptuales aceptadas dentro de esa disciplina.

**Metodología.** La elección de métodos de investigación y técnicas se ajusta a las prácticas comunes dentro de la disciplina. Esto puede incluir el uso de métodos específicos, técnicas de recolección de datos y análisis que son característicos de la disciplina en cuestión.

**Marco contextual.** La investigación se sitúa en el contexto de las preocupaciones y debates actuales dentro de la disciplina. Los investigadores pueden referirse a las corrientes de pensamiento, los problemas y las preguntas que son relevantes en ese campo específico.

**Público objetivo.** La audiencia principal para la investigación disciplinar son los expertos y académicos que trabajan en la misma área o disciplina. La investigación se comunica utilizando las convenciones y normas aceptadas dentro de esa comunidad académica.

**Contribución al conocimiento disciplinar.** La investigación aspira a contribuir al cuerpo de conocimientos existente en la disciplina y a avanzar en la comprensión de los temas relevantes dentro de ese ámbito.

**Transversal.** Según Sánchez (2014), el diseño de estudios transversales se define como el diseño de una investigación observacional, individual, que mide una o más características o enfermedades (variables), en un momento dado. La investigación es transversal porque cuenta con un tiempo de ejecución

## **2.5 Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación**

### **2.5.1 Métodos Cualitativos**

#### **Entrevistas Semiestructuradas.**

- Preguntas abiertas se formulan de manera flexible, permitiendo que el entrevistador explore temas en profundidad.

#### **Observación Participante**

- Diarios de campo: Los investigadores registran observaciones, reflexiones y detalles durante el proceso de observación participante.

### **2.5.2 Métodos Cuantitativos**

Encuesta Estructurada.

## **2.6 Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada**

- Formulario de Google
- Lista de cotejo
- Entrevistas a directivos
- Entrevistas a estudiantes

### **2.6.1 Análisis de Contenido**

- Análisis temático: Identificación y análisis de patrones temáticos en datos cualitativos, permitiendo la identificación de tendencias y temas clave.

## **2.7 Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo**

La unidad Educativa Catalina Cadena Miranda es una institución pública que ofrece educación básica superior y bachillerato técnico se encuentra ubicada en la ciudadela Patria Nueva sector “B” El Triunfo - Guayas - Ecuador cuenta con 30 aulas entre básica superior y bachillerato.



**Tipo de muestra.** No probabilística intencional

**Criterios.** Tiempo y recursos. pertinencia

- Matrícula general de la institución, desglosada por niveles, años, grados, etc.
- Total, de estudiantes matriculados 839 estudiantes

La población objetivo de este estudio está conformada por los 468 estudiantes de la especialidad de Informática y Programación en la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda durante el periodo lectivo 2023-2024 en la provincia del Guayas, cantón El Triunfo. Esta población incluye a todos los estudiantes matriculados en esta especialidad durante el periodo mencionado.

La muestra seleccionada consiste en 29 estudiantes de esta especialidad, quienes serán elegidos utilizando un muestreo no probabilístico intencional. Estos estudiantes serán seleccionados de manera intencional, considerando criterios específicos como su disponibilidad, disposición para participar en el estudio y representatividad de la diversidad de la población en términos de género, edad, nivel académico y otros factores relevantes.

#### **Justificación del Tipo de Muestreo No Probabilístico Intencional:**

El tipo de muestreo no probabilístico intencional se justifica por las siguientes razones:

1. **Accesibilidad y Conveniencia:** Debido a las limitaciones de tiempo y recursos, así como a la disponibilidad de la población de interés, el muestreo no probabilístico intencional es la opción más conveniente y práctica. Permite seleccionar participantes que estén fácilmente disponibles y dispuestos a participar en el estudio, lo que facilita la recopilación de datos de manera eficiente.
2. **Especialización y Relevancia:** Al enfocarse en estudiantes de la especialidad de Informática y Programación, el muestreo no probabilístico intencional permite seleccionar participantes que posean conocimientos y experiencia específicos en el área de estudio. Esto garantiza que los datos recopilados sean relevantes y aplicables al tema de investigación, proporcionando información valiosa sobre el impacto de la gamificación en este grupo particular de estudiantes.
3. **Representatividad Muestral:** Aunque el muestreo no probabilístico intencional puede no garantizar la representatividad estadística de la muestra en relación con la población, se tomarán medidas para seleccionar participantes que reflejen la diversidad de la población en términos de características relevantes. Esto incluirá consideraciones sobre género, edad,



nivel académico y otros factores para garantizar la representatividad muestral dentro de los límites de este enfoque de muestreo.

### Grupos de estudiantes por niveles, años

**Tabla 2**

*Descriptiva de la Población y muestra*

Matutina - Bachillerato	Número de Estudiantes	Vespertina - Básica Superior	Número de Estudiantes
Primero Bachillerato	143	octavo EGB	134
Segundo Bachillerato	162	noveno EGB	125
Tercero Bachillerato	163	décimo EGB	112
<b>Total, de estudiantes por jornada</b>	<b>468</b>		<b>371</b>
<b>Total, de estudiantes en ambas jornadas</b>			<b>839</b>

*Nota.* Fuente; Elaboración propia.

Actualmente laboran 18 profesores para básica superior y 30 profesores para bachillerato, la nomenclatura se distribuye de la siguiente manera Rectora, Vicerrectora, Consejo Ejecutivo, Docentes, comité de padres de familia, Estudiantes.

### La muestra corresponde a 29 estudiantes

## 2.8 Estrategia Metodológica Investigativa o Proceder Metodológico General

### *Etapas de Diagnóstico Inicial*

En primera instancia se utilizó la **observación** para verificar el proceso de enseñanza aprendizaje y el nivel de entusiasmo que tiene los estudiantes al momento de recibir la clase de educación para la ciudadanía en lo que se obtuvo como resultado:

**Falta de Participación Activa.** Los estudiantes pueden tener una participación más pasiva en el proceso de aprendizaje, limitando su participación activa y su capacidad para aplicar conceptos de manera práctica.

**Escasa Adaptación a Estilos de Aprendizaje Diversos.** La enseñanza tradicional puede no adaptarse bien a los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes, ya que se centra en un enfoque unidireccional.

**Memorización en Lugar de Comprensión.** Se puede enfatizar la memorización de hechos en lugar de la comprensión profunda y la aplicación práctica de los conceptos.

**Fomento de la Pasividad.** Puede fomentar una mentalidad pasiva en los estudiantes, donde esperan recibir información en lugar de buscarla activamente.

**Falta de Estímulo a la Creatividad.** La estructura rígida de las clases tradicionales a veces puede limitar la creatividad y la capacidad de los estudiantes para explorar ideas de manera independiente.

**No Todos los Estudiantes se Benefician por Igual.** Algunos estudiantes pueden no prosperar en un entorno de enseñanza tradicional y podrían necesitar enfoques más personalizados.

Luego de la observación se procedió a la **encuesta inicial** que fue enviada a los estudiantes haciendo uso del laboratorio de la institución y se hizo uso de la herramienta forms de Google con 14 preguntas que permitieron evidenciar el nivel de interés de las clase y la importancia de utilizar la gamificación como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza haciendo uso de actividades lúdicas que fomenten el desempeño e interés de los estudiantes, dando como resultados lo siguiente.

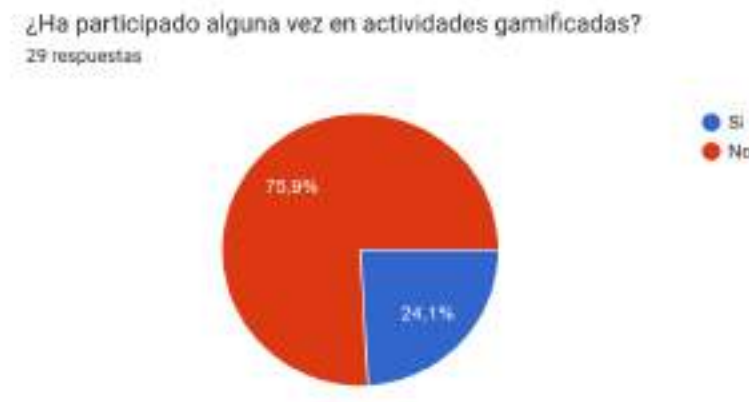
## 2.9 Presentación de los Resultados del Estudio Diagnóstico

### 2.9.1 Análisis de Resultados de la Etapa de Diagnóstico Inicial

**Pregunta 1.** ¿Ha participado alguna vez en actividades gamificadas?

#### Gráfico 1

*Resultados. Pregunta ¿ha participado alguna vez en actividades gamificadas?.*



*Nota.* Fuente, elaboración propia.

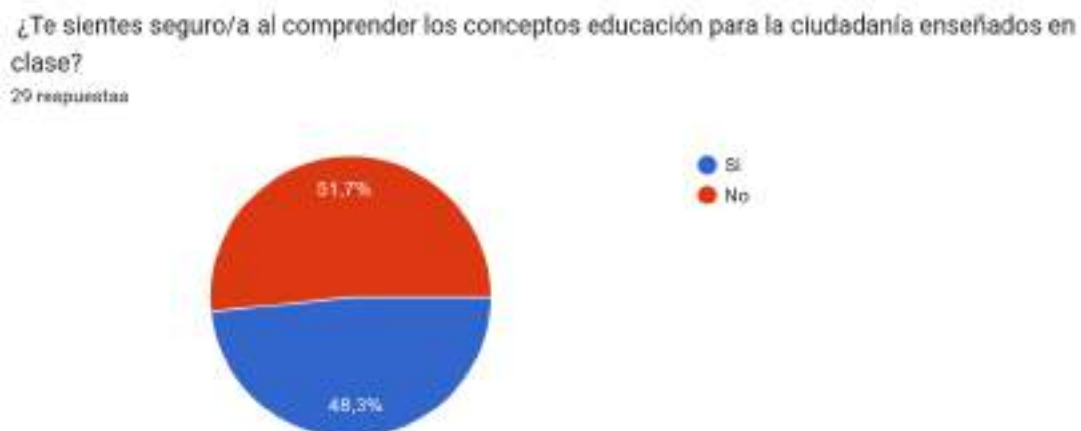
### Análisis de resultados

Los resultados obtenidos indican que los estudiantes con un 75.9% manifiestan que no ha participado en actividades gamificadas que tienen el objetivo de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje mientras que un 24.1% indica que alguna vez ha participado en dichas actividades gamificadas que favorecen en el proceso de enseñanza - aprendizaje de manera divertida. Tal como recomiendan Contreras y Eguía (2017), La gamificación implica la aplicación de elementos y mecánicas propios de los juegos, junto con técnicas de diseño de juegos, en entornos que no son de juego, con el objetivo de mejorar la experiencia del usuario y fomentar su compromiso, fidelidad y diversión.

**Pregunta 2.** ¿Te sientes seguro/a al comprender los conceptos educación para la ciudadanía

### Gráfico 2

*Resultados.* ¿Te sientes seguro/a al comprender los conceptos educación para la ciudadanía enseñados en clase?



*Nota.* Fuente, elaboración propia.

### Análisis de Resultados

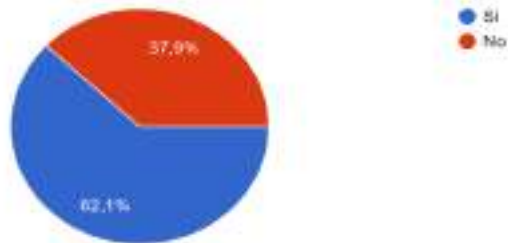
Los resultados obtenidos indican que los estudiantes con un 51.7% manifiestan que no se sienten seguros de comprender los conceptos y temas desarrollados en las clases de la asignatura de educación para la ciudadanía, mientras que un 48,3% indican sentirse seguros de comprender los conceptos y temas de la asignatura de educación para la ciudadanía.

**Pregunta 3.** ¿Encuentras dificultades al aplicar conceptos educación para la ciudadanía en situaciones cotidianas?

### Gráfico 3

*Resultados. ¿Encuentras dificultades al aplicar conceptos educación para la ciudadanía en situaciones cotidianas?.*

¿Encuentras dificultades al aplicar conceptos educación para la ciudadanía en situaciones cotidianas?  
29 respuestas



*Nota.* Fuente, elaboración propia.

#### Análisis de resultados

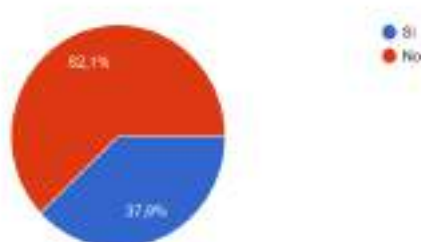
Los resultados obtenidos indican que los estudiantes con un 62,1% manifiestan tener dificultades para entender algunos conceptos desarrollados en las clases de la asignatura de educación para la ciudadanía, mientras que un 37,9% indican no tener dificultades en comprender los conceptos y temas de la asignatura de educación para la ciudadanía.

**Pregunta 4.** ¿Ha participado en actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de educación para la ciudadanía este año?

### Gráfico 4

*Resultados. ¿Ha participado en actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de educación para la ciudadanía este año?.*

¿Ha participado en actividades gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de educación para la ciudadanía este año?  
29 respuestas



*Nota.* Fuente, elaboración propia.

### Análisis de resultados

Los resultados obtenidos indican que los estudiantes con un 62.1% manifiestan que no ha participado en actividades gamificadas que tienen el objetivo de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de educación para la ciudadanía que permita la participación activa y participativa, mientras que un 37.9% que alguna vez ha participado en dichas actividades gamificadas que favorecen en el proceso de enseñanza - aprendizaje de manera divertida y colaborativa. Tal como recomiendan Herrera y Fraga (2011), el proceso de aprendizaje se ve influenciado por el docente y su habilidad para integrar de manera coherente, sistemática y apropiada los diversos elementos que intervienen en la enseñanza-aprendizaje. Como gestor del aprendizaje de sus estudiantes, el docente debe concentrarse en supervisar y llevar a cabo todas las fases de este proceso de manera completa en su práctica diaria. Esto es fundamental, ya que el aprendizaje puede gestionarse con éxito si se considera una secuencia de pasos aplicables a cualquier campo del conocimiento y basados en la investigación científica.

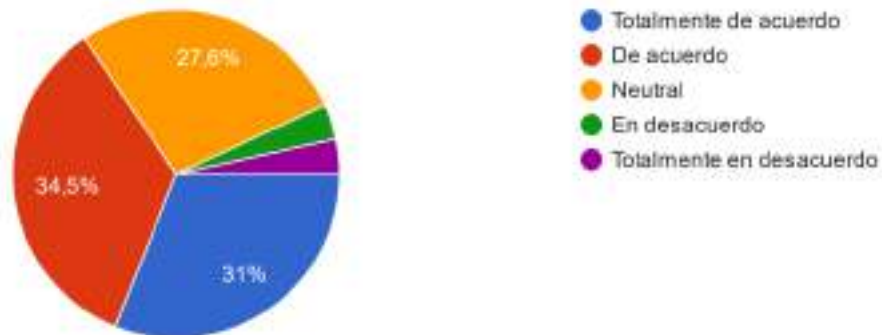
**Pregunta 5.** ¿Cree que el video juego hace la clase distinta de las demás?

### Gráfico 5

*Resultados.* ¿Cree que el video juego hace la clase distinta de las demás?.

¿Cree que el video juego hace la clase distinta de las demás?

29 respuestas



*Nota.* Fuente, elaboración propia.

### Análisis de resultados

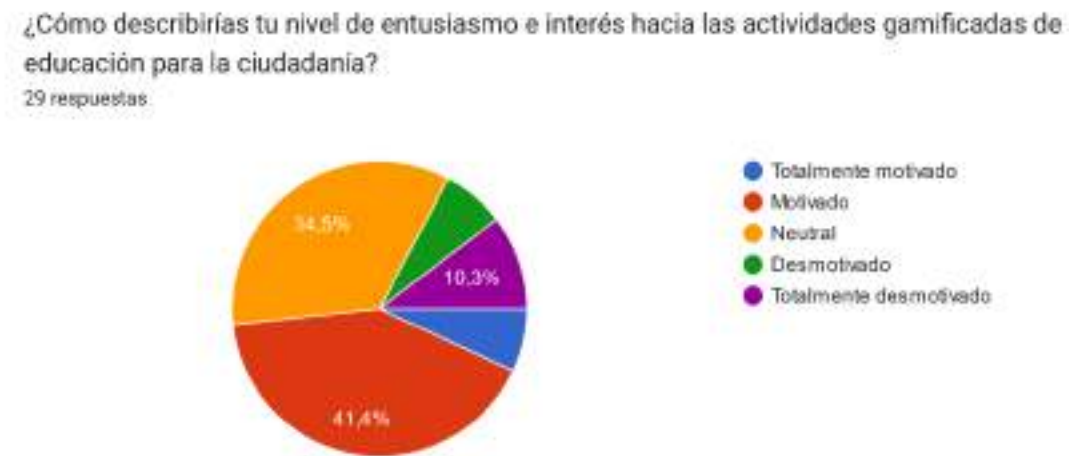
Los resultados obtenidos indican que los estudiantes con un 34.5% manifiestan estar de acuerdo con la aplicación de video juegos distinta a las demás clases, mientras que un 31% indica

que están totalmente de acuerdo con la aplicación de video juegos en clases. El 27,6 indican estar en posición neutral con la aplicación de video juegos en clases.

**Pregunta 6.** ¿Cómo describirías tu nivel de entusiasmo e interés hacia las actividades gamificadas de educación para la ciudadanía?

**Gráfico 6.**

*Resultados.* ¿Cómo describirías tu nivel de entusiasmo e interés hacia las actividades gamificadas de educación para la ciudadanía?.



*Nota.* Fuente, elaboración propia.

**Análisis de resultados**

Los resultados obtenidos indican que los estudiantes con un 41.4% manifiestan sentirse motivados con la aplicación de actividades gamificadas en la asignatura de educación para la ciudadanía dichas actividades toman inspiración de los principios del diseño de juegos para crear experiencias más atractivas, mientras que un 34.5% indican sentirse en una posición neutral en dichas actividades gamificadas. El 10,3% manifiestan estar totalmente motivados en la realización de actividades gamificadas. Tal como recomienda Carvajal et al. (2022), en su trabajo e indica que es indispensable que el docente influya en la motivación, hoy en día éste debe hacer frente a estudiantes que aprenden en las aulas con desmotivación, por lo tanto, el docente debe conocer aspectos relacionados a la motivación humana para poder armar su estrategia de gamificación, además de que los estudiantes ingresan a las aulas con competencias superiores como es el caso del dominio de las herramientas digitales, situación que pone al docente en dificultad para que éste tenga una mejor preparación.

**Pregunta 7.** ¿Te gustaría que en la clase de educación para la ciudadanía se aprenda jugando?

### Gráfico 7.

*Resultados.* ¿Te gustaría que en la clase de educación para la ciudadanía se aprenda jugando?.

¿Te gustaría que en la clase de educación para la ciudadanía se aprenda jugando?  
29 respuestas



*Nota.* Fuente, elaboración propia.

### Análisis de resultados

Los resultados obtenidos indican que los estudiantes con un 37.9% manifiestan estar totalmente de acuerdo que la clase de educación para ciudadanía sea divertida y se aprenda jugando, mientras que un 31% indican sentirse de acuerdo de que la clase de ciudadanía se prenda jugando. El 24,1% manifiestan estar en una posición neutral.

**Pregunta 8.** ¿Estás dispuesto a invertir tiempo en actividades lúdicas para el aprendizaje?

### Gráfico 8

*Resultados.* ¿Estás dispuesto a invertir tiempo en actividades lúdicas para el aprendizaje?.

¿Estas dispuesto a invertir tiempo en actividades lúdicas para el aprendizaje?  
29 respuestas



*Nota.* Fuente, elaboración propia.

## Análisis de resultados

Los resultados obtenidos indican que los estudiantes con un 41.4% manifiestan estar en una posición neutral en la participación de actividades lúdicas para el aprendizaje que permita que los estudiantes asuman roles específicos relacionados con el tema que están estudiando e incentivar la participación, mientras que un 34,5% indican sentirse totalmente de acuerdo con la participación de actividades lúdicas. El 24,1% manifiestan estar de acuerdo. Tal como recomienda Gallardo-López (2018), los juegos son actividades que se caracterizan por ser lúdicas, interactivas y satisfactorias, y se practican a lo largo de toda la vida. Desde sus primeros años, los niños juegan con el propósito de divertirse, buscar afecto y desarrollar la solidaridad. A través del juego, los niños desarrollan su fantasía, ilusión, creatividad, así como sus capacidades físicas, habilidades motrices y tácticas, lo que les permite observar, explorar y comprender el mundo que les rodea. Además, el juego les ayuda a liberar tensiones, expresar sus sentimientos y emociones, y aprender a vivir de manera apropiada.

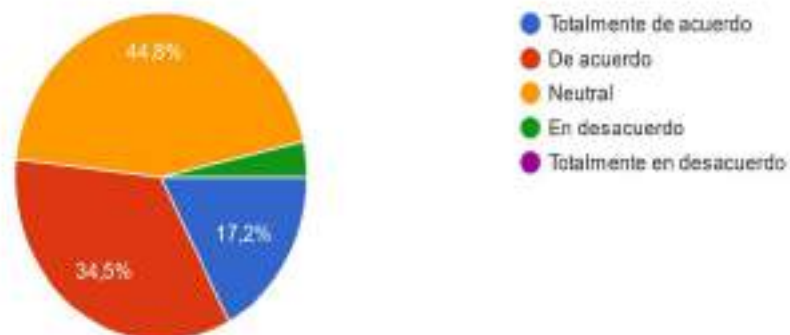
**Pregunta 9.** ¿Consideras que la gamificación es una herramienta efectiva para el aprendizaje de educación para la ciudadanía?

### Gráfico 9

*Resultados.* ¿Consideras que la gamificación es una herramienta efectiva para el aprendizaje de educación para la ciudadanía?.

¿Consideras que la gamificación es una herramienta efectiva para el aprendizaje de educación para la ciudadanía?

29 respuestas



*Nota.* Fuente, elaboración propia.

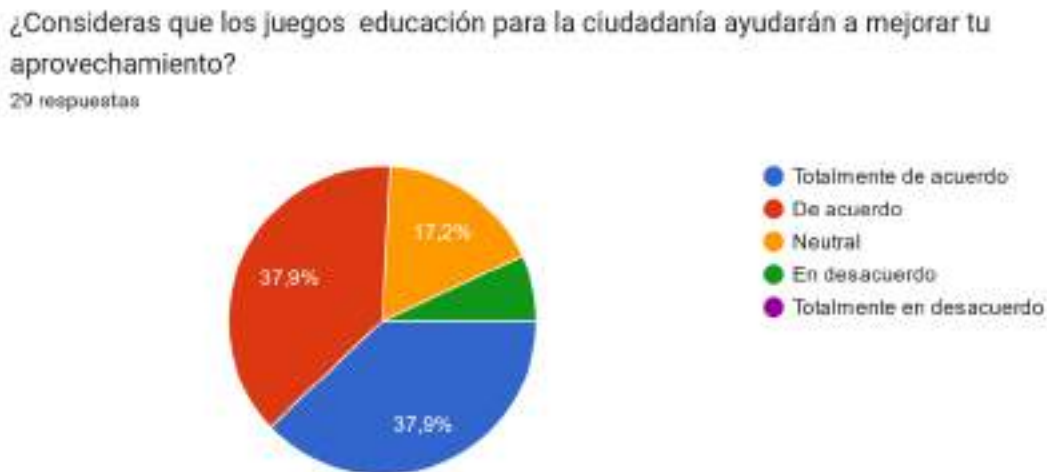
### Análisis de resultados

Los resultados obtenidos indican que los estudiantes con un 44.8% manifiestan estar en una posición neutral con lo referente a la gamificación para el aprendizaje siendo estrategia que utiliza elementos de juego en entornos educativos con el fin de motivar a los estudiantes, mejorar su compromiso y promover un aprendizaje más efectivo, mientras que un 34,5% indican sentirse de acuerdo con la gamificación como herramienta efectiva para el aprendizaje. El 17,2% manifiestan estar totalmente de acuerdo. Tal como recomienda Holguín et al. (2020), la gamificación se ha convertido en una herramienta pedagógica comúnmente recomendada y varias mecánicas de diseño de juegos han sido demostradas con éxito en entornos educativos. Las escuelas ya cuentan con varios elementos similares a los juegos, como los puntos (calificaciones), el nivel (curso académico), la retroalimentación (comentarios de los profesores) y la competición (clasificación).

**Pregunta 10.** ¿Consideras que los juegos educación para la ciudadanía ayudarán a mejorar tu aprovechamiento?

### Gráfico 10

*Resultados.* ¿Consideras que los juegos educación para la ciudadanía ayudarán a mejorar tu aprovechamiento?.



*Nota.* Fuente, elaboración propia.

### Análisis de resultados:

Los resultados obtenidos indican que los estudiantes con un 37.9% manifiestan estar totalmente de acuerdo la importancia del juego en la asignatura de educación para la ciudadanía y

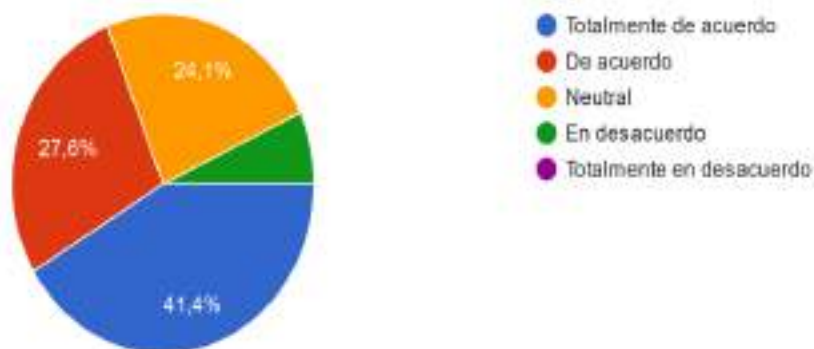
la obtención de mejor rendimiento académico y logros educativos, mientras que un 37,9% indican sentirse de acuerdo con la importancia del juego para adquirir mejores resultados en su aprovechamiento escolar. El 17,2% manifiestan estar en una posición neutral.

**Pregunta 11** ¿Crees que mediante juegos se aprende mejor la asignatura de educación para la ciudadanía?

### Gráfico 11

*Resultados.* ¿Crees que mediante juegos se aprende mejor la asignatura de educación para la ciudadanía?.

¿Crees que mediante juegos se aprende mejor la asignatura de educación para la ciudadanía ?  
29 respuestas



*Nota.* Fuente, elaboración propia.

### Análisis de resultados

Los resultados obtenidos indican que los estudiantes con un 41,4% manifiestan estar totalmente de acuerdo que la clase de educación para ciudadanía se aprende mejor mediante el juego ya que proporciona un ambiente relajado y divertido que puede ayudar a reducir el estrés y la ansiedad relacionados con el aprendizaje, mientras que un 27,6% indican sentirse de acuerdo de que la clase de ciudadanía se aprenda jugando. El 24,1% manifiestan estar en una posición neutral.

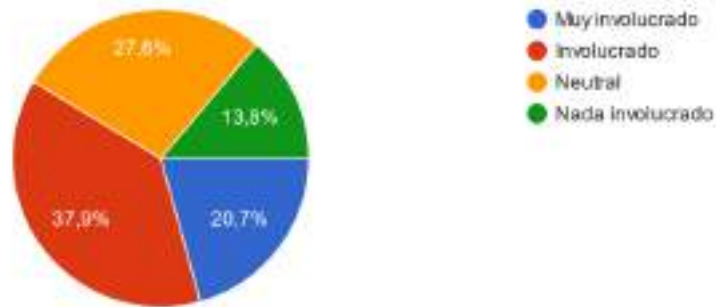
**Pregunta 12.** ¿Cómo percibes tu nivel de involucramiento en las actividades gamificadas de educación para la ciudadanía?

### Gráfico 12

Resultados. ¿Cómo percibes tu nivel de involucramiento en las actividades gamificadas de Educación para la Ciudadanía?

¿Cómo percibes tu nivel de involucramiento en las actividades gamificadas de Educación para la Ciudadanía ?

29 respuestas



Nota. Fuente, elaboración propia.

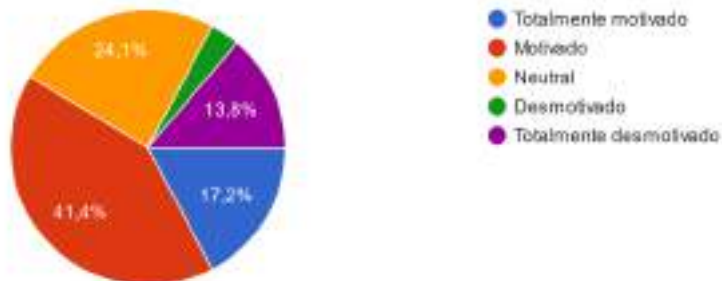
### Pregunta 13

#### Gráfico 13

Resultados. ¿Te sientes motivado/a para participar en actividades relacionadas con la educación para la ciudadanía?

¿Te sientes motivado/a para participar en actividades relacionadas con la educación para la ciudadanía ?

29 respuestas



Nota. Fuente, elaboración propia.

### Análisis de resultados

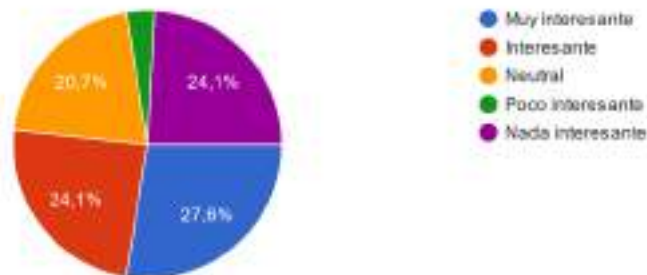
Los resultados obtenidos indican que los estudiantes con un 37.9% manifiestan la predisposición e involucramiento de actividades gamificadas que tienen el objetivo de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de educación para la ciudadanía que permita la participación práctica de los contenidos, mientras que un 27.6% indica que se sienten en una posición neutral con el nivel de involucramiento. El 20,7% manifiestan que se sienten muy involucrados en actividades gamificadas. El 13,8% no se sienten para nada involucrados en actividades gamificadas.

**Pregunta 14.** ¿Consideras que las actividades Educación para la Ciudadanía son interesantes y atractivas?

### Gráfico 14

*Resultados.* ¿Consideras que las actividades Educación para la Ciudadanía son interesantes y atractivas?

¿Consideras que las actividades Educación para la Ciudadanía son interesantes y atractivas?  
29 respuestas



*Nota.* Fuente, elaboración propia.

### Análisis de resultados

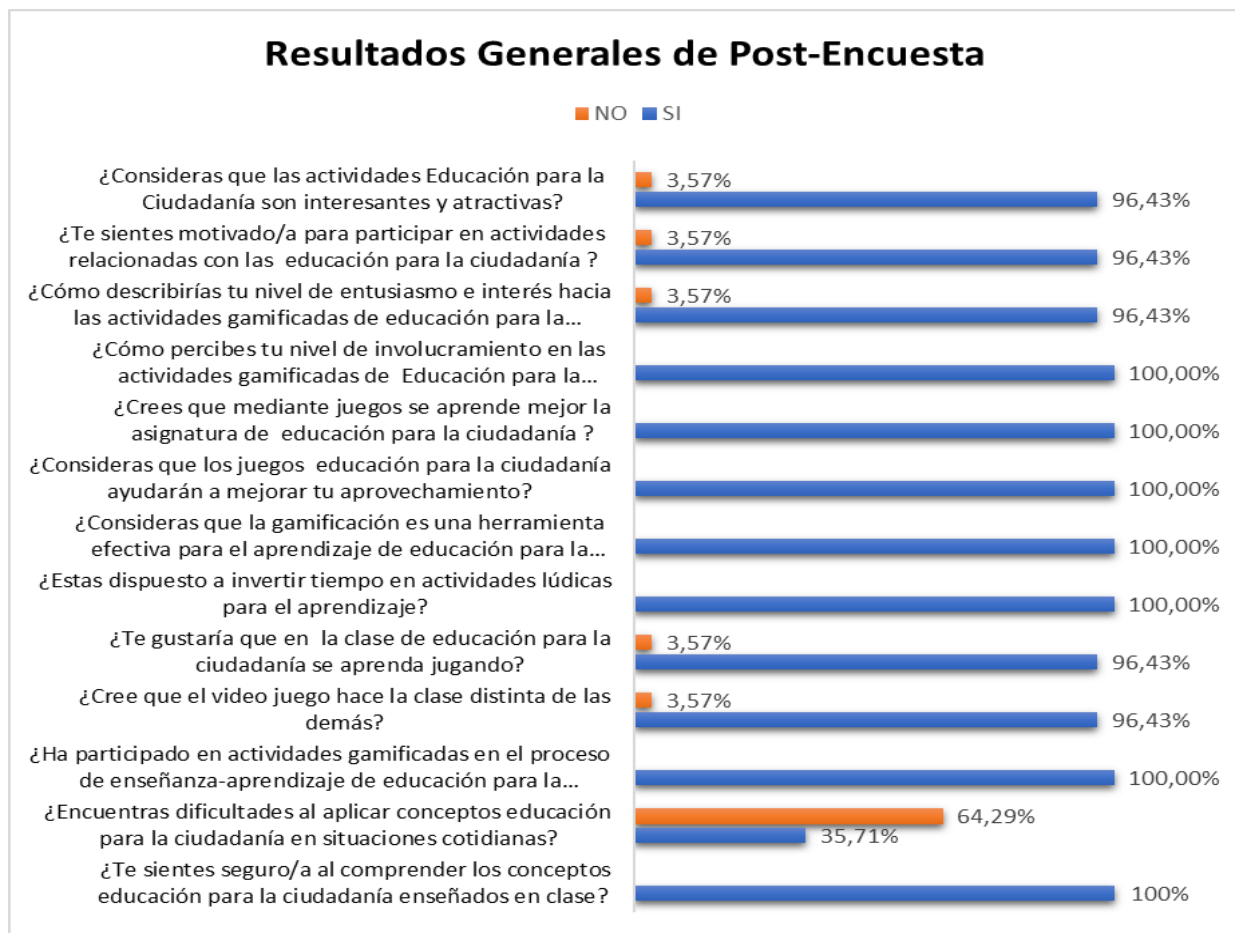
Los resultados obtenidos indican que los estudiantes con un 27.6% manifiestan ser muy interesante las actividades de educación para la ciudadanía, mientras que un 24.1% indican que son interesantes las actividades de educación para la ciudadanía. El 24,1% manifiestan que las actividades de educación para la ciudadanía son para nada interesantes, y finalmente con un 20,7% manifiestan estar en una posición neutral.

### 2.9.2 Análisis Post- Encuesta

Según los resultados obtenidos mediante las mismas preguntas realizadas en la encuesta inicial los estudiantes luego del proceso de enseñanza mediante la estrategia de gamificación indicaron sentirse mas motivados y activos en la asignatura de educación para la ciudadanía sin embargo se realizó otro tipo de investigación sustentable basada en criterio de expertos que posteriormente se dará a conocer.

#### Gráfico 14

Resultados generales post-encuesta.



Nota. Elaborado propia.

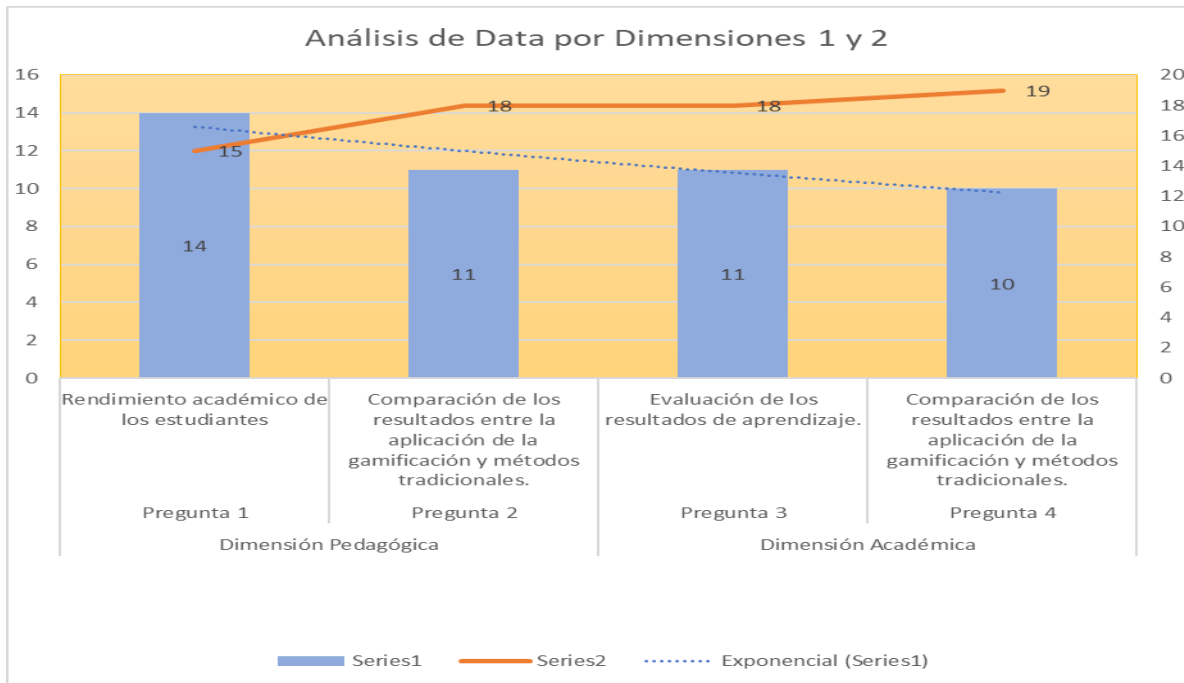
### 2.9.3 Análisis de Data Resumen

Consiste en presentar gráficamente los resultados de la encuesta que fue medida mediante dimensiones en un grupo de preguntas en primera instancia se analizó de manera singular cada pregunta, pero a continuación se presenta la información resumida.

### 2.9.3.1 Dimensión pedagógica y académica.

#### Gráfico 15

Análisis de la data entre dimensión pedagógica y académica.



Nota. Fuente; elaboración propia.

Ante la dimensión pedagógica y académica se presenta la **gráfica 16**, que indica que dentro de las primeras preguntas los estudiantes del primer año de bachillerato tienen un déficit de comparabilidad de aprendizajes de la asignatura educación para la ciudadanía, por ende, los resultados de evaluaciones sumativas son parcialmente buenas, se requiere mejorar para asimilar los aprendizajes y relacionarlos con el entorno que los rodea, haciendo de la asignatura un elemento importante para su vida cotidiana.

Tomando en consideración estas respuestas se evidencia el desinterés por aprender, los estudiantes muestran poco compromiso en la realización de actividades y participación cuando las clases son teóricas por ello se lanza nuevas propuestas como la gamificación ya que estas clases tradicionales, que son como esas sesiones en las que el profesor te explica las ideas detrás de algo, como cuando te cuentan la historia de un descubrimiento antes de que lo experimente el estudiante, dejando a un lado el aprendizaje constructivista en que según Hernández (2008), en el proceso de

construcción, surge algo novedoso que no está prefigurado ni en el objeto conocido ni en el sujeto que conoce.

### 2.9.3.2 Dimensión motivacional.

#### Gráfico 16

*Niveles de motivación en la asignatura de educación para la ciudadanía.*



*Nota.* Fuente; elaboración propia.

El **gráfico 17** sobre el análisis de data de la motivación en base a la asignatura de educación para la ciudadanía se puede observar que los estudiantes de la unidad educativa Catalina Cadena Miranda no definen su nivel de motivación y entusiasmo hacia la asignatura por lo que la mayoría de estudiantes mantiene una respuesta neutral hacia las preguntas relacionadas con la dimensión de motivación.

Según Sellan (2017), La motivación desempeña un papel fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que está estrechamente vinculada con la disposición del alumno y su interés en aprender. Sin la colaboración activa del estudiante, la labor del docente carecerá de efectividad. Por ello, se considera que cuanto más motivado esté el alumno, más aprenderá y será más probable que alcance un aprendizaje significativo de manera más fluida.

### 2.9.3.3 Dimensión curricular.

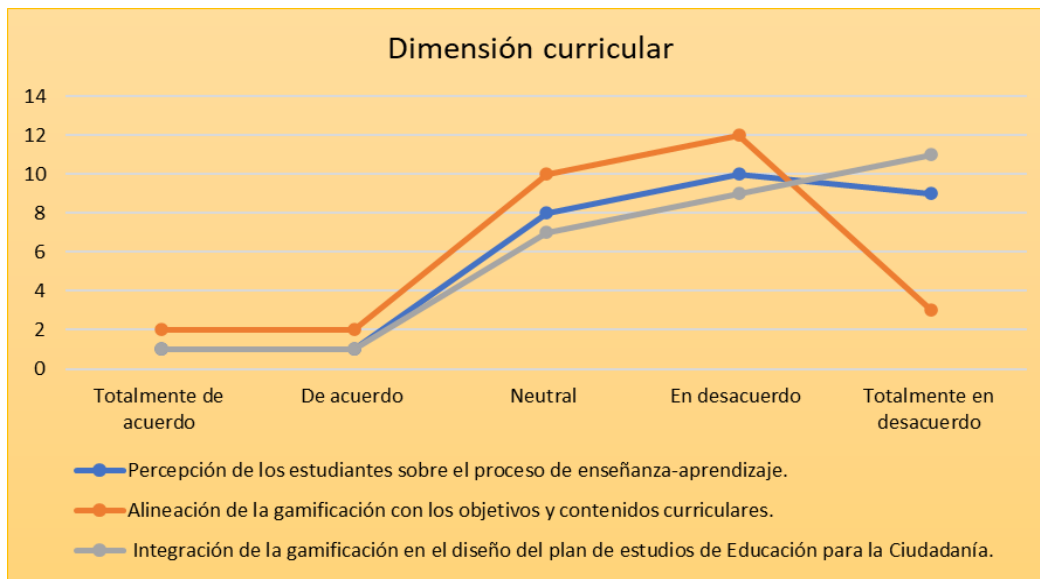
Datos que fueron obtenidos de los resultados de la encuesta realizada a los 29 estudiantes del primer año de bachillerato de la especialidad de informática paralelo A.

#### 2.9.3.3.1 Modelación de la propuesta.

Se aplica la gamificación en 4 clases que fueron explicadas de manera tradicional

**Gráfico 17**

*Dimensión curricular.*



*Nota.* Fuente; elaboración propia.

Según los resultados, se analiza que el proceso de enseñanza aprendizaje se enfoca en el tradicionalismo, lo que involucra evadir el uso de la gamificación siendo esta una estrategia fundamental para el desarrollo del aprendizaje. Es importante indicar que la misma LOEI en sus artículos 26, 27 y 347 numeral 8, manifiestan sobre la importancia de la educación en el ser humano y la forma que debe ser impartida, además de impartir las tecnologías en el ámbito educativo.

#### 2.9.3.3.2 *Proceso y desarrollo de la clase tradicional.*

las clases fueron observadas por personal docente del área y directivo encargada del área pedagógica se procedió a calificar mediante el uso de una lista de cotejo [ver anexo 2](#) con escala cuantitativa en total 5 observadores ayudaron a la calificación de la clase y cada uno calificó el comportamiento y la participación de 6 estudiantes. **Ver anexo 4** sobre la clase tradicional. Obteniendo como resultados la siguiente tabla tabulada.

## Gráfico 18

Resultados lista de cotejo.



Nota. Fuente; elaboración propia.

### 2.9.4 Análisis General

Con los resultados obtenidos en la post- encuesta que fue aplicada después de brindar la clase gamificada podemos concluir que el uso de las actividades gamificadas dentro del proceso formativo cumplen un rol fundamental, manteniendo en los estudiantes un nivel de entusiasmo y responsabilidad por aprender, se evidencia que la percepción del aprendizaje es activo y motivador, que a su vez influye en que el estudiante se interese en ir más allá de lo aprendido, involucrando las tic en su entorno estudiantil y social.

La gamificación ofrece una oportunidad única para transformar la experiencia de aprendizaje en Educación para la Ciudadanía, convirtiéndola en una experiencia más atractiva, participativa y efectiva para los estudiantes.

Al integrar elementos de juego, como desafíos, competencias y recompensas, se puede fomentar el compromiso de los alumnos y motivarlos a participar activamente en el proceso de aprendizaje. Además, la gamificación puede facilitar la comprensión de conceptos abstractos y promover el desarrollo de habilidades clave para la ciudadanía, como el pensamiento crítico, la toma de decisiones éticas y la resolución de problemas sociales.



En conclusión, podemos afirmar que la implementación de una clase gamificada en Educación para la Ciudadanía tiene el potencial de mejorar significativamente la calidad de la educación cívica y preparar a los estudiantes para ser ciudadanos responsables y comprometidos en la sociedad según los datos obtenidos de nuestra población estudiantil del primero de informática A de la unidad educativa Catalina Cadena Miranda.



## CAPITULO III: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

### 3.1 Modelación de la Propuesta

#### Estructura de la Propuesta

##### 3.1.1 *Presentación*

En el mundo actual, la educación enfrenta una búsqueda constante de métodos innovadores que no sólo capten la atención de los estudiantes, sino que también promuevan un aprendizaje profundo y significativo, es en este sentido, que la gamificación se ha convertido en una poderosa estrategia pedagógica que combina elementos lúdicos con elementos lúdicos, y la formación de los estudiantes.

El objetivo principal de esta propuesta es animar a los estudiantes a participar activamente, comprender profundamente y aplicar de forma práctica conceptos de educación cívica a través de un enfoque basado en juegos en el aula; este enfoque pretende aprovechar la naturaleza intrínseca y motivadora de los juegos para involucrar a los estudiantes de manera más efectiva. en el proceso de aprendizaje, especialmente en una materia tan importante como es la educación cívica.

El uso de la gamificación en el aula cuenta con un fuerte apoyo en el sector de la tecnología educativa, permitiendo el desarrollo de plataformas y aplicaciones específicamente diseñadas para este fin; Herramientas como Educaplay, Nearpod y Kahoot han demostrado ser eficaces para crear experiencias de aprendizaje interactivas, dinámicas y altamente personalizadas adaptadas a las exigencias y requerimientos de los estudiantes.

Para contextualizar adecuadamente la propuesta, se realizaron observaciones tradicionales en el aula, encuestas a estudiantes y diálogos con profesores, demostrando la viabilidad y el potencial de la gamificación en el campo de la educación. los resultados son alentadores y resaltan el impacto positivo que este enfoque puede tener en la incentivación y los resultados de la formación de los estudiantes.

En este contexto, se presenta la estructura detallada de la propuesta, desde el marco teórico hasta la aplicación práctica en el aula, resaltando las características y ventajas de las herramientas seleccionadas. También se describen en detalle los requisitos metodológicos y tecnológicos necesarios para la implementación exitosa de la propuesta, así como las formas de aplicación, implementación y evaluación de los eventos gamificados; en general, esta propuesta tiene como objetivo proporcionar una alternativa innovadora y eficaz a la educación cívica, aprovecha el poder

de la gamificación para transformar el aula en un entorno dinámico, interactivo y significativo para los estudiantes.

### **3.1.2 Propósitos u Objetivos de la Propuesta**

- Fomentar la participación activa, la comprensión profunda y la aplicación práctica de los conceptos de educación para la ciudadanía en los estudiantes a través de un enfoque gamificado en el aula.

### **3.1.3 Fundamentación Teórica que respalda la Propuesta**

Aplicar la gamificación en las clases de educación para la ciudadanía es fundamentalmente factible porque se centran en el desarrollo de habilidades específicas, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración, mediante la aplicación de mecánicas de juego, la tecnología ha desempeñado un papel crucial en la implementación de la gamificación en la educación. Plataformas digitales y aplicaciones educativas han incorporado elementos de juego para hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido. Una vez observada la clase tradicional, se realiza la encuesta a los estudiantes, se dialoga con los docentes del área y docente de la asignatura, se establece una entrevista con las autoridades de la institución con la finalidad de realizar la comparación entre la clase tradicional y la clase gamificada para lo cual se obtuvo excelentes resultados, por ello se procede a conceptualizar las herramientas que se utilizan en la clase observada.

**Educaplay.** Según un estudio realizado por Páez-Quinde et al. (2022), manifiesta que es una de estas herramientas colaborativas 3.0, que está al alcance de todo el mundo ya que es una herramienta web 3.0 gratuita y permite a los usuarios realizar actividades lúdicas y recreativas para tener una interacción entre el profesor y el alumno.

Este programa se puede utilizar en tres idiomas diferentes: Español, Francés e Inglés, en esta herramienta las actividades son dinámicas y sobre todo entretenidas, lo que ayuda al proceso de enseñanza-aprendizaje en cada uno de los estudiantes.

**Nearpod.-** Cando y Páez (2022): Es un recurso educativo online gratuito de enseñanza y evaluación que admite el trabajo sincrónico y asincrónico, permite la creación de presentaciones con contenido interactivo como encuestas, cuestionarios y actividades gamificadas, en el cual el docente lleva el control de la plataforma todo el tiempo, supervisando las actividades que el estudiante realiza en tiempo real, así como el avance de la clase y de las diapositivas, inicialmente

Nearpod fue diseñada para la educación primaria, sin embargo, la flexibilidad de la plataforma permite adaptarla a cualquier nivel educativo.

Nearpod es una plataforma educativa interactiva que permite a los maestros crear presentaciones multimedia y actividades interactivas para involucrar a los estudiantes durante las clases.

**Kahoot.-** Martínez (2017), es un recurso interactivo, dinámico y sencillo, parte de su éxito se debe a que no se requieren grandes infraestructuras para soportarlo. Únicamente se necesita, conexión wifia y un dispositivo móvil bien sea una tablet, un ordenador o un teléfono móvil. Su mecánica es la siguiente: el profesor puede crear cuestionarios de una o varias respuestas, discusiones o encuestas llamadas Kahoots, que pueden incluir imágenes y videos que complementen el contenido académico, además, pueden elaborarse preguntas de diferente complejidad en función del curso o las edades de los alumnos. Una vez que el profesor ha activado el cuestionario a utilizar puede proyectarlo en el aula de forma que los estudiantes puedan acceder a la plataforma desde su dispositivo electrónico y empezar a jugar.

Kahoot! se centra en la competencia amistosa y la gamificación. Los estudiantes ganan puntos por respuestas correctas y velocidad, lo que crea un ambiente competitivo pero divertido en el aula.

### 3.1.4 Características (*Caracterización de la Propuesta*)

#### **Educaplay**

**Variedad de tipos de actividades.** Educaplay ofrece una amplia gama de tipos de actividades, como crucigramas, sopa de letras, mapas interactivos, cuestionarios, juegos de memoria, entre otros. Esto permite a los educadores elegir el formato más adecuado para sus objetivos de enseñanza.

**Personalización.** Los profesores pueden personalizar las actividades según sus necesidades específicas. Pueden agregar preguntas, imágenes, videos y otros elementos multimedia para hacer que las actividades sean más atractivas y relevantes.

**Facilidad de uso.** La plataforma está diseñada para ser fácil de usar, tanto para educadores como para estudiantes. La creación de actividades se realiza mediante un editor intuitivo que no requiere conocimientos avanzados de programación.



***Posibilidad de seguir el progreso.*** Los educadores pueden hacer un seguimiento del progreso de los estudiantes a través de las actividades. Esto les permite evaluar el rendimiento de los estudiantes y adaptar la enseñanza según sea necesario.

***Acceso en línea.*** Las actividades creadas en Educaplay son accesibles en línea, lo que facilita su uso en entornos de aprendizaje virtuales. Los estudiantes pueden acceder a las actividades desde cualquier lugar con conexión a internet.

***Compartir y colabora.*** Los educadores pueden compartir fácilmente las actividades que crean con otros docentes. Además, los estudiantes pueden colaborar en la realización de algunas actividades, fomentando el aprendizaje colaborativo.

***Diseño atractivo.*** Las actividades en Educaplay suelen tener un diseño atractivo y agradable visualmente. Esto contribuye a mantener la atención de los estudiantes y a hacer que el aprendizaje sea más agradable.

***Adaptabilidad.*** Las actividades pueden adaptarse a diferentes niveles de habilidad y conocimiento, lo que las hace útiles para una amplia variedad de estudiantes.

***Compatibilidad con múltiples dispositivos.*** Educaplay está diseñado para ser compatible con diversos dispositivos, como computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes. Esto garantiza que los estudiantes puedan acceder a las actividades desde diferentes plataformas.

***Retroalimentación.*** Algunas actividades en Educaplay proporcionan retroalimentación inmediata a los estudiantes, lo que les permite corregir errores y comprender mejor los conceptos.

### **Nearpod**

***Juegos interactivos.*** Nearpod permite la incorporación de juegos interactivos en las presentaciones. Puedes utilizar actividades de tipo juego, como preguntas de opción múltiple con temporizador, crucigramas o juegos de asociación, para motivar a los estudiantes y fomentar la participación.

***Puntos y recompensas.*** Los educadores pueden utilizar sistemas de puntos y recompensas dentro de las actividades para incentivar la participación y el rendimiento. Por ejemplo, otorgar puntos por respuestas correctas y ofrecer recompensas virtuales puede hacer que el aprendizaje sea más divertido y motivador.

***Competición entre estudiantes.*** La plataforma puede facilitar la creación de competencias amistosas entre estudiantes. Esto puede incluir marcadores en tiempo real que muestren el



rendimiento de cada estudiante durante una actividad, fomentando un ambiente competitivo saludable.

**Retroalimentación inmediata.** La retroalimentación instantánea es clave en la gamificación. Nearpod puede proporcionar comentarios inmediatos después de que un estudiante complete una actividad, ayudándoles a entender sus errores y mejorar.

**Colaboración entre estudiantes.** Aunque no es exclusivo de la gamificación, Nearpod permite la colaboración entre estudiantes durante las actividades. Trabajar juntos en desafíos o resolver problemas puede ser una forma efectiva de fomentar la interacción y el trabajo en equipo.

### **Kahoot**

**Preguntas de opción múltiple.** Las actividades en Kahoot generalmente se basan en preguntas de opción múltiple. Los participantes deben seleccionar la respuesta correcta entre varias opciones, lo que agrega un elemento de desafío y competencia.

**Temporizador.** Kahoot incluye un temporizador para cada pregunta, lo que añade urgencia y emoción al juego. Los participantes deben responder en un tiempo limitado, lo que agrega un factor adicional de presión y competencia.

**Puntuación en tiempo real.** Kahoot proporciona una puntuación en tiempo real durante el juego, mostrando los puntajes de los participantes después de cada pregunta. Esto crea un ambiente competitivo y permite a los jugadores ver cómo están en comparación con otros.

**Música y efectos de sonido.** permite aumentar la emoción y el atractivo del juego Kahoot permite agregar música de fondo y efectos de sonido. Estos elementos pueden personalizarse para adaptarse al tono y al tema de la actividad.

**Rondas temáticas.** Los educadores pueden organizar las preguntas en rondas temáticas, lo que añade variedad y estructura al juego. Cada ronda puede centrarse en un tema específico, manteniendo el interés de los participantes.

**Opciones de personalización.** Kahoot ofrece opciones de personalización para cambiar el diseño y la apariencia de las actividades. Esto incluye la posibilidad de agregar imágenes, cambiar colores y ajustar la apariencia general para que coincida con el contenido de la lección.

**Modo de juego en equipo.** Además del modo de juego individual, Kahoot permite a los participantes formar equipos. Esto fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, ya que los miembros del equipo trabajan juntos para responder preguntas correctamente.

**Retroalimentación inmediata.** Después de cada pregunta, Kahoot proporciona retroalimentación inmediata sobre la respuesta correcta e incorrecta. Esto facilita el aprendizaje a medida que los participantes comprenden los conceptos durante el juego.

### 3.1.5 Estructura y Dinámica de sus Componentes (Tipo de Propuesta)

Haciendo uso del laboratorio de informática se inicia la clase gamificada con el tema Origen y evolución del Estado como forma de control social, se presenta el objetivo de la clase la cual consiste en Construir un significado históricamente fundamentado y socialmente comprometido de ciudadanía, para discernir los significados de la actividad socio-política de los individuos y saber demandar y ejercer los derechos, así como cumplir los deberes que la sustentan.

Como parte de la experiencia se inicia compartiendo la siguiente gráfica que es parte del aplicativo de Educaplay que está disponible en la página de ADR Formación, (2024a):

#### Gráfico 19

*Página actividad gamificada experiencia del tema.*



*Nota.* Fuente; ADR Formación, (2024a).

Con esta actividad lo que se espera es que los estudiantes consigan recordar el tema anterior que tiene relación con el nuevo, posteriormente se comparten las experiencias basadas en la puntuación lograda en la experiencia y refuerzo armónico de la temática.

Se procede explicar el tema haciendo uso de la proyección de láminas realizadas en Neardpod:

## Gráfico 20

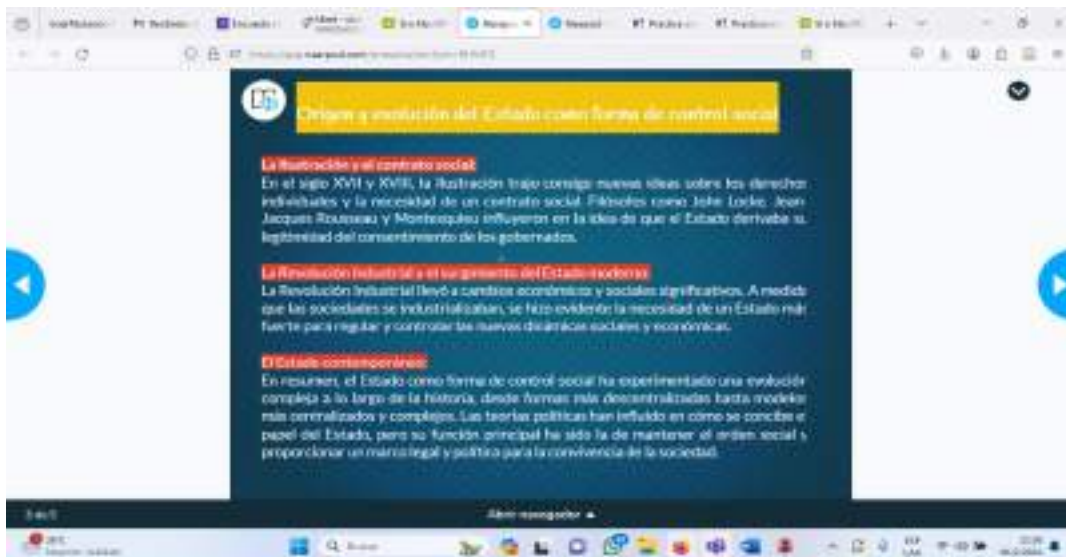
*Conceptualización del tema de la clase.*



*Nota.* Fuente, elaboración propia.

## Gráfico 21

*Parte de la metodología clase gamificada.*

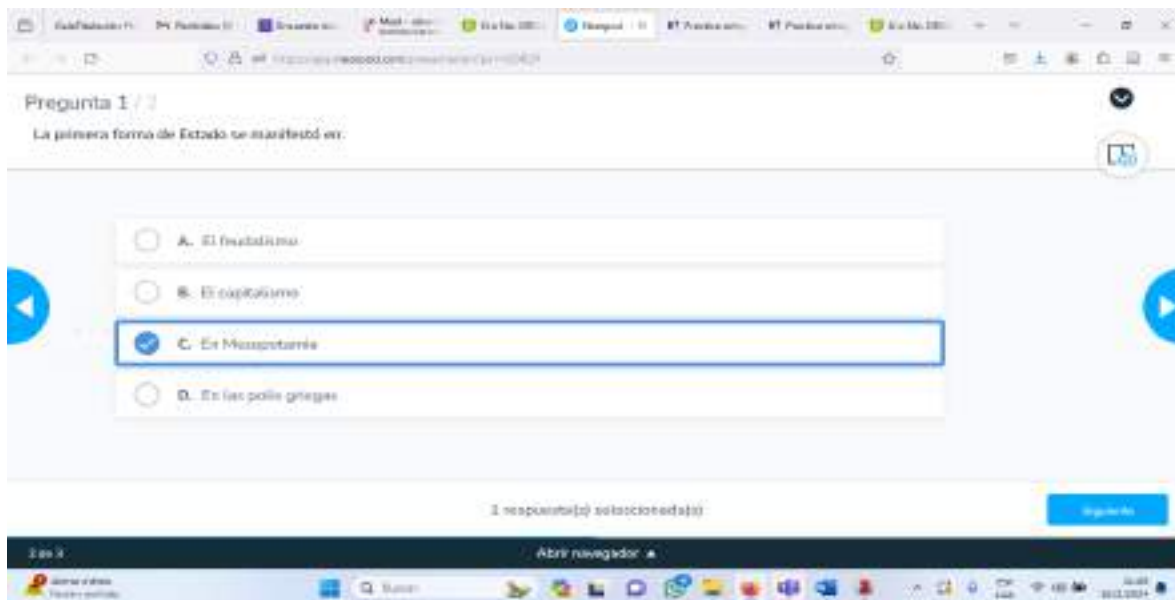


*Nota.* Fuente; elaboración propia.

Como parte de la conceptualización se les indica a los estudiantes que elaboren el cuestionario:

## Gráfico 22

Interfaz de cuestionario en Nearpod.



Nota. Fuente, elaboración propia.

## Gráfico 23

Resultado de cuestionario Nearpod.



Nota. Fuente, elaboración propia.

Los estudiantes tienen la oportunidad de repetir el cuestionario hasta que logre identificar los términos correctos que se preguntan, lo que permite que tenga una excelente puntuación y a la vez aprende la temática explicada.

## Gráfico 24

*Actividad gamificada para la aplicación del tema.*



*Nota.* Fuente; ADR Formación, (2024a).

### **3.1.6 Exigencias y Criterios que debe cumplir de acuerdo a su naturaleza y alcance**

#### **3.1.6.1 Requerimientos Metodológicos y/o Tecnológicos**

- Se requiere acceso a internet y computador o teléfono celular
- Disponibilidad de tiempo
- Trabajo en equipo y coordinación
- Familiarización de la actividad gamificada en docente y estudiantes.

### **3.1.7 Forma de Aplicación, Implementación y Evaluación**

#### **3.1.8 Cierre**

La actividad cierra con una actividad gamificada basada en la evaluación de conocimientos del tema estudiado, la propuesta que se muestra se encuentra en el siguiente gráfico que podemos encontrar en Educaplay. (ADR Formación, 2024b)

## Gráfico 25

*Evaluación cierre de la clase gamificada.*



*Nota.* Fuente; ADR Formación, (2024b).

### 3.2 Conceptualización

Esta propuesta de gamificación en la educación para la ciudadanía se fundamenta en diversas concepciones y enfoques pedagógicos los cuales han sido explorado en el marco teórico de esta investigación, en donde se exploraron teorías que respaldan la gamificación como una herramienta efectiva para el aprendizaje, considerando aspectos como el constructivismo, el aprendizaje basado en proyectos y las teorías motivacionales; asimismo, en esta propuesta se describen los diferentes sistemas que se integran para formar un enfoque coherente de enseñanza-aprendizaje gamificado, como el diseño de desafíos, la creación de recompensas y el uso de retroalimentación constante; además

Por otro lado, se detallan las estrategias específicas, programas y proyectos que se utilizarán en el aula, como la implementación de juegos educativos, la creación de competencias y la incorporación de elementos de narrativa; también se explican los métodos y procedimientos que se seguirán para diseñar e implementar las actividades gamificadas, como la planificación de actividades interactivas, la evaluación formativa y la adecuación de las trabajos y tareas a lo que

requiere y necesitan los estudiantes, en otro contexto, en cuanto a los recursos y materiales necesarios, se identifican herramientas tecnológicas, materiales audiovisuales y recursos didácticos digitales que favorecerán la gamificación en el aula (Torres, 2022) y por último, se muestra cómo se adaptará la propuesta al currículo educativo existente, complementando la finalidad de la formación en la asignatura de “educación para la ciudadanía”

### 3.2.2 *Enfoque Teóricos y Modelos Pedagógicos*

La presente propuesta de gamificación en la “educación para la ciudadanía” se fundamenta en diversos enfoques y modelos pedagógicos, entre los que se destacan:

1. **Constructivismo:** Esta propuesta radica en el concepto de que el proceso de aprendizaje es social tanto como activo en el que los participantes van edificando el auto conocimiento que se da por medio de las vivencias y la interacción con el entorno. La gamificación se implementa como una herramienta para apoyar la participación activa, la reflexión y la construcción de "significado" de los estudiantes, como escribe Cubero (2005, p. 43): "En el constructivismo, se cree que los estudiantes aprenden mejor cuando participan activamente... en crear conocimiento en lugar de recibirlo pasivamente".
2. **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):** Este enfoque se utiliza para diseñar actividades gamificadas basadas en proyectos de la vida real o simulados en los que los estudiantes trabajan en equipos para resolver problemas, tomar decisiones y alcanzar metas específicamente; porque "la gamificación se puede integrar con el ABP ya que asiste a para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes en proyectos desafiantes". (Cañón y García, 2022, p. 114)
3. **Aprendizaje Significativo:** La propuesta se enfoca en la creación de actividades que tienen significado para los estudiantes, conectando los conceptos y habilidades aprendidas con sus experiencias y conocimientos previos, usando la propuesta de Sobrino, (2014) que indica que la gamificación, al utilizar elementos del juego como la narrativa y los desafíos, puede facilitar la creación de experiencias de aprendizaje memorables y significativas" (p.41).
4. **Teorías Motivacionales:** La gamificación se basa en los principios de la motivación intrínseca y extrínseca, utilizando elementos del juego, como la competencia, la

recompensa y la retroalimentación, para mantener a los estudiantes interesados y comprometidos en el proceso de aprendizaje, reforzado por Riquelme (2023) que indica que: "Los videojuegos y las aplicaciones gamificadas pueden aumentar la motivación de los alumnos al brindarles recompensas, reconocimiento y oportunidades para mejorar". (p.89)

### 3.2.3 Integración de Componentes: Sistemas

En esta propuesta se integran diferentes componentes para formar un sistema coherente de enseñanza-aprendizaje gamificado, este sistema gamificado en la “educación para la ciudadanía” en los estudiantes del primer año de bachillerato de la especialidad informática de la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda, está compuesto por varios elementos que se integran de manera coherente; en primer lugar, se utiliza una plataforma online que permite a los estudiantes acceder a los contenidos y actividades gamificadas de manera interactiva y atractiva; además, se incorporan diferentes recursos digitales, como videos, juegos y simulaciones, que apoyan el proceso de aprendizaje.

La gamificación también se basa en la implementación de retos y competencias ya que ello es un aliciente para el estudiante en la participación activa que les asista a superar desafíos; asimismo, se cuenta con un sistema de seguimiento y evaluación que permite identificar el progreso de cada estudiante y brindar retroalimentación personalizada; todos estos componentes se integran de manera coherente y se adaptan al currículo educativo existente, complementando la finalidad del aprendizaje; es por ello que, esta propuesta de gamificación integra diferentes componentes para formar un sistema coherente de enseñanza-aprendizaje, entre los que se encuentran:

1. **Plataforma Online:** Se utilizará una plataforma online como: Edpuzzle, Educaplay o Nearpod, que permite a los estudiantes acceder a los contenidos y actividades gamificadas de manera interactiva y atractiva.
2. **Recursos Digitales:** Se incorporan diversos recursos digitales, como videos, juegos, simulaciones y herramientas de evaluación, que apoyan y enriquecen el proceso de aprendizaje.
3. **Metodología de Desafíos y Competencias:** Se implementan desafíos y competencias, lo que genera motivación a los estudiantes por participar de forma activa, y superar desafíos, fomentando el trabajo colaborativo y la sana competencia.

4. **Sistema de Seguimiento y Evaluación:** Se utilizan sistemas de seguimiento y evaluación para determinar el progreso de cada estudiante y proporcionar retroalimentación individualizada; Este sistema le permite la ejecución y verificación de la actividad de juego de los estudiantes y evaluar el impacto de las recomendaciones en la formación de la “educación para la ciudadanía”, con la ayuda de este seguimiento.
5. **Adaptación al Currículo Educativo:** Todos los componentes de la propuesta se adaptan al currículo educativo existente, complementando el propósito del aprendizaje en la “educación para la ciudadanía”.

#### **3.2.4 Estrategias, Programas, Proyectos y Acciones**

Para implementar la gamificación en la formación de la “educación para la ciudadanía” para los estudiantes del primer año de bachillerato de la especialidad informática de la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda, se utilizarán diversas estrategias, programas y proyectos; entre las más destacada a utilizar se encuentra la creación de retos y misiones relacionadas con los contenidos de la asignatura, el uso de puntos y niveles para motivar a los estudiantes, la implementación de tableros de líderes para fomentar la competencia entre ellos, y el uso de recompensas y reconocimientos para premiar el progreso y los logros alcanzados.

Además, se desarrollarán programas y proyectos como la creación de juegos educativos interactivos, la organización de eventos y competiciones relacionadas con la ciudadanía, y la colaboración con otras instituciones para enriquecer la experiencia gamificada de los estudiantes; estas estrategias, programas y proyectos buscarán fomentar la participación activa de los estudiantes, promover el aprendizaje significativo y desarrollar competencias ciudadanas a través de la gamificación en el aula, resumiendo las mismas tenemos:

1. **Diseño de Experiencias Gamificadas:** Se diseñan actividades y juegos educativos que incorporan elementos de gamificación, como puntos, niveles, recompensas, desafíos y competencia.
2. **Creación de Competencias y Torneos:** Se organizan competiciones y torneos entre los estudiantes para fomentar la participación activa, el trabajo en equipo y la sana competencia.

3. **Incorporación de Elementos Narrativos:** Se utilizan elementos narrativos para crear historias y escenarios que contextualizan las actividades gamificadas y aumentan el interés y la motivación de los estudiantes.
4. **Utilización de Herramientas Tecnológicas:** Se utilizan herramientas tecnológicas como plataformas online, juegos educativos, simulaciones y realidad virtual para mejorar la experiencia de aprendizaje y la interacción entre los estudiantes.

### 3.2.5 Metodologías, Métodos y Procedimientos

Los métodos y procedimientos que se utilizarán para diseñar e implementar las actividades gamificadas dentro de la formación de la “educación para la ciudadanía”, que es una metodología basada en la investigación y el análisis de las teorías y enfoques pedagógicos que respaldan la gamificación en la educación, además de que se establecerán procedimientos que permitan la calificación y supervisión de las actividades gamificadas, a través de la observación directa, la recopilación de datos y la retroalimentación de los estudiantes, entonces diseñando la implementación de las actividades gamificadas, se seguirán una serie de metodologías, métodos y procedimientos específicos, entre los que se pueden mencionar:

1. **Planificación de Actividades Interactivas:** Se planean clases interactivas para involucrar a los estudiantes en la búsqueda de los datos informativos, a resolver conflictos y mejora al tomar decisiones.
2. **Evaluación Formativa:** Se realiza una evaluación formativa continua con el afán de poder supervisar el progreso que van teniendo los estudiantes, ajustando así las actividades en función de sus necesidades.
3. **Las actividades interactivas planificadas** involucrarán a los estudiantes en la búsqueda de los datos informativos, a resolver conflictos y mejora al tomar decisiones.

### 3.2.6 Recursos y Materiales

Para llevar a cabo la propuesta de gamificación, es necesario contar con diversos recursos y materiales en los que se requerirán dispositivos tecnológicos como ordenadores, tabletas o smartphones, que permitan a los estudiantes acceder a los contenidos y realizar las actividades gamificadas, adicionalmente esta propuesta de gamificación requiere de la utilización de diversos recursos y materiales, entre los que se encuentran:

1. **Herramientas Tecnológicas:** Se utilizarán plataformas online, juegos educativos, simulaciones y herramientas de evaluación digital.
2. **Materiales Audiovisuales:** Se utilizarán videos, imágenes, infografías y otros materiales audiovisuales para mejorar la experiencia de aprendizaje.
3. **Recursos Didácticos Digitales:** Se utilizarán recursos didácticos digitales como presentaciones, cuestionarios, juegos interactivos y herramientas de colaboración.

### 3.2.7 *Adaptaciones Curriculares*

La gamificación propuesta se adapta al programa educativo existente, incluyendo estrategias y actividades para reforzar los contenidos y competencias especificadas en el tema de educación cívica; a través de la gamificación, se anima a los estudiantes a participar activamente en la creación de un entorno de aprendizaje motivador y significativo; además, este programa complementa la finalidad del aprendizaje brindando oportunidades para desarrollar habilidades multidimensionales como las de trabajar en equipo, habilidad de tomar decisiones y resolver conflictos, que son la base para la educación ciudadana universal de los estudiantes; esta propuesta de gamificación se complementa con el propósito de los instructivos para el tema de la “educación para ciudadanía”, ya que:

- Se desarrollan actividades gamificadas que corresponden a los contenidos y habilidades específicas de la asignatura.
- Se utilizan las actividades gamificadas para evaluar el logro de la finalidad del aprendizaje.
- Se adaptan las actividades gamificadas a las exigencias y requerimientos de los estudiantes.

### 3.2.8 *Instrumentos de Diagnóstico y Evaluación*

Para evaluar el impacto del uso de la gamificación en el aprendizaje en el entorno educativo, se utilizarán diferentes instrumentos de diagnóstico y evaluación, en donde se aplicarán cuestionarios antes y después de la implementación de la propuesta de gamificación para recolectar datos sobre el estado de motivación y de la implicación en las actividades de parte de los estudiantes, así como su percepción del proceso de enseñanza-aprendizaje gamificado; además se utilizarán diversos instrumentos de diagnóstico y evaluación para medir el impacto de la propuesta de gamificación en el aprendizaje de los estudiantes, entre los que se encuentran:

1. **Pruebas de conocimiento:** Se realizarán pruebas de conocimiento antes y después de la implementación de las actividades gamificadas lo que permite la calificación continua de cómo van avanzando los estudiantes en el aprendizaje de los contenidos.
2. **Observación:** Se observará el comportamiento de los estudiantes durante las actividades gamificadas para evaluar su participación, motivación y trabajo en equipo.
3. **Entrevistas:** Se realizarán entrevistas a los estudiantes para conocer su opinión sobre las actividades gamificadas y el impacto que han tenido en su aprendizaje.

Finalmente, esta propuesta de gamificación en la “educación para la ciudadanía” se basa en una sólida fundamentación teórica y se integra de manera coherente con el currículo educativo ya existente; la implementación de esta propuesta requiere de la utilización de diversas estrategias, herramientas y recursos, así como del seguimiento y evaluación continua para medir su impacto en la formación que van teniendo los estudiantes; al utilizar la gamificación como herramienta, lo que se busca es fomentar la participación activa, la comprensión profunda y la aplicación práctica de los conceptos de “educación para la ciudadanía” en los estudiantes, contribuyendo a su desarrollo como ciudadanos informados, responsables y comprometidos con la sociedad.

### 3.3 Validación de la Propuesta

La validez y viabilidad de esta propuesta educativa es fundamental ya que requiere de un respaldo sólido tanto teórico como práctico; en este sentido, la presente investigación sobre la gamificación en la “educación para la ciudadanía” se fundamenta en un análisis exhaustivo que abarca desde la perspectiva teórica hasta ejemplos prácticos, a través del presente apartado, se detalla cómo esta propuesta de gamificación ha sido validada y respaldada por estudios previos, experiencias exitosas y opiniones de expertos, consolidando así su pertinencia y potencial transformador en el ámbito educativo.

#### 3.3.1 Análisis Teórico

Dentro del análisis teórico de esta propuesta de gamificación en la “educación para la ciudadanía”, en la se fundamenta en una revisión exhaustiva de la literatura académica pertinente, se ha destacado el impacto positivo que la gamificación tiene en la motivación y el aprendizaje, respaldado además por diversos estudios que resaltan su capacidad para aumentar la participación activa y la comprensión profunda de los conceptos.

Asimismo, se subraya el alineamiento de esta propuesta con enfoques pedagógicos sólidamente establecidos, como el constructivismo y el aprendizaje basado en proyectos, en los que asegura su coherencia con las teorías del aprendizaje; por otro lado, se resalta la adaptación al currículo educativo existente, lo que garantiza la integración armónica de la gamificación con el fin de formar al estudiante en la “educación para la ciudadanía”, a continuación señalamos los estudios más relevantes:

1. **Impacto positivo en la motivación y el aprendizaje:** Diversos estudios respaldan la efectividad de la gamificación en la “educación para la ciudadanía”, destacando su capacidad para aumentar la motivación, la participación activa y la comprensión profunda de los conceptos. (Holguín et al., 2020; Carvajal et al., 2022)
2. **Alineamiento con enfoques pedagógicos:** Esta propuesta se sustenta en sólidos fundamentos pedagógicos como el constructivismo, el aprendizaje basado en proyectos y las teorías motivacionales, lo que garantiza su coherencia con las teorías del aprendizaje (Hernández, 2008; Cubero, 2005).
3. **Adaptación al currículo educativo:** Esta propuesta se adapta al currículo existente, complementando el propósito del formar al estudiante en “educación para la ciudadanía” (MINEDUC, 2019).

### 3.3.2 Ejemplos Prácticos

Los siguientes ejemplos prácticos constituyen un elemento fundamental para respaldar la viabilidad y efectividad de esta propuesta de gamificación en la “educación para la ciudadanía”, ya que es a través de experiencias reales y casos exitosos, en donde se evidencia cómo la implementación de estrategias gamificadas en el aula puede transformar el proceso de formación de los estudiantes, lo que en estos ejemplos va de la mano; y además de que potencian tanto el incentivo como el compromiso de los estudiantes.

Estos ejemplos proporcionan diversos puntos de vistas valiosos sobre la adaptabilidad y aplicabilidad de la gamificación en diferentes contextos educativos, consolidando su posición como una herramienta versátil y eficaz para mejorar la calidad de la educación, los cuales detallamos a continuación:

1. **Experiencia de Gamificación en la “Educación para la Ciudadanía”:** La propuesta toma como referencia una experiencia exitosa de gamificación implementada en un aula

de “educación para la ciudadanía”, demostrando su viabilidad y potencial impacto (ADR Formación, 2024a).

2. **Implementación en otros contextos educativos:** La gamificación se ha utilizado con éxito en diversos contextos educativos, como la enseñanza de matemáticas, ciencias y lenguas, lo que avala su versatilidad y aplicabilidad (Cedeño-Tuarez et al.,2022; Páez-Quinde et al.,2022).

### 3.3.3 *Opiniones de Expertos:*

La validación de esta propuesta como la gamificación en la “educación para la ciudadanía” no solo se fundamenta en análisis teóricos y ejemplos prácticos, sino que también en las opiniones de expertos en el campo educativo, las mismas que aportan una perspectiva valiosa sobre la viabilidad y efectividad de esta propuesta, respaldando su potencial para optimizar la formación y el incentivo de los estudiantes; es a través del reconocimiento y respaldo de estos expertos, en donde esta propuesta se fortalece aún más en la credibilidad y relevancia de la implementación de la gamificación en la formación de los estudiantes, a continuación el detalle de estas opiniones de expertos:

- **Viabilidad y efectividad:** La propuesta ha sido revisada por expertos en el campo de la educación, quienes respaldan su viabilidad y efectividad, destacando su potencial para mejorar el aprendizaje y la motivación (Contreras et al.,2017; Riquelme, 2023).

En el desarrollo de esta investigación sobre la influencia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del primer año de bachillerato en la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda, se ha recopilado y analizado una serie de comentarios positivos provenientes de expertos en el campo de la educación y la tecnología. Estos comentarios destacan varios aspectos clave que refuerzan la validez y el potencial de la gamificación como herramienta educativa.

Se presentó el tema propuesto a **MSc. Uruchima Rivera Yolanda Beatriz** quien actualmente es rectora y docente de la Unidad Educativa del Milenio Eloy Alfaro delgado ubicada en la provincia del cañar Cantón La Troncal, tiene 6 años como investigadora y un artículo publicado, manifiesta que “Integrar la gamificación en la enseñanza de la Educación para la



ciudadanía para estudiantes de primer año de bachillerato en informática es fundamental. No se trata solo de enseñar, sino de involucrar a los estudiantes de una manera emocionante y significativa.

Al hacerlo, les brindamos la oportunidad de sentirse más motivados y comprometidos con el aprendizaje, mientras cultivamos habilidades importantes para su vida personal y profesional. Además, al adaptar las actividades para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante, creamos un ambiente inclusivo donde todos se sienten valorados y tiene la oportunidad de crecer juntos”. Se adjunta hoja de validación en anexos

Otro experto que aporta con ideas que fortalecen la propuesta es el **MSc. Juan Calor Giler Rojas** con 11 años de experiencias, labora actualmente como personal DECE en el distrito de educación 03D03, es investigador desde hace 10 años en el ámbito tecnológico, manifiesta que “La gamificación permite mejorar el rendimiento estudiantil al establecer metas claras, que permite proporcionar retroalimentación constante entre estudiantes-docente, lo cual permite recompensar el progreso del estudiante a lo largo de su proceso de aprendizaje influyendo en su comportamiento, colaboración, rendimiento con resultados significativos”

**MSc. Alvear Coronel Mayra Alejandra**, docente perteneciente al distrito de educación 09D16, 8 años de experiencia y 2 años de investigadora en temas tecnológicos, manifiesta que el tema propuesta tiene gran asertividad y efectividad dentro del proceso de enseñanza en palabras textuales, manifiesta que “la gamificación como estrategia didáctica con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Educación para la ciudadanía en estudiantes de primer año de bachillerato de la especialidad Informática al hacer que el aprendizaje sea más interactivo, motivador y relevante para su vida diaria. Permitiendo dar un enfoque innovador con alternativas que permiten diseñar recursos tecnológicos para los estudiantes”

Según los comentarios y diálogos obtenidos con los expertos se puede indicar lo siguiente:

Los expertos coinciden en que la gamificación incrementa significativamente la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al incorporar elementos de juego, como recompensas, retos y retroalimentación inmediata, los estudiantes se sienten más incentivados a participar activamente



en el proceso de aprendizaje. Este aumento en la motivación se traduce en una mayor participación y un compromiso sostenido con las actividades académicas.

La gamificación promueve el aprendizaje activo al involucrar a los estudiantes en actividades dinámicas e interactivas. Según los expertos, este enfoque facilita una mayor retención del conocimiento y una comprensión más profunda de los contenidos. Al resolver problemas, tomar decisiones y recibir retroalimentación en tiempo real, los estudiantes desarrollan habilidades críticas y aplican los conocimientos adquiridos de manera práctica.

Otra ventaja señalada por los expertos es la capacidad de la gamificación para personalizar el aprendizaje. Mediante la adaptación de los niveles de dificultad y el contenido a las necesidades y capacidades individuales de los estudiantes, la gamificación ofrece una experiencia de aprendizaje más adecuada y efectiva. Esta personalización ayuda a abordar las diferencias individuales y a fomentar un ambiente de aprendizaje inclusivo.

La gamificación también potencia el desarrollo de habilidades sociales y colaborativas. Los expertos destacan que muchas actividades gamificadas fomentan la cooperación y el trabajo en equipo, lo que permite a los estudiantes interactuar, comunicarse y resolver problemas conjuntamente. Estas habilidades son esenciales tanto en el ámbito académico como en la vida profesional futura.

La implementación de la gamificación en el aula representa una innovación significativa que se adapta a las tendencias tecnológicas actuales. Los expertos resaltan que los estudiantes de hoy están inmersos en un entorno digital y que la integración de estas tecnologías en la educación no solo hace el aprendizaje más relevante y atractivo, sino que también prepara a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado.

Los comentarios positivos de los expertos subrayan el impacto positivo de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La gamificación no solo mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también fomenta el aprendizaje activo, personaliza la experiencia educativa, desarrolla habilidades sociales y se alinea con las tendencias tecnológicas actuales. Estos beneficios evidencian que la gamificación es una herramienta poderosa para transformar y enriquecer la educación, haciendo que el aprendizaje sea más efectivo y agradable para los estudiantes.



En el Capítulo 3 se ha detallado el diseño metodológico del estudio, enfocándonos en la delimitación de la población y muestra, así como en la justificación del tipo de muestreo empleado. A través de un muestreo no probabilístico intencional, se seleccionó una muestra de 29 estudiantes de la especialidad de Informática y Programación de la Unidad Educativa Catalina Cadena Miranda para examinar el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El muestreo no probabilístico intencional se justificó por su conveniencia y adecuación a las condiciones del estudio. Este enfoque permitió seleccionar participantes accesibles y dispuestos, garantizando que los datos obtenidos fueran relevantes y específicos para los objetivos de la investigación. A pesar de las limitaciones inherentes a este tipo de muestreo, se tomaron medidas para asegurar la diversidad y representatividad de la muestra en términos de características como género, edad y rendimiento académico.

La metodología delineada en este capítulo proporciona una base sólida para la recopilación y análisis de datos. Al centrarse en estudiantes con conocimientos y experiencia en informática y programación, se espera obtener una visión profunda y matizada del impacto de la gamificación en su aprendizaje y motivación. Los criterios de selección empleados aseguran que los participantes sean representativos de la diversidad existente dentro de la especialidad, lo que fortalece la validez de los resultados y su aplicabilidad a contextos similares.

El Capítulo 3 establece un marco metodológico riguroso y bien justificado para la investigación, asegurando que los hallazgos obtenidos serán relevantes y aplicables. Este enfoque metodológico, centrado en la selección intencional de una muestra representativa, permitirá explorar de manera efectiva el impacto de la gamificación en el proceso educativo, proporcionando interpretaciones valiosas que podrán guiar futuras intervenciones pedagógicas en contextos educativos similares.

## CONCLUSIONES

- La integración de los fundamentos teóricos en la gamificación de la Educación para la Ciudadanía busca crear un entorno educativo más dinámico, participativo y relevante para los estudiantes, fomentando una comprensión más profunda de los conceptos y valores relacionados con la ciudadanía.
- Las características de las clases tradicionales vs clase con actividades gamificadas han permitido que la investigación tenga una favorable aceptación, ya que se fundamenta en mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje haciendo que la clase torne un modelo participativo, mediante logros y retos que permita a los estudiantes motivarse e involucrarse en la asignatura de educación para la ciudadanía
- La gamificación comparte similitudes con el aprendizaje basado en problemas al presentar desafíos y situaciones que requieren que los estudiantes apliquen conocimientos adquiridos para resolver problemas del mundo real relacionados con la ciudadanía.
- La propuesta se alinea con la teoría constructivista, que destaca el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Al proporcionar entornos de juego que permiten a los estudiantes explorar, experimentar y reflexionar sobre cuestiones de ciudadanía, se fomenta la construcción significativa del conocimiento.



### RECOMENDACIONES

- Definir claramente los objetivos educativos que deseas lograr en la asignatura de educación para la ciudadanía. Establecer metas claras ayudará a diseñar actividades de gamificación alineadas con esos objetivos.
- Integrar elementos de juego que sean relevantes para la materia y que reflejen situaciones del mundo real. Por ejemplo, diseñar misiones basadas en problemas sociales, desafíos de toma de decisiones éticas o simulaciones de participación ciudadana.
- Implementar sistemas de retroalimentación que ayuden a los estudiantes a comprender sus fortalezas y áreas de mejora en términos de ciudadanía. Puedes proporcionar retroalimentación a través de comentarios personalizados, evaluaciones formativas y reflexiones sobre sus acciones en el juego.
- Realizar investigaciones en otras disciplinas y verificar el índice positivo que genera aplicar propuestas tecnológicas en áreas disciplinares, fortaleciendo de esta manera al currículo nacional educativo.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Academy, E. (2021). *¿Cómo elegir la mejor metodología de investigación para su estudio?* Enago Academy Spanish.: <https://www.enago.com/es/academy/choose-best-research-methodology/>
- ADR Formación. (2024a). *Actividad gamificada experiencia del tema*. Educaplay: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17665654-origen\\_y\\_evolucion\\_del\\_estado\\_como\\_forma\\_de\\_control\\_social.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17665654-origen_y_evolucion_del_estado_como_forma_de_control_social.html)
- ADR Formación. (2024b). *Cierre de la Actividad de Gamificación de la Propuesta*. Educaplay: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17436287-origen\\_y\\_evolucion\\_del\\_estado.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17436287-origen_y_evolucion_del_estado.html)
- Álvarez, G. B., Vélez de la Calle, C. d., & Londoño, D. A. (2020). Las TIC/TAC: subjetividades de los jóvenes universitarios en Montería. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 13(2), 115-156. <https://doi.org/10.15332/25005421.5802>
- APRENDAMOS UEP. (2018). LOEI actualizada (a enero 2016) y acuerdos. *Revista Interactiva Aprendamos UEP*, 1-267. [https://issuu.com/anicaad/docs/loei\\_-\\_actualizada\\_\\_a\\_enero\\_2016\\_\\_y](https://issuu.com/anicaad/docs/loei_-_actualizada__a_enero_2016__y)
- Arenas, A. (2022). *X-learning: la tendencia educativa del momento*. Edu Labs: <https://edulabs.co/articulos/x-learning-la-tendencia-educativa-del-momento/>
- ASALE, R., & RAE. (2024). *Dinámico, dinámica | Diccionario de la lengua española*. Edición del Tricentenario.: <https://dle.rae.es/dinámico>
- Calabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 169-188. <https://doi.org/10.5944/ried.24.2.28994>
- Cando, K. M., & Paéz, M. C. (2022). *Nearpod como herramienta de gamificación para la enseñanza de la matemática (de sexto año de EGB)*. Biblioteca. Repositorio Digital de la Universidad Técnica de Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35452>
- Cañón, P. Y., & García, H. Y. (2022). Redes de conocimiento en la transformación del proceso de enseñanza y aprendizaje en la Escuela Normal. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 24(38), 105-125. <https://doi.org/10.19053/01227238.14254>



- Carvajal, P., Rodríguez, J. R., Palacios, J., Ávila, G. A., & Cadenillas, V. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 484-496. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.351>
- Cedeño-Tuarez, J. G., Miranda-Moreira, K. Y., & Saltos-Intriago, C. (2022). Educación Emocional Para Aprendizajes Significativos. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 6(10), 33-39. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i10.0150>
- Contreras, C. M., & Vera, A. (2022). Educación ciudadana y el uso de estrategias didácticas basadas en TIC para favorecer el desarrollo de competencias en ciudadanía digital en estudiantes. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 13(2), 79-102. <https://doi.org/10.18861/cied.2022.13.2.3195>
- Contreras, R. S., & Eguía, J. L. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. eBooks de l'InCom-UAB Publicaciones. <https://ddd.uab.cat/record/188188>
- Cubero, R. (2005). Elementos básicos para un constructivismo social. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 23(1), 43-61. <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/view/1240>
- Delgado, C. (2019). *Modalidades de Educación Asistidas por TIC*. El Profe César. César Delgado. Aprende Tecnología e E-Learning.: <https://elprofecesard.com/modalidades-de-educacion-asistidas-por-tic/>
- Díaz-Guecha, L. Y., & Márquez-Delgado, R. A. (2019). Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento como estrategias en la formación de los docentes de la Escuela Normal Superior de Cúcuta, Colombia\*. *ÁNFORA*, 27(48), 17-40. <https://doi.org/10.30854/anf.v27.n48.2020.667>
- EDUCACIÓN 3.0. (2024). ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?. Esta técnica de aprendizaje traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional. Te contamos en qué consiste. *Revista Digital EDUCACIÓN 3.0. Líder Informativo en Innovación Educativa*.
- Gaitán, V. (2013). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. educativa: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gallardo-López, J. A. (2018, 20-22 de Marzo). Teorías del juego como recurso educativo. Línea temática 4. Educación y Sociedad: Innovaciones en el Siglo XXI. *INNOVAGOGIA 2018*.

*IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa.*

<https://www.researchgate.net/publication/324363292>

García, L. (2020). Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...? *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(1), 9-28. <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.25495>

Generalia. (2021). *¿Qué es el rapid learning y por qué funciona en la educación virtual?*

Generalia University: <https://generalia.org/2021/05/22/que-es-el-rapid-learning-y-por-que-funciona-en-la-educacion-virtual/>

Georgetown University. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Political Database of the Americas: <https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Ecuador/ecuador08.html>

Hernández, G. (2008). Los constructivismos y sus implicaciones para la educación. *Perfiles Educativos.*, 30(122), 38-77. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2008.122.60781>

Herrera, C., & Fraga, R. (2011). Etapas del proceso pedagógico. *Alteridad. Revista de Educación*, 4(2), 14-19. <https://doi.org/10.17163/alt.v4n2.2009.02>

Holguín, F. Y., Holguín, E. G., & García, N. A. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas: una revisión sistemática. *Telos: Revista De Estudios Interdisciplinarios En Ciencias Sociales*, 22(1), 62-75. <https://doi.org/10.36390/telos221.05>

INEVAL. (2015). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Instituto Nacional de Evaluación Educativa del Ecuador: <https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/06/LOEI1.pdf>

James, M. A. (2022). *Modelo de aprendizaje invertido para la clase online de matemáticas, en el bachillerato*. DSpace de la Universidad Técnica de Babahoyo: <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/11542>

Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación. Aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 33(83), 252-277. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31053772009>

MINEDUC. (2014). *Precisiones Metodológicas y Curriculares para el Bachillerato General Unificado. Educación para la Ciudadanía*. Ministerio de Educación del Ecuador: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/08/Precisiones-Edparalaciudadania-2BGU-170913.pdf>



- MINEDUC. (2017). *Ley Orgánica de Educación Intercultural. Asamblea Nacional en Pleno*. Ministerio de Educación del Ecuador: [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)
- MINEDUC. (2019). *Bachillerato General Unificado. Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Nivel Bachillerato. Tomo 1*. Ministerio de Educación Del Ecuador: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/BGU-tomo-1.pdf>
- MINEDUC. (2021). *Agenda Educativa Digital 2021-2025*. Ministerio de Educación del Ecuador.: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>
- MINEDUC. (2021). *Ley Orgánica Reformativa de La Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Ministerio de Educación del Ecuador: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>
- Moreno, A. J. (2011). *El proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de plataformas virtuales en distintas etapas educativas*. Biblioteca ResearchGate: [https://www.researchgate.net/publication/326211328\\_El\\_proceso\\_de\\_ensenanza-aprendizaje\\_mediante\\_el\\_uso\\_de\\_plataformas\\_virtuales\\_en\\_distintas\\_etapas\\_educativas](https://www.researchgate.net/publication/326211328_El_proceso_de_ensenanza-aprendizaje_mediante_el_uso_de_plataformas_virtuales_en_distintas_etapas_educativas)
- Ordoñez, D. (2019). *Tecnología aplicada a la educación*. Tema Eterea con Tecnología de Blogger: <https://blogtecnologiaeducacion.blogspot.com/2019/05/c-learning.html>
- Ortega, C. (2022). *Investigación teórica: Qué es, métodos y ejemplos*. Software para Encuestas. ?QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-teorica/>
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, 5(1), 32-46. <https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391>
- Qualtrics XM. (2024). *Investigación cuantitativa*. Qualtrics XM. Gestión de la Experiencia.: <https://www.qualtrics.com/es/gestion-de-la-experiencia/investigacion/investigacion-cuantitativa/>



- Riquelme, C. R. (2023). Gamificación empresarial como herramienta dinámica de motivación y logro de objetivos. *Revista científica En Ciencias Sociales*, 5(2), 87–91.  
<https://doi.org/10.53732/rccsociales/05.02.2023.87>
- Rosado, M. J. (2018). *Fundamentos de la Investigación Social. Finalidad de la Metodología Cualitativa*. Fundación iS+D para la Investigación Social Avanzada:  
<https://isdfundacion.org/2018/09/26/la-finalidad-de-la-metodologia-cualitativa/>
- Rozental, S. (2018). (In)disciplinar la investigación: archivo, trabajo de campo y escritura. Frida Gorbach y Mario Rufer (coords.). *Alteridades*, 28(55), 131-134.  
<https://doi.org/10.24275/uam/izt/dcsh/alteridades/2018v28n55/Rozental>
- Sánchez, V. H. (2014). Capítulo 9: Diseño de estudios transversales. En J. A. García, J. C. López, F. Jiménez, Y. Ramírez, L. Lino, & A. Reding, *Metodología de la investigación, bioestadística y bioinformática en ciencias médicas y de la salud. 2da Edición*. McGraw-Hill Education.  
<https://accessmedicina.mhmedical.com/content.aspx?bookid=1721&sectionid=115929954>
- Sellan, M. E. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Sinergias Educativas*, 2(1), 13-19. <https://doi.org/10.37954/se.v2i1.20>
- Sobre Tiza. (2022). Gamificación: el futuro de la educación. *Revista Digital Sobre Tiza. Cultura de Innovación en Educación*. <https://www.sobretiza.com.ar/2022/04/08/gamificacion-el-futuro-de-la-educacion/>
- Sobrino, A. (2014). Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista. *Propuesta Educativa*, 2(42), 39-48.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=403041713005>
- Torres, M. (2022). ¿Qué es la gamificación? 10 formas para llevar esta técnica a tu clase. *Redacción Nacional Conecta*. <https://conecta.tec.mx/es/noticias/nacional/educacion/que-es-gamificacion>
- UNESCO. (2022). *El derecho a la educación*. UNESCO. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura: <https://www.unesco.org/es/right-education>



ANEXOS

Anexo 1: Cronograma

Tabla 3

Cronograma de trabajo

Objetivo general	Diseñar una estrategia didáctica basada en la gamificación de los contenidos para la asignatura Educación para la ciudadanía de la unidad educativa Catalina Cadena Miranda en la provincia del Guayas cantón El Triunfo en el periodo lectivo 2023-2024										
Objetivos específicos	Actividades	Responsables	Recursos necesarios	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	
1. FASE 1 Marco teórico Describir los fundamentos teóricos que sustentan el uso de gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Educación para la Ciudadanía	Revisión documental (Investigaciones previas-bases legales-conceptualizaciones)	Jeimy Romero Jorge Falconi									
	Análisis documental										
	Redacción de marco teórico.										
	Primer envío Entrega de avance a la tutora										
2. Diagnóstico Identificar las características proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de educación para la ciudadanía en estudiantes del primer año bachillerato de la unidad educativa Catalina Cadena Miranda en el periodo lectivo 2023 – 2024	Elaboración de instrumento para encuesta.	Jeimy Romero Jorge Falconi									
	Validación de instrumento para entrevistas										
	Aplicación de instrumentos										
	Tabulación de los resultados										
	Análisis e interpretación de los resultados										
3. Propuesta Definir las características debe tener una estrategia didáctica para la gamificación del proceso de	Revisión de documentación	Jeimy Romero Jorge Falconi									
	Definición de componentes de la estrategia										
	Redacción de la estrategia										





<b>Objetivo general</b>	Diseñar una estrategia didáctica basada en la gamificación de los contenidos para la asignatura Educación para la ciudadanía de la unidad educativa Catalina Cadena Miranda en la provincia del Guayas cantón El Triunfo en el periodo lectivo 2023-2024									
<b>Objetivos específicos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Responsables</b>	<b>Recursos necesarios</b>	<b>Ago</b>	<b>Sep</b>	<b>Oct</b>	<b>Nov</b>	<b>Dic</b>	<b>Ene</b>	<b>Feb</b>
enseñanza aprendizaje de la asignatura Educación para la Ciudadanía para estudiantes del primer año de bachillerato	Redacción de la propuesta de investigación									
	Presentación de la estrategia a docentes									
4. Resultados Validar mediante el criterio de expertos la funcionalidad de la gamificación para mejorar el rendimiento del proceso enseñanza aprendizaje	Elaboración de instrumento de validación	Jeimy Romero Jorge Falconi								
	Selección de los expertos									
	Entrega de documentación a los expertos.									
	Recepción de resultados de evaluación									
	Análisis e interpretación de los resultados									
	Elaboración de conclusiones.									

Nota: Fuente; elaboración propia.



**Anexo 2. Lista de cotejo para evaluar clase de educación para la ciudadanía en estudiantes de primer año de bachillerato**

**Modelo de Lista de Cotejo Utilizada para Calificar una Clase:**

**Tabla 4. Lista de cotejo para evaluación de la clase**

**UNIDAD EDUCATIVA**

**CATALINA CADENA MIRANDA**

**LISTA DE COTEJO PARA OBSERVACIÓN AÚLICA**

Se marca con una X según lo observado, teniendo en cuenta que el 4 es calificación más alta y el 1 es la más baja

**4: Excelente - 3: Bueno - 2: Regular - 1: Malo**

<b>Aspectos a evaluar</b>				
Participación activa en la clase.				
Tiempo adecuado en realizar las actividades				
Atiende la clase				
Interés en el tema				
Interacción y Colaboración				
Respeto hacia las opiniones y preguntas de los demás.				
Comprensión del Tema.				
Claridad en la expresión de ideas de parte de los estudiantes.				
Actividades Prácticas				
Comportamiento y Etiqueta				
Retroalimentación				
<b>TOTAL</b>				