



**TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI**  
**TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN**  
**EDUCATIVA**

**PROYECTOS TECNOLÓGICOS APLICADOS A LA EDUCACIÓN**  
**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO**  
**EN: TECNÓLOGO/A UNIVERSITARIO EN DOCENCIA E INNOVACIÓN**  
**EDUCATIVA**

**TEMA:** GAMIFICACIÓN CON RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA  
MOTIVAR EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA DE LA UE SALINAS SIGLO XXI PROVINCIA DE SANTA ELENA

**AUTOR:** WALTER JAVIER TUTIVEN TABOADA

**CÉDULA:** 0919827279

**TUTOR:** MSc. NENGER LEÓN ESTEFANY ELIZABETH

**SANGOLQUÍ-ECUADOR 2024**

## **Autoría**

### **Declaración de Autenticidad**

Yo, WALTER JAVIER TUTIVEN TABOADA con C.I. 0919827279, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente proyecto, como requerimiento previo para la obtención del Título de Tecnólogo/a universitario en docencia e innovación educativa, son absolutamente originales, auténticos y personales, de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.



## **CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

**CT-ANX-2024-ISTER-6-6.3**

Sangolquí, 08 de noviembre de 2024

**MSc. Elizabeth Ordoñez  
DIRECTORA DE DOCENCIA**

**MSc. Mónica Loachamín  
COORDINADORA DE TITULACIÓN**

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO**

**Presente**

Por medio de la presente, yo, **WALTER JAVIER TUTIVEN TABOADA** declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: Ser autor del trabajo de titulación denominado : **GAMIFICACIÓN CON RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UE SALINAS SIGLO XXI PROVINCIA DE SANTA ELENA**, de la Tecnología Universitaria en Docencia e Innovación Educativa; y a su vez manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Rumiñahui con condición de Universitario los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



firmado electrónicamente por:  
**WALTER JAVIER  
TUTIVEN TABOADA**

**WALTER JAVIER TUTIVEN TABOADA**  
C.I.: 0919827279

**MATRIZ SANGOLQUÍ:** Av. Atahualpa 1701 y 8 de Febrero  
Telf: 0960052734 / 023524576 / 022331628  
www.ister.edu.ec / info@ister.edu.ec



## FORMULARIO PARA ENTREGA DE PROYECTOS EN BIBLIOTECA INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO

CT-ANX-2024-ISTER-1

**CARRERA:**

TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

**AUTOR /ES:**

**WALTER JAVIER TUTIVEN TABOADA**

**TUTOR:**

**NENGER LEON ESTEFANY ELIZABETH**

**CONTACTO ESTUDIANTE:**

0989661122

**CORREO ELECTRÓNICO:**

**wtutiven1986@gmail.com**

**TEMA:**

**GAMIFICACIÓN CON RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA MOTIVAR EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UE SALINAS SIGLO XXI PROVINCIA DE SANTA ELENA**

**OPCIÓN DE TITULACIÓN:**


UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**RESUMEN EN ESPAÑOL:**

La investigación se centró en el diseño e implementación de estrategias de gamificación, utilizando las plataformas Moodle y Wordwall para reforzar las clases impartidas de manera presencial en el aula de los estudiantes de Octavo Año de EGB de la UE Salinas Siglo XXI en la Provincia de Santa Elena. El problema de investigación radicó en la necesidad de encontrar nuevas metodologías que revitalicen el interés de los estudiantes por los contenidos académicos, especialmente en un contexto educativo donde la tecnología ha transformado los hábitos de consumo de información. El objetivo consistió en evaluar el impacto de la gamificación en la motivación de los procesos de aprendizaje en estudiantes, al incorporar elementos lúdicos y competitivos en las actividades. Para alcanzar este objetivo, se empleó una metodología, mediante la cual se diseñaron y aplicaron diversas acciones basadas en el currículo. La técnica empleada consistió en la recopilación de datos

**MATRIZ SANGOLQUÍ:** Av. Atahualpa 1701 y 8 de Febrero

Tel: 0960052734 / 023524576 / 022331628

 [www.ister.edu.ec](http://www.ister.edu.ec) / [info@ister.edu.ec](mailto:info@ister.edu.ec)

cuantitativos que se aplicarían a los estudiantes a través de cuestionarios estructurados antes y después de la implementación de estrategias de gamificación en Moodle y Word Wall. La justificación de esta investigación se sustentó en la evidencia científica que demuestra la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica para mejorar el engagement de los estudiantes y facilitar la adquisición de conocimientos en las diferentes asignaturas del currículo nacional. La conclusión final reveló que las estrategias empleadas promovieron la participación de los estudiantes y potenciaron la comprensión de los temas impartidos, demostrando el interés de la incorporación de estos elementos en las practicas pedagógicas.

**PALABRAS CLAVE:**

TIC, Moodle, Wordwall, Motivacion, aprendizaje

**ABSTRACT:**

The research focused on the design and implementation of gamification strategies, using the Moodle and Wordwall platforms to reinforce the classes taught in person in the classroom of the Eighth Year EGB students of the UE Salinas Siglo XXI in the Province of Santa Elena. The research problem lay in the need to find new methodologies that revitalize students' interest in academic content, especially in an educational context where technology has transformed information consumption habits. The objective was to evaluate the impact of gamification on the motivation of learning processes in students, by incorporating playful and competitive elements in the activities. To achieve this objective, a methodology was used, through which various actions based on the curriculum were designed and applied. The technique used consisted of the collection of quantitative data that would be applied to students through structured questionnaires before and after the implementation of gamification strategies in Moodle and Word Wall. The justification of this research was based on scientific evidence that demonstrates the effectiveness of gamification as a pedagogical tool to improve student engagement and facilitate the acquisition of knowledge in the different subjects of the national curriculum. The final conclusion revealed that the strategies used promoted student participation and enhanced the understanding of the topics taught, demonstrating the interest of incorporating these elements in pedagogical practices.

**PALABRAS CLAVE:**

Moodle, Wordwall, Motivation, learning



## SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CT-ANX-2024-ISTER-2  
Sangolquí, 08 de noviembre de 2024

Sres.-  
**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO RUMIÑAHUI CON CONDICIÓN DE UNIVERSITARIO**

**Presente**

A través del presente me permito aceptar la publicación del trabajo de titulación de la Unidad de Integración Curricular en el repositorio digital “DsPace” del estudiante: **WALTER JAVIER TUTIVEN TABOADA**, con C.I.: **0919827279** alumno de la Carrera **TECNOLOGÍA UNIVERSITARIA EN DOCENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**.

Atentamente,



Firma del Estudiante  
C.I.: 0919827279

**SÓLO PARA USO DEL ISTER**

Han sido revisadas las similitudes del trabajo en el software “TURNITING” y cuenta con un porcentaje de .....; motivo por el cual, el Proyecto Técnico de Titulación es publicable. (EL PORCENTAJE DE SIMILITUD DEBE SER MÁXIMO DE 15%)

\_\_\_\_\_  
**MSc. Elizabeth Ordoñez**  
**DIRECTORA DE DOCENCIA**

\_\_\_\_\_  
**MSc. Mónica Loachamín**  
**COORDINADORA DE TITULACIÓN**

Fecha del Informe \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## **Dedicatoria y agradecimientos**

Dedico este trabajo a mi familia, quienes han sido mi fortaleza durante todo este proceso. Su amor y aliento han sido fundamentales para alcanzar esta meta. Gracias por ser mi apoyo durante esta travesía estudiantil

Expreso mi más sincero agradecimiento a mi esposa, Ivonne Carrillo, cuya compañía y apoyo han sido indispensables para llevar a cabo este proyecto. A mis hijos, Alan y Amanda, gracias por su comprensión y por permitirme dedicar tiempo a esta investigación, que espero sirva para mejorar su futuro y el de muchos otros.

## **Resumen**

La investigación se centró en el diseño e implementación de estrategias de gamificación, utilizando las plataformas Moodle y Wordwall para reforzar las clases impartidas de manera presencial en el aula de los estudiantes de Octavo Año de EGB de la UE Salinas Siglo XXI en la Provincia de Santa Elena. El problema de investigación radicó en la necesidad de encontrar nuevas metodologías que revitalicen el interés de los estudiantes por los contenidos académicos, especialmente en un contexto educativo donde la tecnología ha transformado los hábitos de consumo de información. El objetivo consistió en evaluar el impacto de la gamificación en la motivación de los procesos de aprendizaje en estudiantes, al incorporar elementos lúdicos y competitivos en las actividades. Para alcanzar este objetivo, se empleó una metodología, mediante la cual se diseñaron y aplicaron diversas acciones basadas en el currículo. La técnica empleada consistió en la recopilación de datos cuantitativos que se aplicarían a los estudiantes a través de cuestionarios estructurados antes y después de la implementación de estrategias de gamificación en Moodle y Word Wall. La justificación de esta investigación se sustentó en la evidencia científica que demuestra la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica para mejorar el engagement de los estudiantes y facilitar la adquisición de conocimientos en las diferentes asignaturas del currículo nacional. La conclusión final reveló que las estrategias empleadas promovieron la participación de los estudiantes y potenciaron la comprensión de los temas impartidos, demostrando el interés de la incorporación de estos elementos en las practicas pedagógicas.

**Palabras claves:** TIC, Moodle, Wordwall, Motivacion, aprendizaje



## **Abstract**

The research focused on the design and implementation of gamification strategies, using the Moodle and Wordwall platforms to reinforce the classes taught in person in the classroom of the Eighth Year EGB students of the UE Salinas Siglo XXI in the Province of Santa Elena. The research problem lay in the need to find new methodologies that revitalize students' interest in academic content, especially in an educational context where technology has transformed information consumption habits. The objective was to evaluate the impact of gamification on the motivation of learning processes in students, by incorporating playful and competitive elements in the activities. To achieve this objective, a methodology was used, through which various actions based on the curriculum were designed and applied. The technique used consisted of the collection of quantitative data that would be applied to students through structured questionnaires before and after the implementation of gamification strategies in Moodle and Word Wall. The justification of this research was based on scientific evidence that demonstrates the effectiveness of gamification as a pedagogical tool to improve student engagement and facilitate the acquisition of knowledge in the different subjects of the national curriculum. The final conclusion revealed that the strategies used promoted student participation and enhanced the understanding of the topics taught, demonstrating the interest of incorporating these elements in pedagogical practices.

***Keywords:*** Moodle, Wordwall, Motivation, learning

## ÍNDICE GENERAL

Declaración de Autenticidad.....	i
Dedicatoria y agradecimientos.....	ii
Resumen.....	iii
Abstract.....	iv
INDICE DE ILUSTRACIONES .....	vi
INTRODUCCIÓN .....	1
Problema científico.....	3
Preguntas directrices .....	3
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos .....	3
CAPÍTULO 1.....	5
MARCOS TEÓRICO Y METODOLÓGICO .....	5
MARCO TEÓRICO.....	5
Antecedentes de la Investigación.....	5
Bases legales .....	7
Definición de los núcleos teóricos fundamentales del trabajo.....	8
MARCO METODOLÓGICO.....	14
Enfoque y tipo de investigación .....	14
Enfoque.....	14
Tipo de Investigación .....	15
Población y muestra .....	15
Población .....	15
Muestra .....	15
Variables .....	16
Instrumentos .....	17
Resultados del diagnóstico .....	17
CAPÍTULO 2.....	25
PROPUESTA.....	25
Justificación .....	25
Objetivos de la propuesta .....	25

Importancia.....	26
Características.....	26
Orientaciones Metodológicas para su aplicación.....	27
Orientaciones para el ingreso a la plataforma. ....	28
Ingreso a la plataforma Moodle.....	28
Insignias dentro de las actividades .....	29
Presentación de la propuesta de solución al problema científico.....	30
Asignatura Nro. 1 Matemática.....	31
Asignatura Nro. 2 Estudios Sociales.....	34
Asignatura Nro. 3 Ciencias Naturales.....	38
Asignatura Nro. 4 Lengua y Literatura .....	43
Aplicación práctica de la propuesta .....	47
Aplicación de las actividades por cada asignatura .....	47
Resultados de la evaluación de logros alcanzados con las estrategias de gamificación a través de la herramienta Moodle.....	52
CONCLUSIONES .....	59
RECOMENDACIONES.....	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	61
Bibliografía.....	61
ANEXOS .....	64

## **INDICE DE ILUSTRACIONES**

Ilustración 1 Dispositivos Tecnológicos.....	18
Ilustración 2 Utilización de la Tecnología .....	19
Ilustración 3 Implementación de juegos y tecnología.....	20
Ilustración 4 Aprendizaje basado en juegos.....	21
Ilustración 5 Motivación en clases mediante juegos.....	22
Ilustración 6 Utilización de la tecnología y juegos por parte de los docentes .....	23
Ilustración 7 Efectividad del ABJ para la comprensión.....	24

Ilustración 8 Acceso a la plataforma.....	28
Ilustración 9 Cursos matriculados.....	29
Ilustración 10 Ingresando al apartado de la asignatura.....	31
Ilustración 11 Inicio de actividades en Matemática.....	32
Ilustración 12 Niveles a superar en el área de matemática .....	33
Ilustración 13 Ingresando a la asignatura de Estudios Sociales.....	35
Ilustración 14 Inicio de la actividad uno de EEES.....	36
Ilustración 15 Nivel 1 Estudios Sociales .....	37
Ilustración 16 Nivel 2 Estudios Sociales .....	37
Ilustración 17 Ingresando al apartado de la asignatura de Ciencias Naturales .....	39
Ilustración 18 Inicio de la realización de actividades de Ciencias Naturales .....	40
Ilustración 19 Nivel 1 Asignatura Ciencias Naturales .....	41
Ilustración 20 Nivel 2 Asignatura de Ciencias Naturales .....	42
Ilustración 21 Ingresando al apartado de la asignatura de Lengua y Literatura .....	44
Ilustración 22 Inicio de las actividades de Lengua y Literatura .....	45
Ilustración 23 Nivel 1 Lengua y Literatura.....	46
Ilustración 24 Nivel 2 Lengua y Literatura.....	46
Ilustración 25 Aplicativo en marcha.....	47
Ilustración 26 Fotografía de la interacción con Moodle .....	48
Ilustración 27 Fotografía Docentes de asignaturas Lengua y Matemática .....	48
Ilustración 28 Fotografía inicio de actividades gamificadas.....	49
Ilustración 29 Fotografía explicación de bloqueo de actividades .....	49
Ilustración 30 Fotografía de explicación cruce de fases .....	50

Ilustración 31 Actividad a realizar en WordWall .....	50
Ilustración 32 Imagen de Puntuaciones .....	51
Ilustración 33 Sección insignias otorgadas .....	51
Ilustración 34 Modelo de Gamificación .....	52
Ilustración 35 Participación en estrategias de gamificación .....	53
Ilustración 36 Actividades digitales en clase .....	54
Ilustración 37 Actividades realizadas en Moodle .....	55
Ilustración 38 Comprensión de los temas estudiados .....	56
Ilustración 39 Sobre ABJ con respecto a las clases tradicionales.....	57
Ilustración 40 Moodle y Word Wall para la comprension.....	58

### **INDICE DE TABLAS**

Tabla 1 Condiciones para el aprendizaje usando la gamificación .....	9
Tabla 2 Insignias a otorgar.....	30

## INTRODUCCIÓN

Según Sousa, Lima, & Reis (2021) el termino de gamificación fue mencionado por primera vez en el año 2003 por el diseñador británico Nick Pellin con la finalidad de incorporar juegos para realizar operaciones electrónicas con mucha más agilidad, lo que conlleva a sostener que, las tareas serían más agradables y al referirse al contexto educativo se basaría en estrategias que pueden fomentar los procesos, la participación y la motivación a través de la obtención de recompensas.

La gamificación se ha vuelto tan importante durante la enseñanza debido a su poder para potenciar las capacidades de los estudiantes, permitiéndoles alcanzar un nivel de conocimiento superior gracias a la unión de actividades lúdicas y aprendizaje. (Ruiz, 2021)

Por ejemplo, Trejo Alarcón (2022) concluyó que, la gamificación del aula brinda una mejoría en la clase, ya que por medio de recursos novedosos el estudiante sale de lo cotidiano, conoce y desarrolla nuevas formas de adquirir y aplicar los contenidos que marcan los programas. De igual forma, al ser una generación que ha crecido con recursos digitales, estos son relacionados con su cotidianidad y el aprender a través del juego supone un beneficio en su desarrollo integral y motivación. Además, esta estrategia puede direccionarse de manera simultánea a los distintos canales de aprendizaje que hay en todo grupo escolar.

De la misma manera Seaman & Hutchings (2019) en su revisión de la literatura, "Using gamification to enhance student learning: A review of the literature" identifican los beneficios de la gamificación en la educación, como el aumento de la motivación, la participación y el rendimiento académico., por lo tanto, se refuerzan positivamente los logros y se estimula la sana competencia, así como el de mejorar en su propio desempeño.

Al respecto, Prieto-Andreu et al (2022), reconocen que un ambiente de aprendizaje basado en diferentes maneras de juego, es una estrategia positiva para aumentar la motivación, el

compromiso con las actividades académicas y el rendimiento de los estudiantes durante su formación. Dicho en otras palabras, la gamificación u otras estrategias que utilizan el juego como recurso educativo (como el ABJ) pueden ser lucrativos para fomentar nuevos contextos de aprendizaje que estimulen y motiven el compromiso y el interés escolar de los estudiantes tanto interna como externamente.

La gamificación puede fomentar la motivación intrínseca de los estudiantes de EGB, lo que ayuda a los profesores a trabajar en un contexto de inspiración e invitación en lugar de obligación. “Estudios recientes también muestran que, cuando se utiliza de manera correcta, la gamificación puede ser un gran beneficio para la educación y una motivación para el trabajo.” (Revelo Sanchez, Collazos Ordoñez, & Jiménez Toledo, s.f.).

Este proyecto se centra en la implementación de una plataforma educativa digital como recurso pedagógico que integra elementos de gamificación para incentivar el aprendizaje, y de esta manera lograr mayor motivación estudiantes de 8vo año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Salinas Siglo XXI en la provincia de Santa Elena.

En este sentido, Moodle y Wordwall se han convertido en una herramienta esencial en este entorno educativo. Estas plataformas brindan una variedad de ventajas, incluido el acceso a recursos educativos, la personalización del aprendizaje, la flexibilidad horaria y la mejora en la interacción. Sin embargo, hay preguntas sobre cómo estas herramientas afectan la motivación y el desempeño académico de los estudiantes. Por otro lado, el uso de Moodle también tiene limitaciones que incluyen la brecha digital, la falta de capacitación o conocimiento de los docentes, la necesidad de adaptar el currículo y la evaluación del aprendizaje.

Los estudiantes presentan desinterés y apatía en el proceso de aprendizaje, lo que se refleja en bajos niveles de motivación, participación y rendimiento académico. Esto se debe a la

aplicación de metodologías tradicionales de enseñanza que no se adaptan a los estilos de formación actuales de los estudiantes, quienes se encuentran inmersos en un mundo digital y tecnológico.

Se espera abordar este problema para mejorar la calidad de la educación y motivación de los estudiantes de nivel básica superior en las Instituciones fiscales, así como fomentar el interés de los estudiantes en las distintas materias del tronco común (Matemática, CCNN, EESS, Lengua y Literatura).

### **Problema científico**

¿Cómo contribuyen las estrategias de gamificación en la motivación de los procesos de aprendizaje de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Salinas Siglo XXI?

### **Preguntas directrices**

¿Cuáles son las características actuales del proceso de aprendizaje en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Salinas Siglo XXI?

¿Qué estrategias de gamificación pueden diseñarse para mejorar la motivación y el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

### **Objetivo general**

Incorporar gamificación con recursos digitales en las asignaturas del tronco común, para motivar el aprendizaje de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Salinas Siglo XXI.

### **Objetivos específicos**

- Analizar el estado actual de la motivación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Salinas Siglo XXI.



- Diseñar recursos digitales en el aula virtual Moodle, adaptados a las necesidades y características de los estudiantes de octavo año.
- Implementar en al menos dos asignaturas del tronco común las estrategias de gamificación diseñadas en entornos digitales de octavo año de la Unidad Educativa Salinas Siglo XXI.
- Evaluar el impacto de las estrategias de gamificación en la motivación y el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Este estudio procura un enfoque cuantitativo para evaluar la efectividad de estrategias de gamificación en el proceso de aprendizaje. La población de estudio son todos los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Salinas Siglo XXI, y la muestra está conformada por 26 estudiantes seleccionados de manera aleatoria. Las variables a medir son el rendimiento académico y la motivación antes y después de la implementación de las estrategias. A nivel teórico, se realizará una revisión bibliográfica sobre gamificación y aprendizaje. A nivel empírico, se aplicarán pre y post pruebas, para recolectar datos cuantitativos. Los datos serán analizados mediante estadística para determinar si existen diferencias significativas en la motivación del rendimiento académico.

El trabajo de investigación se compone de dos capítulos principales sobre el marco teórico y metodológico. El primer capítulo trata sobre los antecedentes de la investigación, las bases legales pertinentes, la definición de los núcleos teóricos fundamentales y la metodología utilizada. El segundo capítulo detalla la metodología empleada, incluido el enfoque de investigación, la población, la muestra, las variables, los instrumentos y los hallazgos del diagnóstico inicial. El segundo capítulo se centra en la propuesta, presentando la base, la importancia y las características de la solución al problema identificado. También describe con detalle cómo se podría mejorar la

motivación de los estudiantes en las diferentes asignaturas del tronco común mediante a integración de contenido gamificado, fusionando Moodle y WordWall. Esta estructura del trabajo permite abordar desde un enfoque teórico hasta una propuesta de solución concreta, ofreciendo una visión completa del uso de estas plataformas digitales en la enseñanza de materias importantes dentro de nuestro contexto.

## **CAPÍTULO 1**

### **MARCOS TEÓRICO Y METODOLÓGICO**

#### **MARCO TEÓRICO**

##### **Antecedentes de la Investigación**

La investigación revisó la literatura en bases de datos científicas y buscadores académicos y encontró artículos de investigación relacionados con el tema actual:

En el ámbito internacional, el uso de tecnologías digitales en la educación ha sido impulsado por la necesidad de adaptarse a un entorno educativo en constante evolución. La UNESCO (2020) señala que la integración de herramientas digitales en la enseñanza puede contribuir a la equidad educativa y mejorar los resultados de aprendizaje, dando una relevancia en contextos donde la educación presencial se ha visto interrumpida, como durante la pandemia de COVID-19. Además, en América Latina, la gamificación ha comenzado a ser reconocida como una herramienta valiosa para mejorar la calidad educativa. Según un informe de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2022) la adopción de metodologías innovadoras, como la gamificación, es fundamental para preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

A nivel regional, también se han realizado investigaciones sobre el uso de Wordwall y la gamificación en educación. Por ejemplo, un estudio de Medel-San Elías, Moreno Beltrán, &

Aguirre Caracheo (2023) investigó el uso de la gamificación como recurso digital educativo en estudiantes de secundaria. Estos, mostraron que la gamificación tuvo un impacto positivo en el aprendizaje, la motivación y el comportamiento de los estudiantes. En el aula también adaptan estrategias de enseñanza. Además, la tecnología permite que el aprendizaje se extienda más allá del salón de clases, ofreciendo acceso a materiales educativos en línea, herramientas para trabajar juntos y plataformas de aprendizaje participativo (Dominguez, 2019).

En el contexto ecuatoriano algunos autores han afirmado lo siguiente:

La integración de la tecnología educativa adquiere un significado particular debido a los desafíos y oportunidades únicos que enfrenta el sistema educativo del país. Teniendo en cuenta que la población joven está en constante desarrollo, existe una gran demanda de habilidades que se requieren en el contexto laboral, es por esto que la preparación de los estudiantes en sus etapas iniciales con herramientas digitales tecnológicas adecuadas, se convierte en una prioridad para su futuro (Mena, Vera, & Mora, 2024, pág. 152).

Bajo este argumento, es necesario incorporar la tecnología en la enseñanza para preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la sociedad moderna y el entorno laboral donde las habilidades tecnológicas y digitales son cada vez más importantes. Esta tendencia se refleja en el proyecto que busca utilizar Wordwall a través de una plataforma educativa MOODLE para aprovechar la tecnología y motivar el aprendizaje de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa salinas Siglo XXI en la Provincia de Santa Elena periodo lectivo 2024

## **Bases legales**

### **Constitución de la República del Ecuador**

**Artículo 27:** "La educación es un derecho irrenunciable e inviolable de todas las personas, y el Estado la garantiza como un servicio de calidad, democrática, intercultural, inclusiva y equitativa. La educación pública será laica, gratuita y obligatoria hasta el bachillerato o nivel equivalente.". Este artículo nos indica que la educación es esencial para el desarrollo social e individual. Una educación de alta calidad puede ayudar a las personas a lograr su máximo potencial y contribuir al desarrollo de su nación. El Estado tiene la responsabilidad de asegurar que todos tengan acceso a una educación de alta calidad.

### **Ley Orgánica de Educación Intercultural**

Las escuelas, colegios e instituciones educativas de todos los niveles deben incorporar las TIC como herramientas fundamentales para el aprendizaje, la investigación y la comunicación. Tal como lo indica en su **artículo 9** que menciona lo siguiente: El Estado garantizará el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso educativo, como herramientas para el aprendizaje, la investigación y la comunicación.

### **Plan Nacional de Educación General 2016-2021**

**Estrategia 4.2:** "Desarrollar e implementar recursos educativos digitales de calidad para todos los niveles y subniveles de la educación.". El objetivo de esta estrategia es brindar a todos los estudiantes del sistema educativo ecuatoriano acceso a materiales educativos digitales de alta calidad.

**Estrategia 4.3:** "Capacitar a los docentes en el uso de las TIC para el aprendizaje, la enseñanza y la gestión educativa.". Esta estrategia tiene como objetivo mejorar las habilidades

digitales de los docentes para que puedan incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en sus prácticas educativas.

### **Definición de los núcleos teóricos fundamentales del trabajo**

#### ***Aprendizaje***

##### ***Definición sobre el aprendizaje***

Los nuevos argumentos sociales provocan nuevas formas de aprender, donde los maestros buscan diferentes formas de interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera se define al aprendizaje según (SCHUNK, 2019) como “El aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es resultado de la práctica o de otras formas de experiencia”, Por lo tanto, la experiencia es la principal forma de obtener conocimiento.

De acuerdo al artículo de los autores (Morochó, Astudillo, & Difabio, 2018) se han identificado hasta seis formas de adquirir conocimientos nuevos, en el siguiente orden:

“(1) aumento cuantitativo de información; (2) memorización y reproducción; (3) adquisición de hechos y métodos que puedan ser aplicados; (4) comprensión o adquisición de significados; (5) proceso de interpretación de la realidad; (6) transformación de la persona”. En este sentido, se dice que, para aprender, necesitamos agentes que intervengan entre el conocimiento ya existente y el nuevo para comprender significados e interpretar la realidad que puede transformar al individuo.

Las condiciones del aprendizaje son cruciales ya que determinarán la eficacia de las metodologías. (Lopez, 2018) detalla algunas condiciones favorables.

#### **Tabla 1**

---

##### **Condiciones para el aprendizaje**

---

<b>Condiciones</b>	<b>Descripción</b>
<b>Motivación</b>	El estudiante debe estar interesado en lo que está aprendiendo.
<b>Seguridad Psicológica</b>	La participación activa requiere un ambiente de confianza.
<b>Experimentación</b>	El estudiante debe aprender haciendo desde la experiencia.
<b>Retroalimentación</b>	Este debe ser constante para que los estudiantes se concentren, se concentren y se motiven.
<b>Practica</b>	Para que el aprendizaje sea efectivo, todas las habilidades deben practicarse.
<b>Pertinencia</b>	Todo lo que se aprende debe estar relacionado con la vida de los estudiantes.

*Tabla 1 Condiciones para el aprendizaje usando la gamificación*

### ***Teorías del Aprendizaje***

Para comprender cómo aprenden los estudiantes, las teorías del aprendizaje son cruciales.

Las siguientes teorías de aprendizaje se utilizarán en este proyecto de investigación:

- **La teoría cognitiva:** Se enfoca en los mecanismos mentales involucrados en el aprendizaje.
- **La teoría conductista:** Se centra en cómo los estudiantes aprenden a través de la asociación y el refuerzo.
- **La teoría constructivista:** Se ajusta en cómo los estudiantes construyen su conocimiento a partir de sus experiencias

### ***Aprendizaje basado en juegos***

El aprendizaje basado en los juegos permite a los estudiantes experimentar y fallar en un entorno agradable y participar en una comunidad de conocimientos gamificados. Los factores

mencionados anteriormente mejoran el aprendizaje y aumentan la curiosidad por aprender cosas nuevas. (Hernández-Horta, Monroy-Reza, & Jiménez-García, 2018).

La finalidad de realizar juegos es aprender por medio de ellos. El juego se convierte en una guía para adquirir nuevas destrezas. Mientras dura el juego, el docente realiza un feedback o retroalimentación en torno a las actividades ejecutadas y los contenidos que se quieren trabajar (Río, 2021).

### ***Recursos Educativos Digitales (RED):***

Los RED son materiales de aprendizaje que utilizan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para facilitar el aprendizaje. Los RED pueden ser de diversos tipos, como videos, juegos educativos, simulaciones, etc. Los RED tienen el potencial de hacer que el aprendizaje sea más interactivo, atractivo y efectivo. Según (Edu.co, 2021) con alineación con la UNESCO definen que se refiere a todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción Educativa, cuya información es Digital, y se dispone en una infraestructura de red pública, como internet, bajo un licenciamiento de Acceso Abierto que permite y promueve su uso, adaptación, modificación y/o personalización.

### ***Gamificación***

El uso de elementos de juego en contextos no lúdicos se conoce como gamificación. La gamificación puede ayudar a los estudiantes a motivarse, aumentar su participación y mejorar su aprendizaje. La gamificación puede ser una herramienta poderosa para mejorar la eficacia de RED.

Gamificar consiste en propiciar y construir escenarios lúdicos donde los estudiantes se convierten en los protagonistas de su propio aprendizaje; avanzando nivel tras nivel para lograr un reto u objetivo propuesto. Conjuntamente, logra un tipo de experiencia de aprendizaje para

que sean vividas como un juego (Guamán Gómez, 2019). “El fomento de lo lúdico, a su vez, da lugar a desarrollar la creatividad, a la resolución de problemas cotidianos, a la motivación, y al pensamiento lateral” (Vasquez Ramos, 2021).

La finalidad de la gamificación es motivar a los estudiantes, es decir, promover el deseo por aprender a través de juegos en forma de retos, recompensas, puntuaciones y logros. Al usar la gamificación en el aula se influye potencialmente en la atención a clase, el aprendizaje colaborativo y en despertar la curiosidad, agente indispensable para adquirir conocimientos (García, Perez, & Torres, 2018).

El uso de elementos de juego en contextos no lúdicos se conoce como gamificación. La gamificación puede utilizar elementos de juego como:

- **Puntos:** Los estudiantes pueden recibir puntos por completar tareas o lograr objetivos.
- **Insignias:** Los estudiantes pueden recibir insignias digitales como reconocimiento por sus logros.
- **Los tableros de líderes:** Ayudan a los estudiantes a ver cómo han progresado en comparación con otros estudiantes.

### ***Estudios Previos***

Existen diversos estudios que han demostrado la efectividad de la implementación de RED y gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, un estudio de (Chicaiza & Lechón, 2022) encontró que el uso de juegos educativos para enseñar matemáticas a estudiantes de primaria mejoró significativamente su rendimiento académico.

### ***La gamificación en el aprendizaje de Estudios Sociales***

La gamificación fomenta el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la colaboración, habilidades esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes en Ciencias Sociales. Además, la gamificación permite que el aprendizaje se adapte a los ritmos e



intereses de cada estudiante y ofrece oportunidades instantáneas de retroalimentación y autoevaluación, lo que ayuda a mejorar la comprensión de los conceptos y la autonomía en el proceso de aprendizaje.

### ***La gamificación en el aprendizaje de Ciencias Naturales***

La gamificación como estrategia didáctica de las CCNN permite que los estudiantes se acerquen al conocimiento abordando sus diferentes temas. El objetivo de la gamificación es motivar a los estudiantes con experiencias de aprendizaje significativas. Al utilizar recursos tecnológicos que incluyen diferentes elementos del juego, el aprendizaje de CCNN se vuelve interesante.

### ***La gamificación en el aprendizaje de Lengua y Literatura***

Según el artículo de (Gonzalez, 2019) dice que, la gamificación puede ser una herramienta útil para mejorar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes de lengua y literatura cuando se aplica de manera efectiva. Es importante destacar que la gamificación no es una solución mágica; debe utilizarse en conjunto con estrategias pedagógicas sólidas y una planificación cuidadosa del docente.

También se sostiene que la Gamificación sí fue útil para potenciar la lectura crítica en una zona rural porque se lograron los objetivos establecidos en el presente trabajo. El diseño de las clases, con la Gamificación, exigía salir de la construcción tradicional en las planeaciones, lo que significó un reto tanto para el docente como para los estudiantes, pues se debían acoplar a una diferente manera de enseñanza aprendizaje.

### ***La gamificación en el aprendizaje de Matemática***

La gamificación, o el uso de elementos de juegos en situaciones no lúdicas, ha demostrado ser una herramienta poderosa para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en

estudiantes de todas las edades. Los maestros pueden crear un ambiente de aprendizaje más motivador, atractivo y efectivo utilizando estrategias gamificadas, lo que permite a los estudiantes aprender matemáticas de manera más profunda y significativa.

El artículo de Guisvert & Lima (2022) nos dice que, La ludificación no es una solución mágica para todos los desafíos del aprendizaje de las matemáticas. Sin embargo, cuando se implementa de manera efectiva, puede ser una herramienta valiosa para mejorar la motivación, el compromiso y el logro de los estudiantes.

### ***WordWall***

Es una plataforma digital que le permite crear y modificar actividades de aprendizaje que pueda usar durante una sesión de clase. Los usuarios pueden usar plantillas prediseñadas y modificarlas según sus preferencias. Entre otras cosas, se pueden crear, unir correspondencias, rueda del azar, anagramas, ordenadores y buscar palabras. Todas estas pueden ser asignadas como actividades de capacitación durante la sesión o tareas fuera del aula.

### ***Educación del Siglo XXI:***

La adaptación a un mundo cambiante y globalizado es un desafío para la educación del siglo XXI. Las habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la comunicación, deben ser desarrolladas por los estudiantes de hoy en día. La gamificación y los RED pueden ser potentes herramientas para ayudar a los estudiantes a desarrollar estas habilidades.

## MARCO METODOLÓGICO

Esta sección describe cómo se llevó a cabo la investigación, utilizando habilidades metodológicas activas y técnicas de enseñanza para persuadir a los estudiantes sobre la importancia de los recursos digitales creados con la herramienta de Word Wall para enseñar las diferentes asignaturas que son objeto de estudio.

### *Enfoque y tipo de investigación*

#### *Enfoque*

En el componente cualitativo, Vizcaino, Cedeño, & Maldonado (2023) expresan que “este método se centra en la interpretación detallada de datos, los cuales suelen ser recopilados a través de técnicas como entrevistas, observaciones y análisis de documentos.

Bajo este concepto, el proyecto se basa en un enfoque cuantitativo que se realizará mediante encuestas en profundidad a un número específicos de estudiantes, el cual representa una posibilidad de inmiscuirse mucho mas de estos datos. Esta información tiene como objetivo obtener la una precepción del alumno de manera individual para que puedan exponer sus puntos de vista sobre el uso de estrategias de gamificación en el aula, pero de manera digital a través de plataformas digitales como Moodle y juegos con Wordwall en el proceso de aprendizaje de las materias básicas según el currículo nacional. Así mismo se busca recolectar datos para entender como la inserción de dichas herramientas impactan de forma que los estudiantes puedan interactuar de una manera positiva las actividades planteadas en sus clases. Además, se analizará los desafíos enfrentados con cada asignatura al utilizar el ABJ y los resultados de motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera diferente y obtener mas compromiso con sus estudios.

### ***Tipo de Investigación***

El tipo de investigación se centrará en evaluar el nivel de motivación de aprendizaje de los estudiantes antes y después de la implementación de las actividades de gamificación(cuantitativo). En este caso particular, se estaría utilizando un diseño de investigación de métodos cuantitativo para abordar el impacto de la integración de las estrategias de gamificación por medio de herramientas digitales, proporcionando una visión más amplia y enriquecedora del tema investigado.

### ***Población y muestra***

#### ***Población***

La población es el conjunto elementos accesibles o unidad de análisis al que pertenece al ámbito especial donde se desarrolla el estudio, mientras que la muestra es la parte representativa de la población con las mismas características generales. (Condori Ojeda, 2020). Según estas definiciones, la población interés para este estudio son los estudiantes del 8vo año de EGB de la UE SALINAS SIGLO XXI que son un total de 52 estudiantes distribuidos de la siguiente manera: 8EGB A 26 alumnos, 8EGB B 26 alumnos. Se encuestaron a 26 estudiantes de esta población para obtener sus percepciones, experiencias y opiniones sobre como el uso de Wordwall influye en la motivación en el proceso de enseñanza de las materias básicas de estudio.

#### ***Muestra***

Se encuentra conformada por 1 paralelo de estudiantes. El Octavo año paralelo A será elegido que forme parte del del proceso de estudio, es decir se aplicará la metodología herramientas digitales como recurso educativo a través de Moodle.

Formula:

$$n = \frac{Nz^2pq}{E^2(N - 1) + z^2pq}$$

En dónde:

n= Tamaño de la muestra

N= Tamaño de la población

z= Nivel de confianza

p= proporción del éxito

q= probabilidad de fracaso

E= margen de error

$$\frac{(26 * (2,05 * 2,05) * 0,5 * 0,5)}{((0,1 * 0,1) * (26 - 1) + (2,05 * 2,05) * 0,5 * 0,5)}$$

$$n = 21$$

Para el proyecto titulado " Diseño e implementación de estrategias de gamificación para motivar proceso de aprendizaje de los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Salinas Siglo XXI" se tiene en cuenta a los estudiantes de Octavo año paralelo A, teniendo como tamaño de la población universo 52 estudiantes. Para calcular el tamaño de la muestra, se utilizó un nivel de confianza del 96% equivalente a 2,95. Teniendo en cuenta que la probabilidad de que ocurra el evento es de 50% y la probabilidad de que no ocurra es del 50%. Así también se utilizó un margen de error del 10%, obteniendo como resulta que para este proyecto el tamaño de la muestra es de 21 estudiantes.

### ***Variables***

Las variables a considerarse para el desarrollo del estudio son dos: la gamificación y la motivación de aprendizaje de los estudiantes de la UE SALINAS SIGLO XXI . La primera refiere al uso de elementos de juego en contextos no lúdicos para motivar a las personas y lograr determinados objetivos. En el contexto de este proyecto, la gamificación se implementará mediante el uso de recursos educativos digitales que incluyan elementos como: puntos, insignias, retos, etc...., que se medirán a través de la presencia o ausencia de estos elementos en el recurso

educativo digital. Por otro lado, la segunda variable, motivación, se refiere al impulso o disposición que tienen las personas para realizar una determinada actividad.

### **Variable dependiente**

La motivación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica.

### **Variable Independiente**

Moodle y Word Wall como recurso educativo digital gamificado.

### **Variables de control**

Edad, genero, nivel socioeconómico, rendimiento académico, recursos tecnológicos, asignaturas.

### ***Instrumentos***

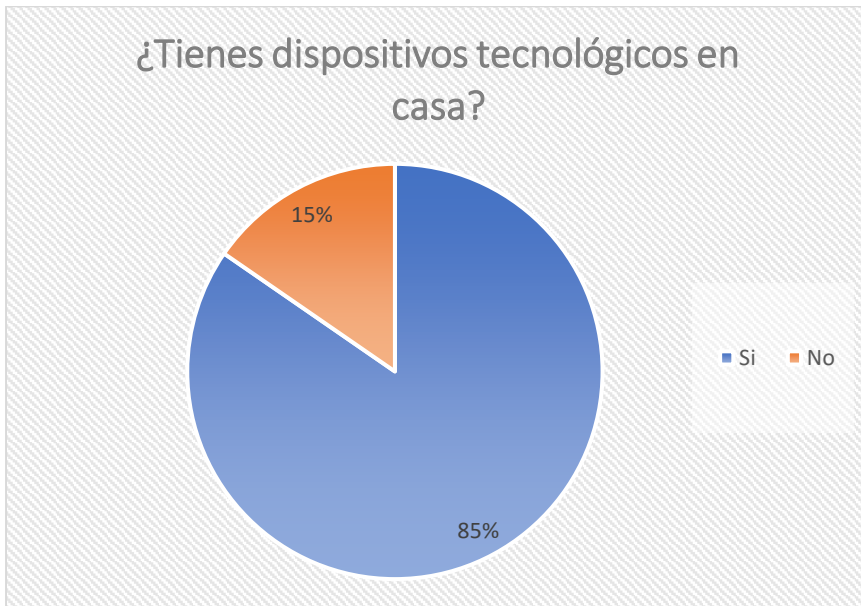
El instrumento primordial que se utilizó para la encuesta fue Form de Microsoft, una herramienta que permite crear formularios personalizados para diferentes propósitos sin tener conocimientos informáticos a momento de realizarlas. A través de esta plataforma se pudo realizar preguntas abiertas y recopilar información valiosa que permitió tomar mejores decisiones para la implementación de recursos digitales utilizando la gamificación.

### ***Resultados del diagnóstico***

Se presentan los resultados del Pres-test donde se encuestaron a 26 estudiantes de Octavo año de EGB de la UE Salinas Siglo XXI.

**Pregunta 1:** ¿Tienes dispositivos tecnológicos en casa?

Ilustración 1 Dispositivos Tecnológicos



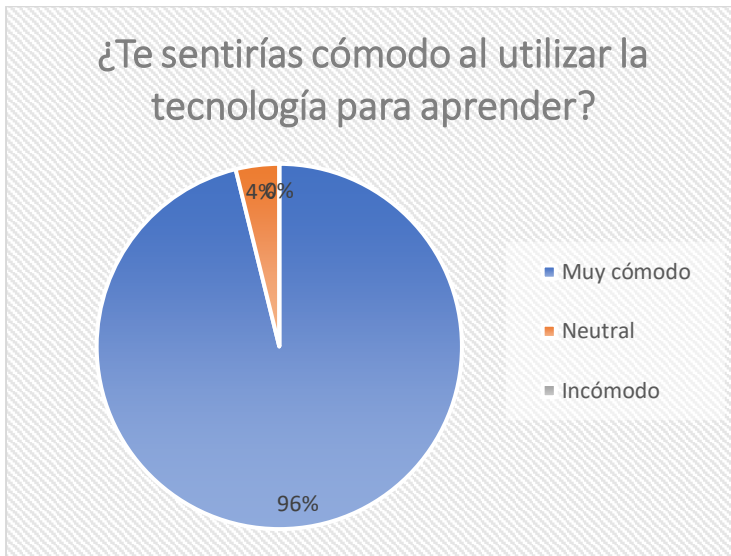
**Fuente:** Form de Microsoft  
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

#### **Análisis:**

El análisis del cuadro estadístico revela que, de los 26 estudiantes encuestados sobre la disponibilidad de dispositivos tecnológicos en casa, el 85 % indica que "Si" posee. Por otro lado, el 15% de los encuestados indicó "No" posee dispositivos. Este resultado muestra una clara mayoría de estudiantes que tienen recursos tecnológicos en casa, lo que indica que la mayoría de los estudiantes tienen acceso a tecnología, lo cual puede facilitar el desarrollo de estrategias de gamificación que incorporen herramientas digitales.

**Pregunta 2:** ¿Te sentirías cómodo al utilizar la tecnología para aprender?

Ilustración 2 Utilización de la Tecnología



**Fuente:** Form de Microsoft

**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

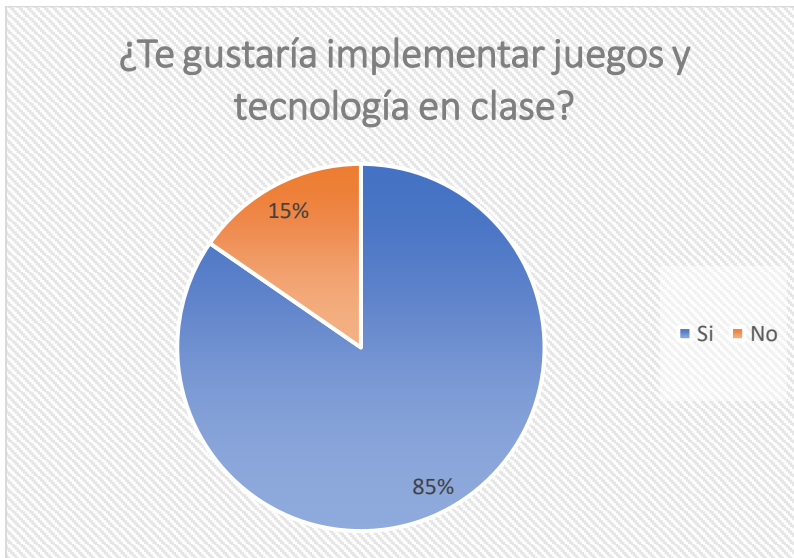
### **Análisis:**

El análisis del cuadro estadístico revela que, de los 26 estudiantes encuestados sobre la comodidad de la tecnología para aprender, el 96 % considera estar “Muy cómodo”. Por otro lado, el 4% indicó que se sentiría “Neutral”. Este resultado indica claramente que la gran mayoría de los estudiantes tienen una fuerte aceptación de la tecnología como herramienta educativa y más aún a ausencia de respuestas "Incómodo" refuerza este punto.

**Pregunta 3:** ¿Te gustaría implementar juegos y tecnología en clase?



Ilustración 3 Implementación de juegos y tecnología



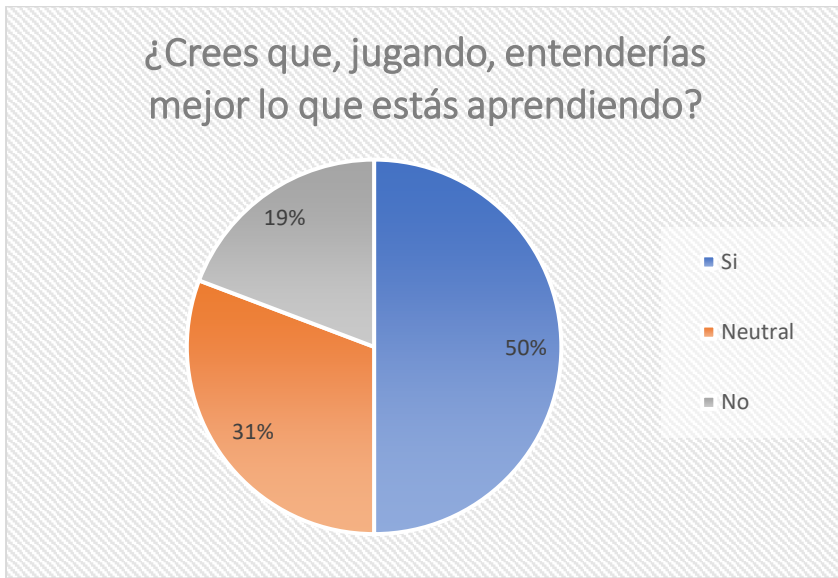
**Fuente:** Form de Microsoft  
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

#### **Análisis:**

El análisis del cuadro estadístico revela que, de los 26 estudiantes encuestados sobre la disponibilidad de dispositivos tecnológicos en casa, el 85 % indica que "Si" le gustaría. Por otro lado, el 15% de los encuestados indicó "No" le gustaría. Los resultados indican que los estudiantes perciben los juegos y la tecnología como herramientas útiles para mejorar su aprendizaje, lo que sirve como base para la implementación de estrategias educativas digitales para hacer más dinámica las actividades por medio de la gamificación. No obstante, es notable observar que una parte de los encuestados tiene el gusto por la tecnología, lo que indicaría la necesidad de explorar métodos alternativos de ludificación para satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes.

**Pregunta 4:** ¿Crees que, jugando, entenderías mejor lo que estás aprendiendo?

Ilustración 4 Aprendizaje basado en juegos



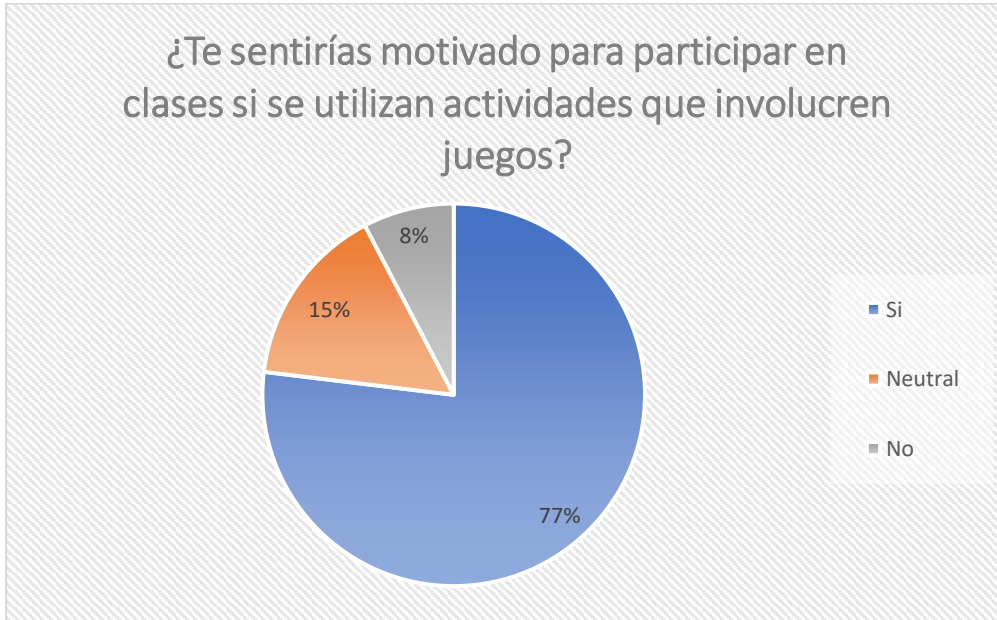
**Fuente:** Form de Microsoft  
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

### **Análisis:**

El análisis del cuadro estadístico revela que, de los 26 estudiantes encuestados sobre la disponibilidad de dispositivos tecnológicos en casa, el 50 % indica que "Si". Por otro lado, el 31% de los encuestados se mostró "Neutral" y el 19% indicó que "No". Los resultados sugieren que la gamificación puede ser una estrategia atractiva para motivar el aprendizaje en los estudiantes de octavo grado, pero así mismo, es importante considerar que no todos los estudiantes responden de la misma manera a las estrategias de gamificación. Por lo tanto, es notable considerar la implementación de manera efectiva.

**Pregunta 5:** ¿Te sentirías motivado para participar en clases si se utilizan actividades que involucren juegos?

*Ilustración 5 Motivación en clases mediante juegos*



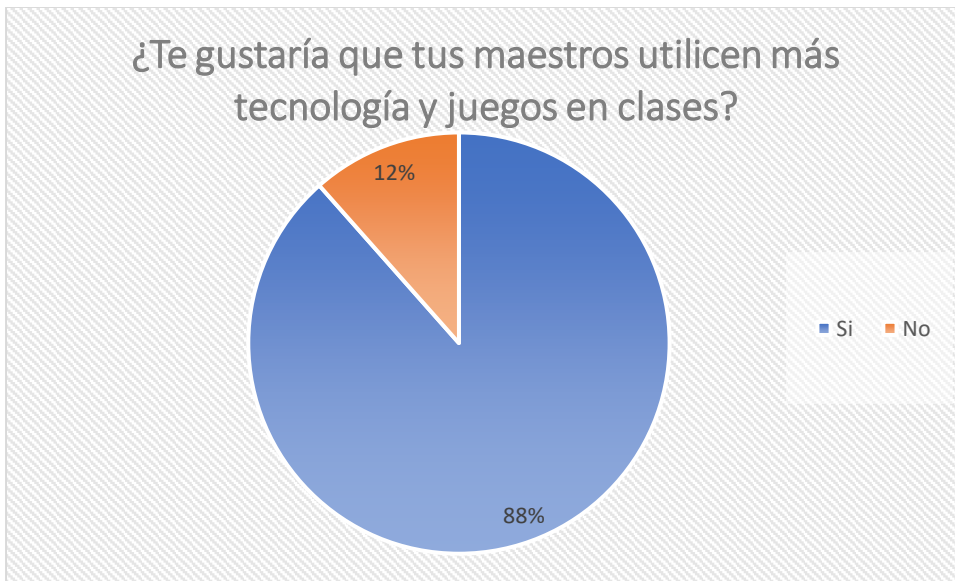
**Fuente:** Form de Microsoft  
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

### **Análisis:**

El análisis del cuadro estadístico revela que, de los 26 estudiantes encuestados sobre la disponibilidad de dispositivos tecnológicos en casa, el 77 % indica que "Si". Por otro lado, el 15 % de los encuestados se mostró "Neutral" y el 8% indicó que "No". Los resultados indican que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación de los estudiantes, sin embargo, al tener un porcentaje de alumnos que no se motiva por igual ante las actividades, es importante considerar ciertas preferencias individuales para el diseño de estrategias de la implementación de recursos digitales.

**Pregunta 6:** ¿Te gustaría que tus maestros utilicen más tecnología y juegos en clases?

*Ilustración 6 Utilización de la tecnología y juegos por parte de los docentes*

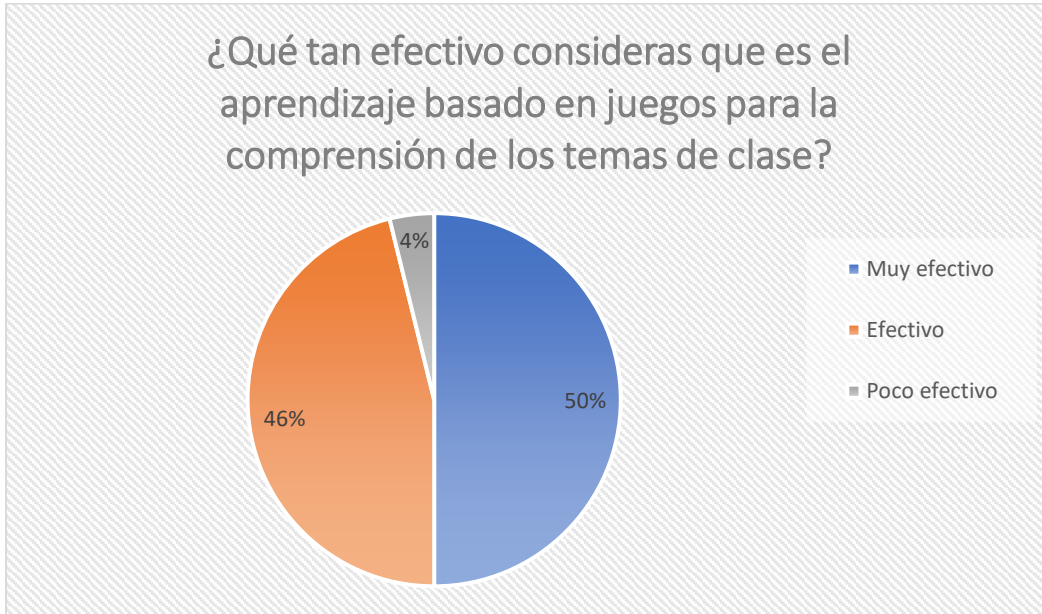


**Análisis:**

El análisis del cuadro estadístico revela que, de los 26 estudiantes encuestados sobre la disponibilidad de dispositivos tecnológicos en casa, el 88 % indica que "Si" le gustaría. Por otro lado, el 12% de los encuestados indicó "No" le gustaría. Los resultados sugieren que la mayoría de los estudiantes encuentran estas herramientas atractivas y beneficiosas para su aprendizaje. Por otra parte, las pocas respuestas negativas podrían indicar que algunos estudiantes prefieren métodos de enseñanza más tradicionales, por lo tanto, se debe analizar los tipos específicos de tecnología y juegos que los estudiantes encuentran más atractivos y útiles para su aprendizaje.

**Pregunta 7:** ¿Qué tan efectivo consideras que es el aprendizaje basado en juegos para la comprensión de los temas de clase?

*Ilustración 7 Efectividad del ABJ para la comprensión*



**Fuente:** Form de Microsoft

**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

El análisis del cuadro estadístico revela que, de los 26 estudiantes encuestados sobre la disponibilidad de dispositivos tecnológicos en casa, el 50 % indica que es "Muy efectivo". Por otro lado, el 46% de los encuestados lo considera como "Efectivo" y el 4% indicó que es "Poco efectivo". Los resultados sugieren que el aprendizaje basado en juegos es una estrategia valorada por los estudiantes para mejorar su aprendizaje en el aula de clase y de la misma manera es importante tener en cuenta que se podría profundizar más en las estrategias de ABJ para obtener una comprensión completa de las di referentes metodologías a aplicar.

## **CAPÍTULO 2**

### **PROPUESTA**

#### **FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA**

#### **CIENTÍFICO**

La propuesta para este proyecto busca motivar el aprendizaje mediante recursos gamificados en los estudiantes de Octavo año de EGB en la Unidad Educativa Salinas Siglo XXI. Se propone la integración de Moodle y Wordwall, herramientas, de índole educativo, como estrategia alimentar el aprendizaje de las diferentes asignaturas impartidas en el tronco común (Lengua y Literatura, Matemática) durante el periodo lectivo 2024 - 2025

#### ***Justificación***

El mundo actual demanda destrezas tecnológicas y cognitivas para afrontar los desafíos del futuro. De hecho, la integración de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo no solo integra el aprendizaje tradicional, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades importantes como la resolución de problemas y el talento. Las asignaturas diversas en educación requieren de sistemas de enseñanzas innovadores para que sea más sencilla su comprensión. La fusión de MOODLE con la plataforma de ludificación WORDWALIL, hacen que parte de esta estrategia se enfoque mucho en la ejecución y practica de una manera sencilla y entretenida.

#### ***Objetivos de la propuesta***

#### **Diseñar e implementar estrategias de gamificación utilizando Moodle y WordWall:**

La inclusión de plataformas tecnológicas dentro del ámbito educativo, permite a los estudiantes interactuar sobre los conceptos de las diferentes asignaturas de una manera practica y dinámica.

**Mejorar la motivación del alumnado:** La gamificación despierta el interés de los estudiantes y los hace partícipes activos del proceso de aprendizaje, lo que se traduce en una mayor disposición para aprender y un mejor rendimiento académico.

**Fomentar el aprendizaje activo y colaborativo:** Los juegos educativos y las actividades gamificadas promueven la participación activa de los estudiantes en su propio aprendizaje, a la vez que incentivan el trabajo colaborativo y la interacción entre el alumnado.

### *Importancia*

**Motivación y participación:** La gamificación, mediante herramientas como Word Wall, integra elementos de juego en el proceso de aprendizaje, lo que puede aumentar significativamente la motivación y participación de los estudiantes.

**Estimular la motivación y engagement:** Los elementos de juego, como la obtención de puntos, recompensas y reconocimiento, generan un sentido de logro y satisfacción que impulsa a los estudiantes a continuar aprendiendo y superando retos.

**Facilita la asimilación de contenidos:** A través de actividades interactivas, hace que la comprensión y retención de contenidos sea más eficiente. Los juegos de palabras, crucigramas, rompecabezas y otras actividades visuales estimulan diferentes estilos de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes abordar los contenidos de manera más efectiva y significativa.

### *Características*

**Pertinencia:** Las estrategias de gamificación se adaptan a las necesidades e intereses de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica.

**Factibilidad:** La propuesta es viable de implementar con los recursos disponibles en la Unidad Educativa Salinas Siglo XXI, como la plataforma Moodle y la herramienta Word Wall.

**Innovación:** La propuesta incorpora metodologías innovadoras y herramientas tecnológicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Flexibilidad:** La implementación de las plataformas flexibles como Moodle, permite adaptarse a las necesidades de los estudiantes por parte del docente. De la misma manera los contenidos son accesibles en cualquier momento y lugar a través de una conexión a internet.

**Creatividad:** Los juegos y actividades educativas, despiertan el interés de los estudiantes, por lo tanto, estas herramientas ofrecen tanto a estudiantes como docentes tener mayor creatividad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

**Escalabilidad:** La propuesta puede ser replicada en otros cursos y niveles educativos de la Unidad Educativa Salinas Siglo XXI.

**Motivación:** La metodología de la propuesta genera un ambiente de aprendizaje positivo y estimulante que fomenta la motivación intrínseca de los estudiantes.

#### ***Orientaciones Metodológicas para su aplicación***

**Planificación:** Definir claramente los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar con la implementación de estas herramientas.

**Capacitación Docente:** Antes de implementar el proyecto, es importante brindar una preparación a los docentes sobre el manejo de Moodle y Word Wall, y cómo integrarlos de manera pedagógica.

**Selección de actividades:** Elegir actividades interactivas y atractivas que se ajusten al nivel de conocimiento y las necesidades de los estudiantes.

**Integración con el currículo:** Vincular las actividades de Moodle y Word Wall con los contenidos curriculares y las estrategias de enseñanza-aprendizaje utilizadas en el aula y según lineamientos del Ministerio de Educación.



**Monitoreo y evaluación:** Realizar un seguimiento continuo del progreso de los estudiantes y evaluar la efectividad de las actividades implementadas.

***Orientaciones para el ingreso a la plataforma.***

***Ingreso a la plataforma Moodle***

1. Ingresar al enlace web proporcionado para el desarrollo de actividades en Moodle
2. Ingresar con su usuario y contraseña proporcionado

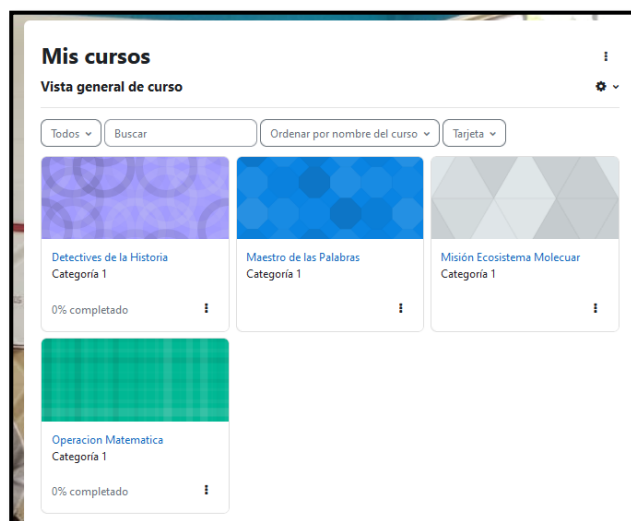
*Ilustración 8 Acceso a la plataforma*



**Fuente:** Plataforma local Moodle  
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

3.- Al ingresar los datos correctamente se habilitarán las asignaturas matriculadas por parte del estudiante.

Ilustración 9 Cursos matriculados




Fuente: Plataforma local Moodle  
Elaborado por: (Tutiven,2024)

### *Insignias dentro de las actividades*

En este apartado se mostrará las imágenes que se les otorgará a los estudiantes por cada logro superado dentro de las actividades didácticas digitales.

	<p><b>SIGLISTA HERÓICO</b></p> <p>Se les otorgará a los estudiantes que hayan cruzado los dos primeros niveles propuestos.</p>
	<p><b>SIGLISTA MASTER</b></p> <p>Se les otorgará a los estudiantes que hayan cruzado los niveles seguidos a los dos primeros</p>

	<p style="text-align: center;"><b>SIGLISTA MASTER</b></p> <p>La de mayor relevancia. Se le otorga a los estudiantes que logren culminar todos los niveles didácticos. Se convertirá en un Maestro Siglista</p>
---	--

*Tabla 2 Insignias a otorgar*

***Presentación de la propuesta de solución al problema científico.***

Para el desarrollo de la propuesta, se llevaron a cabo cuatro actividades en cada una de las asignaturas de Educación General Básica (Matemática, Lengua y Literatura), actividades prácticas que abordaron conceptos alineados al currículo nacional. Estas actividades permitirán a los estudiantes lo aprendido en el aula de clase de manera creativa, a través del entorno digital.

Con el uso de estas herramientas de índole educativo se pretende buscar un aumento notable en motivación de aprendizaje como en la participación de los estudiantes y su compromiso con el contenido de las materias que son objeto de estudio. El desarrollo de la propuesta permitió una mejor conexión entre la teoría y la práctica a través de actividades específicas de las materias, con la ayuda de Moodle y actividades de gamificación como Word Wall, lo que resultó en un aprendizaje más significativo y comprometido por parte de los estudiantes. A continuación, se presenta las actividades antes mencionadas:

## *Asignatura Nro. 1 Matemática*

**Tema:** Aprendiendo Matemática para salvar al mundo

### **Objetivos**

**Objetivo general:** Fortalecer el aprendizaje de los conceptos básicos de matemáticas, incluyendo números naturales, ecuaciones, inecuaciones y la ley de signos, mediante estrategias de gamificación.

### **Objetivos específicos:**

- Identificar y clasificar números naturales.
- Resolver ecuaciones de primer grado con una incógnita.
- Representar inecuaciones en la recta numérica.
- Definir los conceptos de signo positivo, signo negativo y signo neutro.

### **Desarrollo:**

1. Al ingresar al sistema nos dirigimos a la opción mis cursos, seguidamente dirigirse a la materia de matemática (Operación Matemática).

*Ilustración 10 Ingresando al apartado de la asignatura*



**Fuente:** Plataforma local Moodle

**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

4. Luego debemos Iniciar la aventura del laberinto donde se encuentran actividades en la herramienta de Gamificación con Word Wall. Es importante destacar que, para poder pasar al siguiente nivel es obligación superar las actividades del nivel anterior.

Ilustración 11 Inicio de actividades en Matemática

en clases

Los números enteros en Secundaria - Vídeos d... Copiar vín...

$|-4| = 4$

Mirar en YouTube

7 6 5 -4 -3 -2 -1 0 1

1.2.- Realiza la actividad propuesta en esta aventura.  
Consideraciones:  
- Observa muy bien las indicaciones que te ha dado el maestro  
- Juega para que ganes puntos e insignias, así te convertirás en el ganador de esta aventura

**TE DESEO MUCHA SUERTE!!!!!!!!!!**

Actividad de Numeros enteros

Escribe tu nombre.:

Nombre...

¿Recordarme?

Iniciar

Con tecnología de Wordwall

**No disponible hasta que: La actividad 1.1.- Observa el video para reforzar tus conocimie... esté marcada como realizada**

Fuente: Plataforma local Moodle  
Elaborado por: (Tutiven,2024)

## Conclusión de la actividad

En esta actividad, los estudiantes exploraron los conceptos de números enteros, ecuaciones, inecuaciones y la ley de signos utilizando una combinación de herramientas digitales y estrategias de gamificación. La plataforma Moodle sirvió como base para la organización y seguimiento del progreso, mientras que Word Wall proporcionó actividades interactivas y atractivas para reforzar el aprendizaje. La gamificación, por otro lado, se incorporó para motivar a los estudiantes y convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia más dinámica y agradable.

Ilustración 12 Niveles a superar en el área de matemática

The image displays three screenshots of educational activities:

- Top-left:** A comparison game interface. It features a grid of colored buttons for comparison operators: "Mayor que 7" (blue), "Menor que -8" (red), "Mayor que -5" (orange), "Mayor que 75" (green), "Menor que 2" (purple), "Mayor que 15" (light blue), "Menor que 20" (light green), "Igual que 35" (orange-red), "Igual que -12" (purple), and "Igual que 10" (blue). Below the buttons is a grid of numbers: 80, -12, 35, -5, 8 in the first row, and 18, -4, 25, 10, 1 in the second row.
- Top-right:** A train-themed game interface. A red train is on a track with the equation  $7x = 35$  on its side. Hot air balloons in the sky carry numbers: 5, 12, and 5. The background shows a desert landscape with mountains.
- Bottom:** A multiple-choice question interface. The question is  $-5 > x$ . Three options are shown: A:  $\{-2, -1, 0, 1, 2, 3 \dots\}$ ; B:  $\{7, 6, 5, 4, 3, 2 \dots\}$ ; C:  $\{-6, -7, -8, -9 \dots\}$ . Below the question is a text box with the statement: "El signo del resultado de una multiplicación no depende del orden de los factores". At the bottom are two buttons: "Verdadero" (blue) and "Falso" (red).

**Fuente:** Plataforma local Moodle

**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

El logro cada una de las actividades actividad dará como resultado un puntaje el cual se ira acuilmando y será tomado en cuenta como calificaciones dentro de la asignatura (2.5 puntos cada nivel). Así mismo por el paso al siguiente nivel, se proporcionará insignias como reconocimiento por haber logrado cruzar los obstáculos sin problemas. Al culminar los niveles se le otorgará una insignia especial como Maestro Siglista.

### ***Asignatura Nro. 2 Estudios Sociales***

**Tema:** Detectives de la Historia

#### **Objetivos**

##### **Objetivo general:**

Desarrollar un plan de aprendizaje interactivo y atractivo sobre la historia de la humanidad, el humanismo, el cristianismo y el surgimiento de la agricultura, utilizando técnicas de gamificación para mejorar la motivación y el engagement de los estudiantes.

##### **Objetivos específicos:**

- Analizar el impacto del surgimiento de la agricultura en la organización social, económica y cultural de las primeras civilizaciones.
- Explorar los principios y valores fundamentales del humanismo y su papel en el desarrollo del pensamiento crítico del ser humano.
- Examinar la influencia del cristianismo en la ética, la moral y la cosmovisión de las sociedades occidentales.

##### **Desarrollo:**

1. Una vez que hemos registrado con nuestros datos nos dirigimos a la opción mis cursos, seguidamente dirigirse a la materia de Estudios sociales (Detectives de la historia).

Ilustración 13 Ingresando a la asignatura de Estudios Sociales

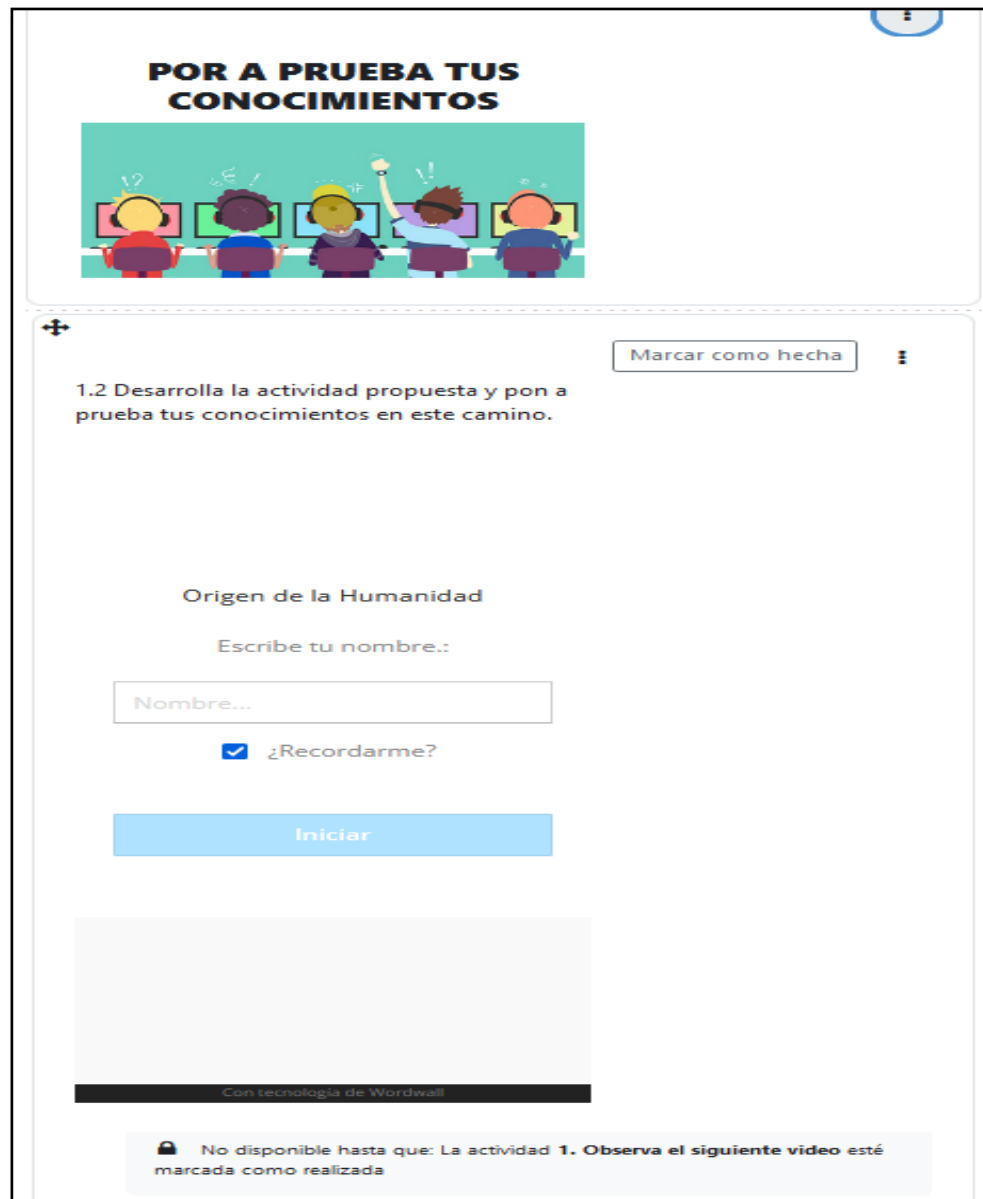


Fuente: Plataforma local Moodle  
Elaborado por: (Tutiven,2024)

2. Luego debemos Iniciar el camino donde se encuentran actividades en la herramienta de Gamificación con Word Wall. Es importante destacar que, para poder pasar al siguiente nivel es obligación superar las actividades del nivel anterior.



Ilustración 14 Inicio de la actividad uno de EESS



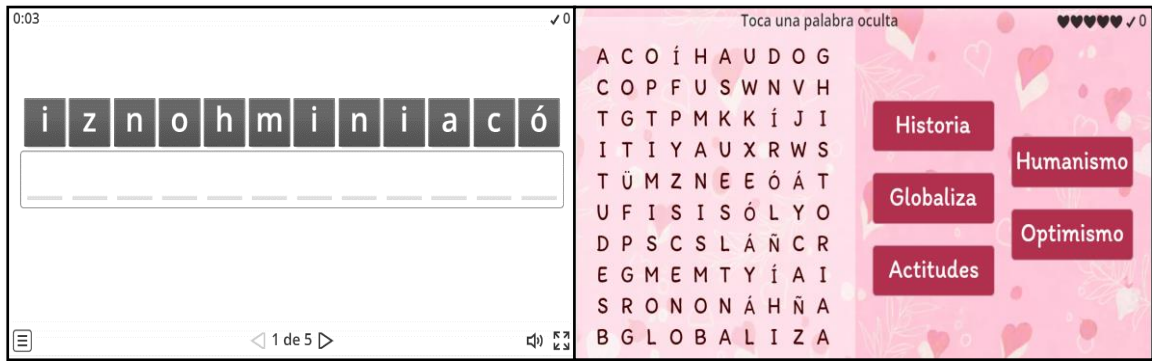
The screenshot shows a Moodle activity page. At the top, there is a header with the text "POR A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS" and an illustration of five diverse cartoon characters sitting at a desk with computers. Below the header, there is a section titled "1.2 Desarrolla la actividad propuesta y pon a prueba tus conocimientos en este camino." with a "Marcar como hecha" button. The main content area is titled "Origen de la Humanidad" and contains a form with the label "Escribe tu nombre.:". The form includes a text input field with the placeholder "Nombre...", a checked checkbox labeled "¿Recordarme?", and a blue "Iniciar" button. At the bottom of the form area, there is a small text "Con tecnología de Wordwall". A grey notification box at the bottom of the page contains a lock icon and the text "No disponible hasta que: La actividad 1. Observa el siguiente video esté marcada como realizada".

**Fuente:** Plataforma local Moodle  
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

## Conclusión de la actividad

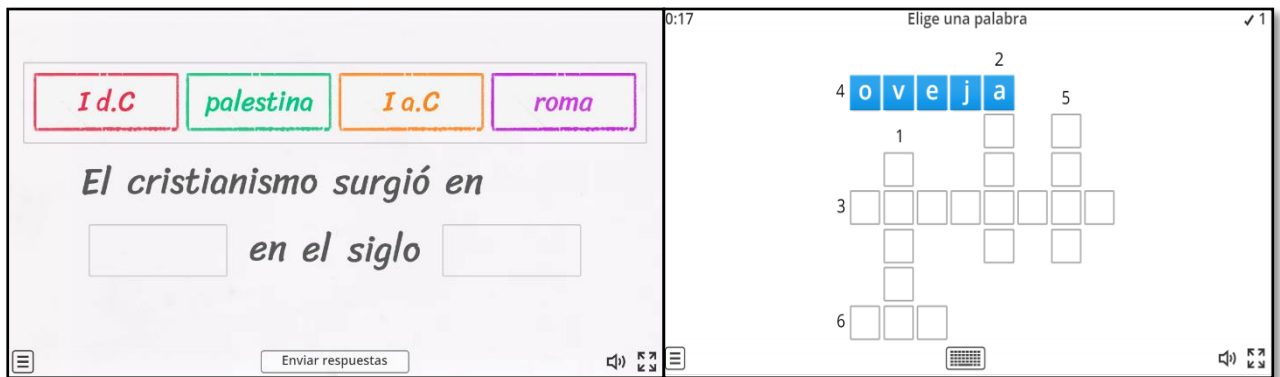
Este viaje nos ha llevado a explorar algunos de los temas más fundamentales de la historia de la humanidad: nuestro origen, nuestras ideas sobre el valor humano, nuestras creencias religiosas y el desarrollo de la agricultura. A lo largo del camino, hemos utilizado herramientas digitales como Moodle y Wordwall para hacer el aprendizaje más atractivo y dinámico.

Ilustración 15 Nivel 1 Estudios Sociales



**Fuente:** Plataforma local Moodle  
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

Ilustración 16 Nivel 2 Estudios Sociales



**Fuente:** Plataforma local Moodle  
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

El logro cada una de las actividades actividad dará como resultado un puntaje el cual se ira acuilmando y será tomado en cuenta como calificaciones dentro de la asignatura (2.5 puntos cada

nivel). Así mismo por el paso al siguiente nivel, se proporcionará insignias como reconocimiento por haber logrado cruzar los obstáculos sin problemas. Al culminar los niveles se le otorgará una insignia especial como Maestro Siglista.

### *Asignatura Nro. 3 Ciencias Naturales*

**Tema:** Misión Ecosistema molecular

#### **Objetivos**

**Objetivo general:** Fomentar una comprensión profunda y significativa de los conceptos fundamentales de la bioquímica y el ciclo de la materia a través de una experiencia de aprendizaje gamificada.

#### **Objetivos específicos:**

- Comprender el concepto de ciclo de la materia y su importancia para la vida en la Tierra.
- Interpretar la importancia de las biomoléculas orgánicas en los procesos vitales.
- Analizar la importancia del agua como solvente universal en los procesos biológicos.
- Identificar los diferentes tipos de ciclos biogeoquímicos (agua, carbono, nitrógeno, fósforo y azufre).
- 

#### **Desarrollo:**

1. Al ingresar al sistema nos dirigimos a la opción mis cursos, seguidamente dirigirse a la materia de matemática (Operación Matemática).

Ilustración 17 Ingresando al apartado de la asignatura de Ciencias Naturales



**Fuente:** Plataforma local Moodle

**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

2. Luego debemos Iniciar la aventura del río donde se encuentran actividades en la herramienta de Gamificación con Word Wall. Es importante destacar que, para poder pasar al siguiente nivel es obligación superar las actividades del nivel anterior.

The image shows a Moodle activity page for 'CICLOS DE LA MATERIA'. At the top, there is a video player showing a young girl pointing at a large educational diagram of the water cycle. The diagram includes labels for 'CICLO DEL CARBONO', 'Cadena Trófica', 'CONSUMIDOR', 'SOLAR', 'EVAPORACIÓN', 'CONDENSACIÓN', 'PRECIPITACIÓN', 'INFILTRACIÓN', 'AGUAS SUBTERRÁNEAS', 'RÍO', 'LAGO', 'OCEANO', 'VAPOR DE AGUA', 'NIEVA', 'HIELO', 'LAGO DE AGUA FRÍA', 'LAGO DE AGUA CÁLIDA', 'SUELO', 'PLANTA', 'ANIMAL', 'HUMEDAD', 'NUBES', 'VIENTO', 'TEMPERATURA', 'CICLO DE LA MATERIA', 'Masa conceptual', 'Ver más ta...', 'Compartir', 'Exposición', 'CICLOS DE LA MATERIA', 'Mirar en YouTube', and a recycling symbol. Below the video player, there is a 'Marcar como hecha' button and a section header '1.1. Juega y demuestra tus conocimientos'. The main content area contains the text 'El ciclo de la materia' and 'Escribe tu nombre.:', followed by a text input field labeled 'Nombre...', a checked checkbox for '¿Recordarme?', and a blue 'Iniciar' button. At the bottom, there is a footer 'Con tecnología de Wordwall' and a message: 'No disponible hasta que: La actividad 1. Tu también puedes hacerlo. Observa el siguiente... esté marcada como realizada'.

Fuente: Plataforma local Moodle  
Elaborado por: (Tutiven,2024)

## Conclusión de la actividad

Las clases de Ciencias Naturales han sido una experiencia invaluable que ha permitido desarrollar una comprensión profunda del mundo natural. Adquiriendo conocimientos esenciales para enfrentar los desafíos del presente y del futuro, cultivando una apreciación por la belleza y la complejidad de nuestro planeta. El uso del Word Wall en Moodle ha sido una herramienta fundamental para organizar y visualizar los conceptos claves, facilitando el aprendizaje y fomentando la colaboración entre compañeros.

*Ilustración 19 Nivel 1 Asignatura Ciencias Naturales*

Se convierte en vapor de agua debido al calor del sol.

a E n i c a ó o v p r

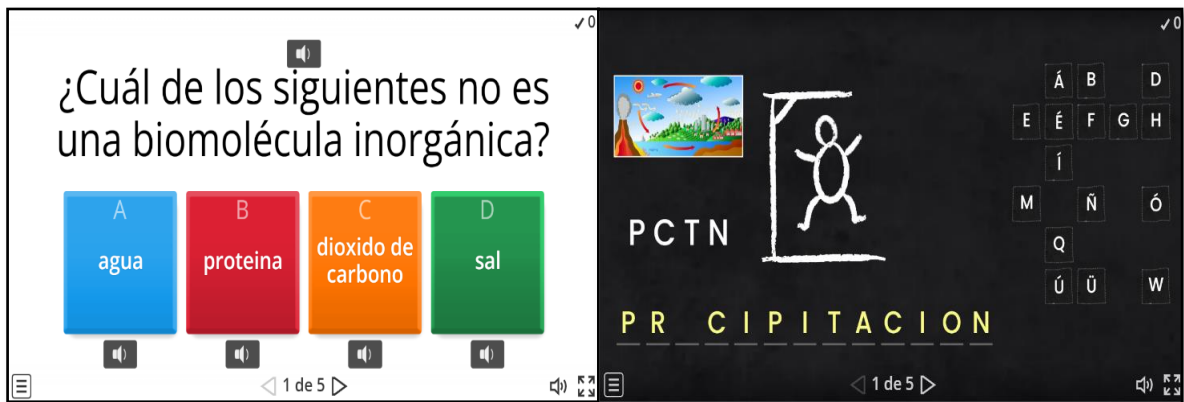
l d e g a a u

Q	O	Ú	Û	É	Q	O	É	G	P
M	R	O	F	Ó	N	C	Q	L	R
O	G	Í	C	Q	U	A	Z	U	O
L	A	Á	N	T	L	R	Ó	C	T
É	N	C	A	N	Á	B	G	I	E
C	I	I	G	W	P	O	D	D	I
U	C	D	L	O	G	N	K	O	N
L	A	O	R	S	F	O	V	S	A
A	S	S	D	L	I	P	I	D	O
S	O	Û	C	V	T	N	U	N	Û

LIPIDO  
GLUCIDOS  
PROTEINA  
ÁCIDOS  
ORGANICAS  
MOLÉCULAS  
CARBONO

**Fuente:** Plataforma local Moodle

**Elaborado por:** (Tutiven,2024)



**Fuente:** Plataforma local Moodle

**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

El logro cada una de las actividades actividad dará como resultado un puntaje el cual se ira acuilmando y será tomado en cuenta como calificaciones dentro de la asignatura (2.5 puntos cada nivel). Así mismo por el paso al siguiente nivel, se proporcionará insignias como reconocimiento por haber logrado cruzar los obstáculos sin problemas. Al culminar los niveles se le otorgará una insignia especial como Maestro Siglista.

***Asignatura Nro. 4 Lengua y Literatura***

**Tema:** Maestro de las palabras

**Objetivos**

**Objetivo general:** Fortalecer la comprensión y aplicación de conceptos clave de Lengua y Literatura mediante estrategias gamificadas que promuevan la motivación y el aprendizaje activo.

**Objetivos específicos:**

- Identificar el sujeto y predicado en oraciones simples y compuestas.
- Detallar los elementos estructurales del cuento: inicio, nudo y desenlace.
- Reconocer los adverbios de lugar, tiempo, modo, cantidad y duda
- Aplicar el uso correcto del gerundio en la redacción de textos propios.

**Desarrollo:**

1. Al ingresar al sistema nos dirigimos a la opción mis cursos, seguidamente dirigirse a la materia de Lengua y Literatura (Maestros de palabras).



Ilustración 21 Ingresando al apartado de la asignatura de Lengua y Literatura



**Fuente:** Plataforma local Moodle  
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

2. Luego debemos Iniciar la aventura donde se encuentran actividades en la herramienta de Gamificación con Word Wall. Es importante destacar que, para poder pasar al siguiente nivel es obligación superar las actividades del nivel anterior.

**SUJETO Y PREDICADO**

Vamos a suponer que una oración es como una pequeña película. En esta película, tenemos dos personajes principales:

- El protagonista: Es quien realiza la acción o de quien se dice algo. Lo llamamos sujeto.
- La acción o lo que se dice: Es todo lo que ocurre en la película y está relacionado con el protagonista. Lo llamamos predicado.

1. El siguiente video te ilustrará sobre lo antes mencionado



1.2. Embárcate en una emocionante aventura para identificar al escurridizo Sujeto y al astuto Predicado en diferentes oraciones.



**Fuente:** Plataforma local Moodle  
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

### Conclusión de la actividad

Se analiza el nivel de comprensión de los estudiantes sobre los conceptos de los temas tratados durante las jornadas de clases, comparando sus resultados antes y después de la implementación de la estrategia gamificada. La implementación del Word Wall ha fomentado una alta participación por parte de los estudiantes, quienes han mostrado interés en interactuar y compartir sus conocimientos entre compañeros.

Ilustración 23 Nivel 1 Lengua y Literatura



Fuente: Plataforma local Moodle  
Elaborado por: (Tutiven,2024)

Ilustración 24 Nivel 2 Lengua y Literatura



Fuente: Plataforma local Moodle  
Elaborado por: (Tutiven,2024)

El logro cada una de las actividades actividad dará como resultado un puntaje el cual se ira acuilmando y será tomado en cuenta como calificaciones dentro de la asignatura (2.5 puntos cada nivel). Así mismo por el paso al siguiente nivel, se proporcionará insignias como reconocimiento por haber logrado cruzar los obstáculos sin problemas. Al culminar los niveles se le otorgará una insignia especial como Maestro Siglista.

### ***Aplicación práctica de la propuesta***

La implementación de las actividades diseñadas busca resolver la problemática identificada, ya que han sido desarrolladas con la intención de ser accesibles y comprensibles para los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica, facilitando así su interacción las plataformas digitales. El propósito fundamental es motivar el aprendizaje, comprender y aplicar los conceptos de manera efectiva, aprovechando al máximo el potencial educativo de estas herramientas tecnológicas. Para muestra de aquello, se trabajó sobre las cuatro asignaturas del tronco común, sin embargo, se ha implementado en las materias que se consideró más relevantes (Lengua y Literatura y Matemática) dentro de este nivel

### ***Aplicación de las actividades por cada asignatura***

Se entregó a cada estudiante su respectivo usuario y contraseña para el ingreso al aplicativo en la plataforma Moodle.

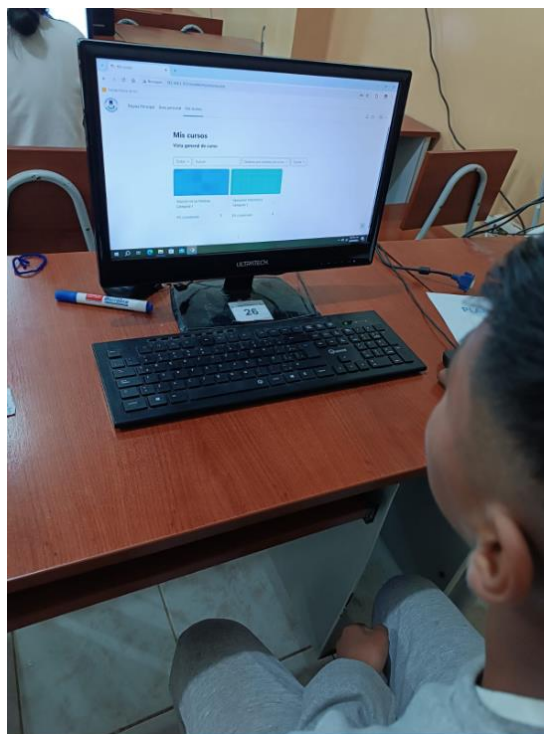
*Ilustración 25 Aplicativo en marcha*



**Fuente:** Plataforma local Moodle  
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

Luego de haber ingresado al aplicativo, se les explico las partes de la interfaz gráfica de Moodle y los respectivos cursos donde van a interactuar.

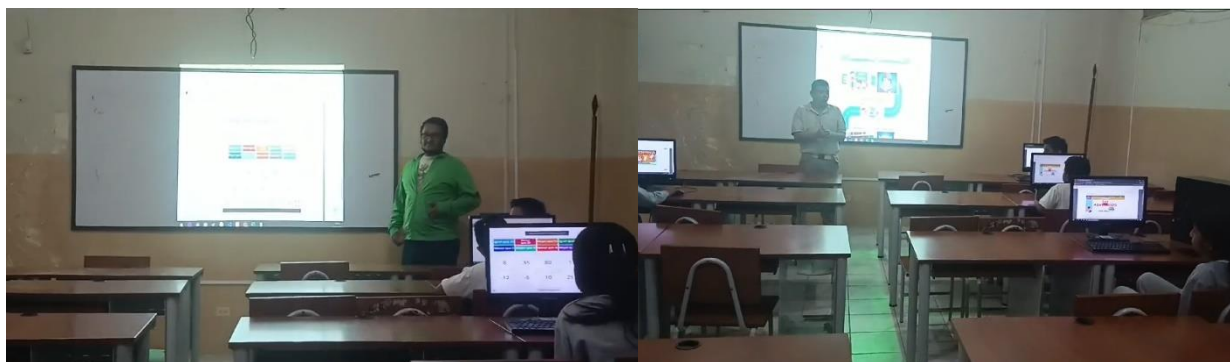
*Ilustración 26 Fotografía de la interacción con Moodle*



**Fuente:** Plataforma local Moodle  
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

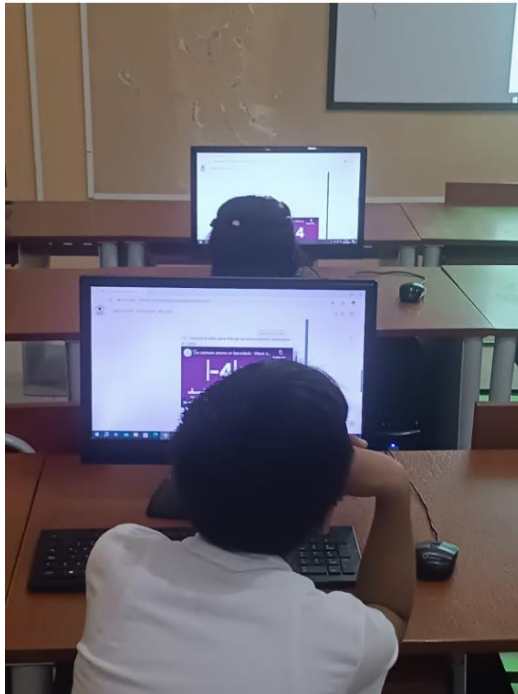
Con la ayuda del docente de la respectiva asignatura, se le pide en a los estudiantes que ingresen al respectivo curso.

*Ilustración 27 Fotografía Docentes de asignaturas Lengua y Matemática*



Una vez que ha ingresado al curso, el estudiante comienza su travesía con las diferentes fases a culminar para que pueda ir obteniendo sus insignias de reconocimiento por misiones cumplidas.

*Ilustración 28 Fotografía inicio de actividades gamificadas*



Se les explica a los estudiantes que desde la segunda a la cuarta fase estará bloqueada hasta que no supere el nivel anterior.

*Ilustración 29 Fotografía explicación de bloqueo de actividades*



Se informa que dentro de cada actividad existe un video educativo donde deben observarlo y luego hacer clic en la opción "Marcar como hecho". Esta es la única manera de que el aplicativo reconozca que ha superado sus niveles



*Ilustración 30 Fotografía de explicación cruce de fases*



Para el siguiente reto dentro de la misma actividad, el estudiante debe realizar la actividad de juego en la plataforma Word Wall que se encuentra incrustada dentro de Moodle.

*Ilustración 31 Actividad a realizar en WordWall*

[Marcar como hecha](#)

1.2.- Realiza la actividad propuesta en esta aventura.  
Consideraciones:  
- Observa muy bien las indicaciones que te ha dado el maestro  
- Juega para que ganes puntos e insignias, así te convertirás en el ganador de esta aventura

**TE DESEO MUCHA SUERTE!!!!!!!**

Actividad de Numeros enteros

Escribe tu nombre.:

  
 ¿Recordarme?

[Iniciar](#)

Con tecnología de Wordwall

Una vez desarrollado el juego, el estudiante puede verificar su puntuación y tiempo de realización a través de un enlace que se encuentra dentro del mismo curso.

Ilustración 32 Imagen de Puntuaciones

▶	Walter	8:46 - 10 Jul 2024	8	2	1:19
▶	joselin suarez	10:53 - 26 Jul 2024	8	2	1:54
▶	STEVEN RODRIGUEZ	10:53 - 26 Jul 2024	4	6	1:44
▶	Bryan De La Rosa	10:53 - 26 Jul 2024	6	4	2:32
▶	gabriela tigrero	10:53 - 26 Jul 2024	8	2	2:39
▶	eder rocafuerte	10:53 - 26 Jul 2024	6	4	2:22
▶	sandra gonzalez	10:54 - 26 Jul 2024	4	6	2:29
▶	angel tomala	10:54 - 26 Jul 2024	6	4	3:35
▶	STEVEN RODRIGUEZ	10:55 - 26 Jul 2024	8	2	1:04
▶	angel tomala	10:57 - 26 Jul 2024	8	2	1:11

Luego, se les informa que al culminar el nivel 1 y nivel 2, obtendrán una insignia de Heroico. Y, al culminar el nivel 3 y el nivel 4, se les proporcionará una insignia de Maestro Siglista.

Cuando hayan desbloqueado todos sus retos y obtenido sus insignias, se indica a los estudiantes que deben hacer clic en la opción que se encuentra al final de su aventura para que puedan obtener la insignia de SUPER MAESTRO SIGLISTA.

Ilustración 33 Sección insignias otorgadas

Preferencias / Gestionar insignias

**Bryan de la Rosa** Mensaje


Bd

### Mis insignias del sitio web GAMIFICACION EN EL AULA


Para compartir estas insignias fuera de este sitio web es necesario conectarse a una mochila .

Número de insignias conseguidas: 2

Buscar por nombre



SUPER MASTER



Heroico



**Resultados de la evaluación de logros alcanzados con las estrategias de gamificación a través de la herramienta Moodle.**

Encuesta Post Implementación. (26 respuestas)

**Pregunta1:** ¿Te gustaría que este modelo de Gamificación se implementara nuevamente o en alguna otra de tus materias?

Ilustración 34 Modelo de Gamificación



**Fuente:** Form de Microsoft  
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

**Análisis**

Según los resultados de la encuesta, los 26 participantes (100 %) indicaron que “Si” les gustaría que se volviera a implementar el modelo de gamificación, lo que sugiere que el modelo de gamificación fue bien recibido por los estudiantes. Los resultados positivos de la encuesta sugieren que el modelo de gamificación fue una estrategia exitosa para involucrar a los estudiantes. Se recomienda considerar volver a implementar el modelo de gamificación en futuras clases.

**Pregunta 2:** ¿Habías participado en un esquema de Gamificación Educativa (o similar) anteriormente?

*Ilustración 35 Participación en estrategias de gamificación*



**Fuente:** Form de Microsoft

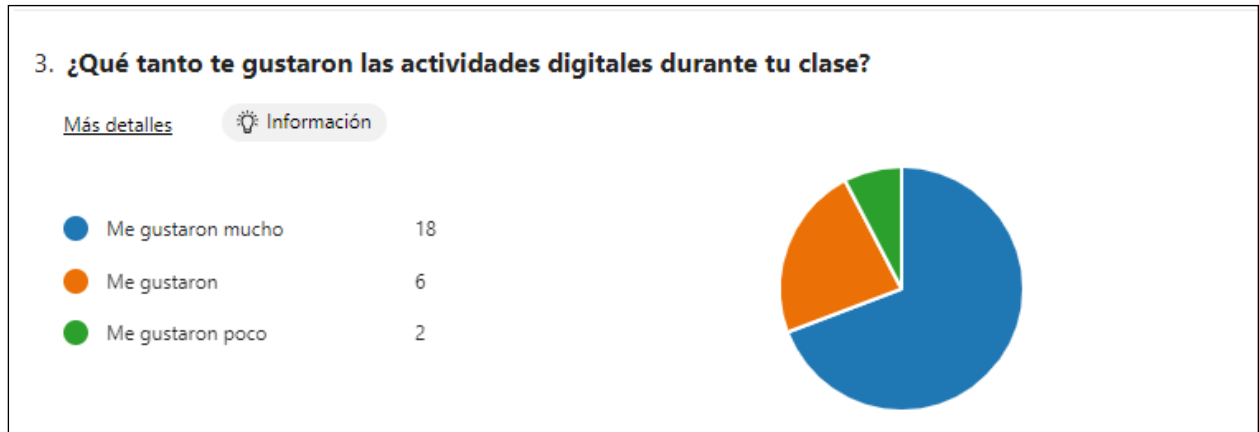
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

### **Análisis**

De los 26 niños encuestados, 5 indicaron que “Si” habían participado previamente en un programa de gamificación educativa (o algo similar), lo que representa el 19% del total de encuestados, y 21 respondieron que “No”, es decir, el 81%. Estos resultados sugieren que una parte relativamente pequeña de los niños encuestados tiene experiencia previa con la gamificación educativa. Esta información puede ser valiosa a la hora de la puesta en marcha con iniciativas de gamificación educativa, ya que puede ayudarle a adaptar su enfoque a las necesidades y experiencias específicas de su público objetivo.

**Pregunta 3.:** ¿Qué tanto te gustaron las actividades digitales durante tu clase?

*Ilustración 36 Actividades digitales en clase*



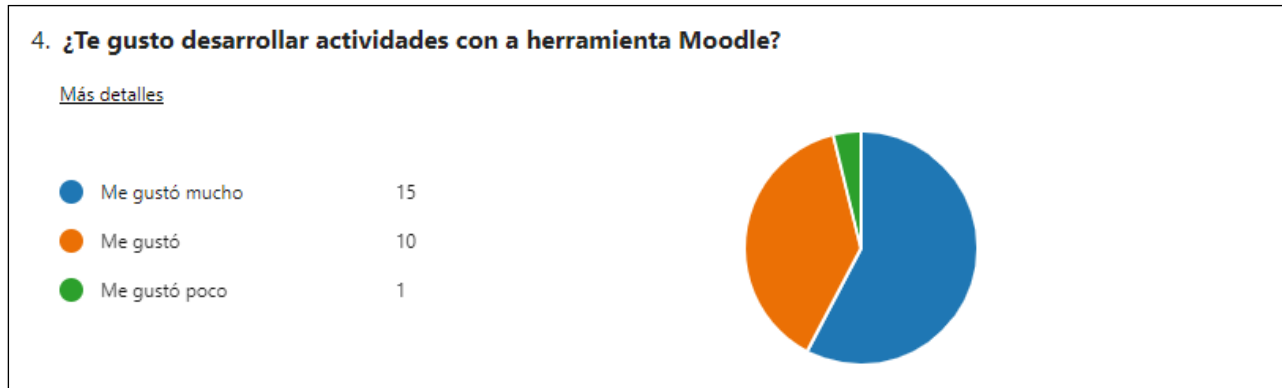
**Fuente:** Form de Microsoft  
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

**Análisis**

Como se puede observar 18 de los estudiantes (69%) indicaron que las actividades digitales les gustaron mucho. 6 estudiantes (23%) dijeron que las actividades digitales simplemente les gustaron, y solo el 2 (7 %) de los estudiantes indicó que las actividades digitales les gustaron poco. Estos resultados sugieren que las actividades digitales fueron en general bien recibidas por los estudiantes. Puede ser beneficioso continuar utilizando actividades digitales en el aula e investigar formas de mejorar aún más la experiencia de aprendizaje digital para los estudiantes.

#### Pregunta 4.: ¿Te gustó desarrollar actividades con a herramienta Moodle?

Ilustración 37 Actividades realizadas en Moodle



**Fuente:** Form de Microsoft

**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

#### Analisis.

Como se puede observar, la respuesta más popular fue “Me gustó mucho” (58%), indicando que la mayoría de los estudiantes (15 de 26) disfrutaron desarrollando actividades con Moodle. Además, 10 estudiantes (38%) respondieron “Me gustó”, lo que sugiere que tuvieron una experiencia positiva pero no necesariamente entusiasta.

Sólo 1 estudiante (4%) respondió "Me gustó poco", lo que indica que una pequeña minoría de estudiantes no disfrutaba trabajando con Moodle. En general, el análisis sugiere que una gran mayoría de los estudiantes tuvieron una experiencia positiva al desarrollar actividades con Moodle.

**Pregunta 5:** Gracias a los juegos, comprendí mejor los temas que estudiamos.

*Ilustración 38 Comprensión de los temas estudiados*



**Fuente:** Form de Microsoft

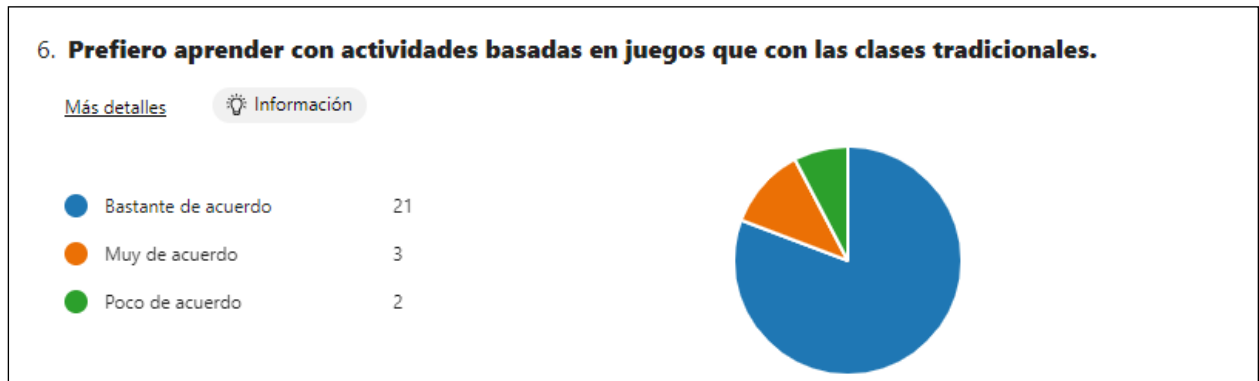
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

**Análisis.**

En esta encuesta, todos los estudiantes (100%) respondieron que los juegos les ayudaron a comprender mejor el material del curso. Entre ellos, el 73% respondió estar “bastante de acuerdo” con los juegos y el 27% respondió estar “Muy de acuerdo”. En general, los resultados de la encuesta muestran una respuesta positiva al uso de juegos para el aprendizaje.

**Pregunta 6:** Prefiero aprender con actividades basadas en juegos que con las clases tradicionales.

*Ilustración 39 Sobre ABJ con respecto a las clases tradicionales*



**Fuente:** Form de Microsoft

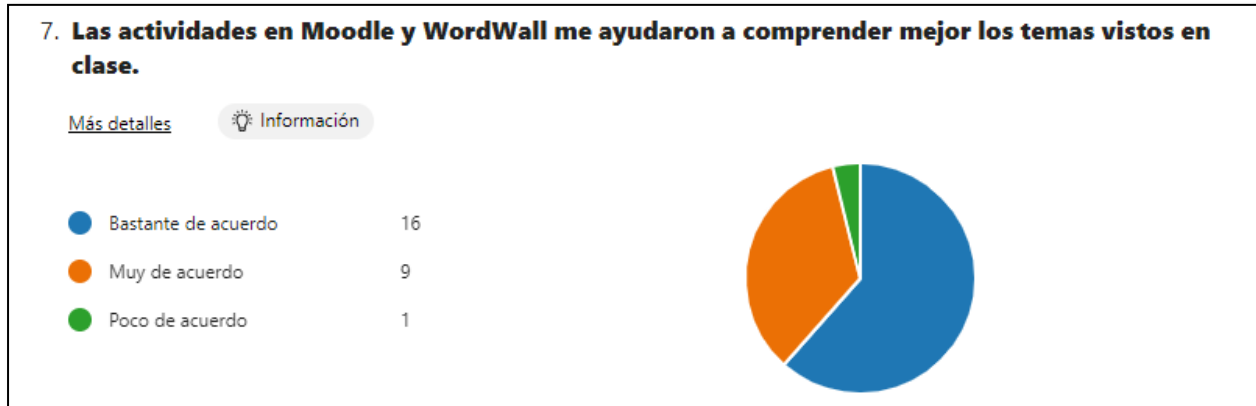
**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

### **Análisis.**

Como se puede observar, la gran mayoría de los estudiantes encuestados, 81% prefiere aprender con actividades basadas en juegos. Esto indica un fuerte interés en este tipo de aprendizaje. Un 12% prefiere aprender jugando moderadamente y un 8 % prefiere aprender jugando poco. Estos resultados sugieren que las actividades basadas en juegos podrían ser una estrategia de aprendizaje muy efectiva para este grupo de estudiantes y que su implementación sería de mucha factibilidad al aplicarlo en todas las aulas.

**Pregunta 7:** Las actividades en Moodle y WordWall me ayudaron a comprender mejor los temas vistos en clase.

*Ilustración 40 Moodle y Word Wall para la comprension*



**Fuente:** Form de Microsoft

**Elaborado por:** (Tutiven,2024)

### **Análisis**

En general, a la mayoría de los estudiantes (62%) les gustaron mucho las actividades en Moodle y WordWall. Un porcentaje menor de estudiantes (35%) indicó que simplemente les gustaban las actividades, y solo un estudiante (4%) dijo que le gustaban poco. Estos resultados sugieren que las actividades en Moodle y WordWall fueron una herramienta de aprendizaje eficaz para la mayoría de los estudiantes.

## CONCLUSIONES

La gamificación ha revolucionado nuestras clases de octavo. Al incorporar elementos de juego, hemos visto un aumento notable en la participación y el rendimiento de nuestros estudiantes. Y de esta manera, las actividades digitales han creado un ambiente de aprendizaje dinámico y divertido, donde los alumnos desarrollan habilidades esenciales para el futuro. Al transformar el aula en un espacio de juego, se ha demostrado que la ludificación es una herramienta poderosa para fomentar el aprendizaje activo y significativo. Nuestros estudiantes están no solo adquiriendo conocimientos, sino también desarrollando habilidades del siglo XXI que les serán útiles a lo largo de su vida. Aquí se menciona algunos logros alcanzados

**Mayor interés y participación de los estudiantes:** Se observó un mayor interés y participación de los estudiantes en las clases. Los estudiantes se mostraron más motivados y dispuestos a participar en las actividades propuestas.

**Aumento en los puntajes de las evaluaciones:** Se observó un aumento significativo en los puntajes de evaluaciones formativas en comparación con el último parcial del año en curso. El promedio de las asignaturas ha aumentado considerablemente.

**Mejora en la percepción de los estudiantes:** Los estudiantes manifestaron una mejor percepción de las asignaturas y del proceso de aprendizaje. Se sintieron más seguros de sus habilidades y más motivados para seguir aprendiendo.



## RECOMENDACIONES

- ✓ Mantenerse al tanto de las nuevas tendencias y herramientas tecnológicas en educación para seguir mejorando la integración de la tecnología en la enseñanza de las diferentes asignaturas impartidas en el aula de clases y proporcionar a los estudiantes experiencias de aprendizaje innovadoras y efectivas.
- ✓ Optimizar el aprendizaje implementando en el proceso de aprendizaje una variedad de instrumentos tecnológicos, (como lo son las plataformas educativas, software académico, aulas virtuales) las dinámicas y técnicas actuales que existen.
- ✓ Adaptar al alumnado al uso de la tecnología educativa para obtener mejores resultados en cuanto al proceso de motivación en enseñanza – aprendizaje.
- ✓ Capacitación del cuerpo docente sobre el manejo de las TIC y se recomienda el uso de las plataformas diseñadas e implementadas como refuerzo de los contenidos impartidos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Bibliografía

- CEPAL. (2022). Obtenido de <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/3ca376cf-edd4-4815-b392-b2a1f80ae05a/content>
- Chicaiza, J., & Lechón, E. (2022). *Edu.ec*. Obtenido de <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/bitstream/52000/766/1/PP-EDU2-2022-063.pdf>
- Dominguez, M. S. (2019). *Redalyc.org*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/181/18100809.pdf>
- Edu.co*. (2021). Obtenido de <https://colombiaaprende.edu.co/agenda/actualidad/recursos-educativos-digitales-usos-y-ventajas>
- Educacion 3.0. (s.f.). *www.educaciontrespuntocero.com*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>
- García, R., Perez, A., & Torres, A. (2018). *Edu.ec*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf>
- Gonzalez, J. P. (2019). Gamificar Tareas de Lectura en una Segunda Lengua: un Estudio Preliminar. *Revista de estudios y experiencias en educación*, págs. 95-103.
- Guamán Gómez, V. J. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Conrado*, 218-223.
- Guisvert, R., & Lima, L. (2022). *Amelica.org*. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/journal/466/4663726032/>

- Hernández-Horta, I. A., Monroy-Reza, A., & Jiménez-García, y. M. (2018). *www.scielo.cl*.  
Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v11n5/0718-5006-formuniv-11-05-31.pdf>
- Lopez, J. M. (2018). *ESTILOS DE APRENDIZAJE Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA*. Editorial UNED. Obtenido de <https://books.google.at/books?id=fGVgDwAAQBAJ>
- Medel-San Elías, Y. L., Moreno Beltrán, R., & Aguirre Caracheo, E. (2023).  
<https://www.scielo.org.mx/>. Obtenido de  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672023000200125&lang=eshttp://dx.doi.org/10.23913/ride.v14i27.1596](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672023000200125&lang=eshttp://dx.doi.org/10.23913/ride.v14i27.1596)
- Mena, E., Vera, L., & Mora, A. (2024). INTEGRACIÓN DE LA TECNOLOGÍA. *Revista Científica Multidisciplinar*, 1-14.
- Morocho, I., Astudillo, S., & Difabio, H. (2018). *Redalyc.org*. Obtenido de  
<https://www.redalyc.org/journal/1941/194163269010/html/>
- Prieto-Andreu, J., Said-Hung, E.-H., & Gomez, J. (2022). *Una.ac.cr*. Obtenido de  
<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/14016/23680>
- Revelo Sanchez, O., Collazos Ordoñez, C. A., & Jiménez Toledo, J. A. (s.f.). *Redalyc.org*.  
Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/6139/613964506004/html/>
- Río, N. G. (2021). *Usal.es*. Obtenido de Gamificación y aprendizaje basado en juegos para la educación en hábitos de vida saludable en la infancia:  
[https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/tesis/Memoria\\_Tesis\\_Espan%CC%83ol\\_Nazaret\\_Go%CC%81mez\\_del\\_Ri%CC%81o\\_v3.pdf](https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/tesis/Memoria_Tesis_Espan%CC%83ol_Nazaret_Go%CC%81mez_del_Ri%CC%81o_v3.pdf)
- Ruiz, B. (17 de Diciembre de 2021). *Flup*. Obtenido de <https://www.flup.es/importancia-gamificacion-educacion/>

- SCHUNK, D. H. (2019). *Una perspectiva educativa*. Obtenido de Fundasira.cl:  
<https://fundasira.cl/wp-content/uploads/2017/03/TEORIAS-DEL-APRENDIZAJE.-DALE-SCHUNK..pdf>
- Seaman, & Hutchings. (2019). *Researchgate.net*. Obtenido de  
[https://www.researchgate.net/publication/330093575\\_Using\\_Gamification\\_in\\_Education\\_A\\_Systematic\\_Literature\\_Review](https://www.researchgate.net/publication/330093575_Using_Gamification_in_Education_A_Systematic_Literature_Review)
- Sousa, D. d., Lima, M. d., & Reis, T. (2021). <http://scielo.senescyt.gob.ec/>. Obtenido de  
<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/alteridad/v17n1/1390-325X-alt-17-01-00012.pdf>
- Trejo Alarcón, J. A. (Agosto de 2022). *Uacj.mx*. Obtenido de  
<https://revistas.uacj.mx/ojs/index.php/cuadfront/article/view/4573/6741>
- UNESCO. (2020). Obtenido de <https://www.unesco.org/en/articles/education-post-covid-world-nine-ideas-public-action>
- Vasquez Ramos, F. J. (2021). *Fecyt.es*. Obtenido de  
<https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/76808/61214>
- Vizcaino, P., Cedeño, R., & Maldonado, I. (2023). *Ciencialatina.org*. Obtenido de  
<https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658/11619>

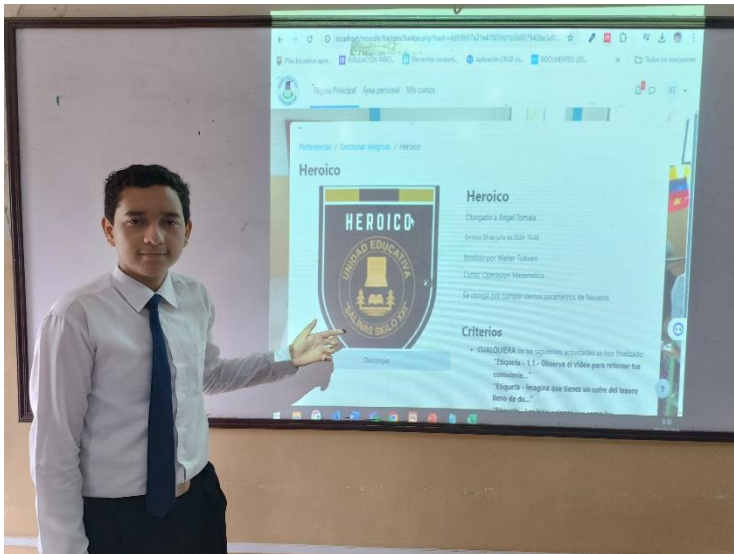
## ANEXOS

### GAMIFICACION EN EL AULA

#### BIENVENIDOS

En este curso, no solo adquirirán nuevos conocimientos, sino que también se embarcarán en una experiencia gamificada única que les permitirá poner a prueba sus habilidades, colaborar con sus compañeros y divertirse mientras aprenden.

**¡Recuerden!** La clave del éxito en este curso es la participación activa, la colaboración y el trabajo en equipo. ¡No duden en preguntar, compartir sus dudas y apoyarse mutuamente para lograr un aprendizaje significativo y divertido!





## Aventura

los números naturales son los bloques de construcción de la matemática, al igual que las plantas y los animales son los bloques de construcción de la jungla

