



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PSICOPEDAGOGÍA**

TEMA

**LA GAMIFICACIÓN EN LA ATENCIÓN DE LOS ESTUDIANTES
DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA**

TUTOR

PHD. JORGE LUIS GAHIK CABRERA

AUTORA

PANCHANA ESPINOZA NICOLE PATRICIA

GUAYAQUIL

2024

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

La gamificación en la atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica

AUTOR/ES:

Panchana Espinoza Nicole
Patricia

TUTOR:

PhD. Jorge Luis Dahik Cabrera

INSTITUCIÓN:

**Universidad Laica Vicente
Rocafuerte de Guayaquil**

Grado obtenido:

Licenciada en Psicopedagogía

FACULTAD:

EDUCACIÓN

CARRERA:

PSICOPEDAGOGÍA

FECHA DE PUBLICACIÓN:

2024

N. DE PÁGS:

72

ÁREAS TEMÁTICAS: Formación de personal docente y ciencias de la educación.

PALABRAS CLAVE: Juego educativo, atención, rendimiento escolar, aprendizaje, estrategia, educación.

RESUMEN:

El presente trabajo de investigación aborda la problemática actual en el contexto escolar caracterizada por el desconocimiento y la subutilización de herramientas pedagógicas que fortalezcan la habilidad cognitiva fundamental en niños y niñas en edad infantil, la atención. Ante esta realidad, se destaca la urgencia de implementar técnicas pedagógicas innovadoras, tales como la gamificación, para abordar esta carencia y enriquecer la experiencia educativa. Y, por otro lado, contribuir con la erradicación del desconocimiento de esta dentro de los procesos de adquisición de conocimientos.

El objetivo principal de la investigación fue analizar la influencia de la gamificación en la atención de los estudiantes de la Unidad Educativa "Indoalemán". Adoptando un enfoque descriptivo con metodología tanto cualitativa como cuantitativa, se utilizaron instrumentos como una entrevista, fichas de observación y pruebas educativas para recopilar datos. A través de un riguroso análisis del mismo, se determina que los resultados obtenidos revelaron de manera concluyente la influencia positiva de la gamificación en los procesos pedagógicos, evidenciando su capacidad para mejorar significativamente la atención de los estudiantes. Estos instrumentos evidencian una percepción favorable hacia la gamificación, destacando su capacidad para mantener el interés y mejorar la participación. Las actividades gamificadas generaron mayor atención y compromiso que las tradicionales.

De este modo se establece que estos hallazgos ofrecen valiosas perspectivas para la integración efectiva de la gamificación como una herramienta pedagógica

innovadora que puede abordar la atención en la educación infantil, ofreciendo una perspectiva sobre el potencial de la gamificación para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

N. DE REGISTRO (en base de datos):

N. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (Web):

ADJUNTO PDF:

SI

NO

CONTACTO CON AUTOR/ES:

Panchana Espinoza Nicole
Patricia

Teléfono:

0983838274

E-mail:

npanchanae@ulvr.edu
.ec

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

Mgtr. Kennya Guzmán Huayamave

Teléfono: (04)2596500 **Ext.** 217

E-mail: kguzmanh@ulvr.edu.ec

Mgtr. Alba Morán Mazzini

Teléfono: (04)2596500 **Ext.** 278

E-mail: amoranm@ulvr.edu.ec

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Tesis Panchana

INFORME DE ORIGINALIDAD

7 %	7 %	7 %	7 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	4 %
2	Submitted to Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil Trabajo del estudiante	2 %
3	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	2 %

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 1%
Excluir bibliografía Activo

Jorge Dahif

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

El estudiante egresado PANCHANA ESPINOZA NICOLE PATRICIA, declara bajo juramento, que la autoría del presente Trabajo de Titulación, La gamificación en la atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica, corresponde totalmente a el suscrito y me responsabilizo con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedo los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autor



NICOLE PATRICIA PANCHANA ESPINOZA

CI: 2450093352

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de docente Tutor del Trabajo de Titulación La gamificación en la atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica, designada por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Trabajo de Titulación, titulado: La gamificación en la atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica, presentado por la estudiante NICOLE PATRICIA PANCHANA ESPINOZA como requisito previo, para optar al Título de LICENCIADA EN PSICOPEDAGOGÍA, encontrándose apta para su sustentación.



PhD. JORGE LUIS DAHIK CABRERA

C.C. 1205924291

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la guía necesaria durante este arduo pero enriquecedor proceso de elaboración de este trabajo investigativo. A mi familia, les expreso mi sincero agradecimiento por su apoyo incondicional. Asimismo, mi gratitud se extiende a todos los seres especiales que, con su respaldo emocional y comprensión, han sido pilares esenciales en este exigente viaje. Su presencia ha significado más de lo que las palabras pueden expresar, y su apoyo ha sido la luz que iluminó los momentos más desafiantes.

Quiero reconocer el impacto que tuvieron en mi decisión de cursar y ejercer esta humana carrera a aquellos importantes personajes que marcaron mi camino desde el principio. Agradezco a la Lcda. Tatiana Rodríguez, el Lcdo. Jorge Espinoza y la Lcda. Glenda Calderón, cuya pasión, dedicación y compromiso por su labor me mostraron el verdadero significado de ser un psicopedagogo.

Agradezco a mi tutor de tesis, el PhD. Jorge Dahik por su valioso tiempo y conocimiento depositados a lo largo de este trabajo de titulación, de igual forma, un significativo agradecimiento a los docentes universitarios que conocí en este recorrido académico, quienes, con su experiencia, conocimiento y dedicación, me brindaron las herramientas necesarias para crecer como persona, cuyas enseñanzas fueron cruciales durante este proceso y cuyas palabras las llevaré a mi propia práctica psicopedagógica.

No puedo dejar de mencionar a mis compañeros de clase, quienes compartieron conmigo momentos de estudio, risas y crecimiento. Su apoyo y sus palabras de aliento fueron un faro iluminando mi camino y fundamentales para superar desafíos académicos y personales.

Finalmente, quiero expresar mi profundo agradecimiento a todos aquellos seres que tuve el privilegio de conocer durante mis prácticas pre profesionales. Su dedicación, empatía y compromiso me enseñaron que no hay labor más enriquecedora que aquella que permite servir y contribuir al bienestar colectivo. A todos ustedes, mi más sincero agradecimiento.

DEDICATORIA

A mis queridos maestros,

Quiero dedicar este trabajo a ustedes, quienes han dejado una huella significativa en mi vida y en mi formación académica. Cada uno de ustedes ha sido una fuente inagotable de inspiración, sabiduría y guía a lo largo de este recorrido educativo.

Sus enseñanzas trascienden el aula, han dedicado su tiempo, conocimiento y energía para cultivar en mí un especial interés y afecto por los procesos de aprendizaje, además de la búsqueda constante de la excelencia. Cada lección impartida, cada consejo brindado y cada palabra de aliento ha sido un faro que ha iluminado mi camino.

Su influencia y apoyo han sido fundamentales en este camino hacia la realización de mis sueños y metas. Sin su dedicación, orientación y compromiso, ningún logro en mi vida sería posible.

Con profundo respeto y gratitud,

Nicole Panchana Espinoza.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación aborda la problemática actual en el contexto escolar caracterizada por el desconocimiento y la subutilización de herramientas pedagógicas que fortalezcan la habilidad cognitiva fundamental en niños y niñas en edad infantil., la atención. Ante esta realidad, se destaca la urgencia de implementar técnicas pedagógicas innovadoras, tales como la gamificación, para abordar esta carencia y enriquecer la experiencia educativa. Y, por otro lado, contribuir con la erradicación del desconocimiento de esta dentro de los procesos de adquisición de conocimientos.

El objetivo principal de la investigación fue analizar la influencia de la gamificación en la atención de los estudiantes de la Unidad Educativa “Indoalemán”. Adoptando un enfoque descriptivo con metodología tanto cualitativa como cuantitativa, se utilizaron instrumentos como una entrevista, fichas de observación y pruebas educativas para recopilar datos. A través de un riguroso análisis del mismo, se determina que los resultados obtenidos revelaron de manera concluyente la influencia positiva de la gamificación en los procesos pedagógicos, evidenciando su capacidad para mejorar significativamente la atención de los estudiantes. Estos instrumentos evidencian una percepción favorable hacia la gamificación, destacando su capacidad para mantener el interés y mejorar la participación. Las actividades gamificadas generaron mayor atención y compromiso que las tradicionales

De este modo se establece que estos hallazgos ofrecen valiosas perspectivas para la integración efectiva de la gamificación como una herramienta pedagógica innovadora que puede abordar la atención en la educación infantil, ofreciendo una perspectiva sobre el potencial de la gamificación para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Palabras clave: Juego educativo, atención, rendimiento escolar, aprendizaje, estrategia, educación.

ABSTRACT

The present research work addresses the current problem in the school context characterized by the lack of knowledge and underuse of pedagogical tools that strengthen the fundamental cognitive ability in children of childhood age, attention. Given this reality, the urgency of implementing innovative pedagogical techniques, such as gamification, is highlighted to address this lack and enrich the educational experience. And, on the other hand, contribute to the eradication of ignorance of this within the knowledge acquisition processes.

The main objective of the research was to analyze the influence of gamification on the attention of the students of the Unidad Educativa "Indoalemán". Adopting a descriptive approach with both qualitative and quantitative methodology, instruments such as an interview, observation sheets and educational tests were used to collect data. Through a rigorous analysis, it is determined that the results obtained conclusively revealed the positive influence of gamification on pedagogical processes, evidencing its ability to significantly improve student attention. These instruments show a favorable perception towards gamification, highlighting its ability to maintain interest and improve participation. Gamified activities generated greater attention and engagement than traditional ones

Thus, it is established that these findings offer valuable perspectives for the effective integration of gamification as an innovative pedagogical tool that can address attention in early childhood education, offering a perspective on the potential of gamification to improve the learning experience of children. students.

Keywords: Educational game, attention, school performance, learning, strategy, education.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
ENFOQUE DE LA PROPUESTA	3
1.1 Tema:.....	3
1.2 Planteamiento del Problema:.....	3
1.2 Formulación del Problema	5
1.4 Objetivo General.....	5
1.5 Objetivos Específicos.....	5
1.6 Idea a Defender.....	6
1.7 Línea de Investigación Institucional / Facultad.	6
CAPÍTULO II	7
MARCO REFERENCIAL	7
2.1 Marco Teórico:.....	7
Antecedentes del problema	7
2.1.1 La gamificación	9
2.1.1.1 Objetivos de la gamificación	10
2.1.1.2 Gamificación en educación.....	10
2.1.1.4 Componentes de la gamificación	11
2.1.1.5 Efectos de la gamificación	13
2.1.1.6 Gamificación en educación primaria	16
2.1.2 Habilidades cognitivas	17
2.1.3 Atención.....	18
2.1.3.1 Relación entre la atención y el rendimiento académico	19
2.1.3 La gamificación en la atención a la diversidad.....	20
Técnicas e instrumentos de investigación sobre gamificación	21
Entrevistas	21
Técnicas e instrumentos de investigación sobre la atención.....	22
Ficha de observación aplicada para determinar el nivel de atención.....	22
2.2 Marco Legal:	23
CAPÍTULO III	27
MARCO METODOLÓGICO	27

Enfoque de la investigación:.....	27
Alcance de la investigación:	27
Técnica e instrumentos para obtener los datos	28
Instrumentos:.....	28
Población y muestra.....	30
CAPÍTULO IV.....	32
INFORME	32
4.1 Presentación y análisis de resultados	32
4.1.1 Análisis de entrevista a la docente tutora	32
4.1.2 Análisis de la prueba informal	33
4.1.3 Análisis de la ficha de observación áulica	34
Relación general de los resultados de la ficha de observación.	34
Bloques comparativos de los indicadores de la ficha de observación	36
<i>Bloque de interés</i>	36
<i>Bloque de participación y colaboración</i>	37
<i>Bloque de relación entre atención y rendimiento académico.</i>	38
<i>Bloque de competencias ejecutivas</i>	39
<i>Bloque de motivación y compromiso</i>	40
4.1.4 Relación entre la observación y el rendimiento académico	41
Grupo 1: Resultados de la actividad empleando gamificación.....	41
Grupo 2: Resultados de la actividad sin emplear gamificación	42
Relación entre grupo con gamificación y el grupo sin gamificación	42
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
ANEXOS.....	53

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Nombre.....	12
Tabla 2 Nombre.....	30

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Nombre.....	6
Figura 2 Nombre.....	45

ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1 Entrevista a la docente tutora	18
Anexo 2 Ficha de observación 1.....	49
Anexo 3 Ficha de Observación 2.....	

INTRODUCCIÓN

Diversos escenarios y eventos acontecidos en este último siglo han potenciado la tarea de adaptarse a las dinámicas cambiantes en el proceso de adquisición de información en la infancia. Es así como, en el actual contexto, la gamificación surge como una herramienta pedagógica eficaz e innovadora que transforma el contexto escolar captando el interés de los educandos por un determinado tema y fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas entre las cuales se destaca la atención.

No obstante, dentro del contexto ecuatoriano se observa una marcada falta de familiaridad respecto a esta práctica. Considerando su relevancia, el presente trabajo de titulación busca analizar los efectos que tiene la gamificación en la principal habilidad cognitiva; la atención. De este modo, centra su objeto de estudio en los niños de Segundo Año de Educación Básica. Así pues, en la sección subsecuente se exponen aquellos contenidos correspondientes a cada capítulo que forma parte de esta investigación:

Capítulo I: A lo largo del primer apartado de este trabajo de titulación, se expone de manera rigurosa el diseño del mismo, el problema en estudio, información fundamental junto con los respectivos objetivos (general y específicos), así también como la idea a defender de la investigación y la respectiva línea de investigación institucional que sustenta el proyecto.

Capítulo II: Presenta el marco teórico, dentro del cual se lleva a cabo una fundamentación de las variables determinadas, se realiza una sistematización de investigaciones previas, el marco conceptual dentro del cual se realiza una revisión de términos técnicos y, finalmente, el marco legal dentro del cual se sustenta la normativa legal ecuatoriana.

Capítulo III: Describe la metodología de investigación dentro del cual se establece el enfoque y diseño de la investigación, así mismo, se profundiza en las técnicas e instrumentos aplicados.

Capítulo IV: Detalla el informe de resultados de los instrumentos aplicados a lo largo del trabajo de investigación. Además, ofrece una interpretación objetiva de dichos datos recopilados con el fin de proporcionar la evidencia necesaria para respaldar las conclusiones y la comprensión general de los objetivos del proyecto de investigación.

Conclusiones y recomendaciones: En esta última etapa, se sintetizan los hallazgos clave y se establecen conexiones lógicas y precisas con los objetivos planteados de forma concisa. Las conclusiones reflejan la comprensión lograda y ofrecen respuestas a las preguntas de investigación. Por otro lado, las recomendaciones se derivan de las lecciones aprendidas y sugieren posibles acciones futuras para mejorar o ampliar el estudio. En conjunto, estas secciones proporcionan una visión integral y práctica para guiar futuras investigaciones o aplicaciones en el campo estudiado.

CAPÍTULO I

ENFOQUE DE LA PROPUESTA

1.1 Tema:

La gamificación en la atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica.

1.2 Planteamiento del Problema:

En el contexto educativo contemporáneo, la esfera educativa se encuentra confrontada por la necesidad imperante de adquirir nuevas herramientas pedagógicas que le posibiliten responder eficazmente a las nuevas demandas sociales. De manera particular, uno de los desafíos más significativos radica en abordar el creciente acontecimiento que se centra en la disminución de los niveles de atención, incidiendo en estudiantes que cursan el Segundo Año de Educación Básica, siendo este uno de los problemas más comunes que pueden experimentar los niños y niñas en este nivel educativo.

Ante este panorama, la inatención se ha convertido en un aspecto prevalente, afectando negativamente el procedimiento de obtención de saberes, y, a su vez, elevando el índice de dificultades en el proceso de aprendizaje relacionados con los problemas de atención dentro del aula. De este modo, la falta de interés y de motivación representa un obstáculo considerable para alcanzar los objetivos académicos deseados

Tomando en consideración que la atención, como habilidad cognitiva, es el primer peldaño al aprendizaje convirtiéndose en un recurso invaluable en el contexto educativo. Su importancia reside en su capacidad para filtrar los recursos cognitivos hacia estímulos específicos, permitiendo procesar información de manera efectiva y funcional. El Instituto de Neurociencias Aplicadas de Perú INA (2022) determina que, con respecto a la atención, se la consigue al enfocar nuestros recursos hacia un punto específico durante un periodo definido, lo que implica que solo somos conscientes de

lo que está dentro de ese foco. Es esencial reconocer que el proceso de atención es fundamental para llevar a cabo otras actividades cognitivas.

Por lo expuesto, se reconoce que, con el fin de promover la adquisición de destrezas que permitan canalizar la atención a los contenidos pedagógicos, el Ministerio de Educación (2021) facilita la experiencia de aprendizaje que fomenten el desarrollo de habilidades cognitivas y desarrollo integral como componente esencial de la metodología propuesta con la finalidad de que sea empleada de manera adecuada por docentes en colaboración de las familias.

No obstante, la integración de la era tecnológica y la implementación de estrategias lúdicas basadas en el juego ejercen un papel fundamental al atender las demandas educativas presentes. Ante esta realidad, el concepto de gamificación emerge como agente constructor de un modelo de aprendizaje innovador, transformador y personalizado.

Sin embargo, a pesar del creciente interés por esta herramienta pedagógica, existe una brecha notable en la comprensión de sus efectos positivos y su aplicación efectiva en el contexto educativo de dichos estudiantes. Según los aportes de los autores Cuenca y Ugalde (2021), a pesar de los beneficios y contribuciones que esta metodología aporta a la educación, es evidente que en el contexto educativo ecuatoriano aún prevalece un desconocimiento generalizado entre los docentes. En consecuencia, se hace imperativa la promoción activa y la capacitación sistemática de los educadores para asegurar la comprensión y la implementación efectiva de esta metodología en los entornos educativos locales.

La falta de investigaciones específicas sobre cómo la gamificación puede fomentar el nivel de atención, el interés, el elevado rendimiento escolar y los estímulos positivos para los educandos de este nivel educativo limita la comprensión y capacidad para implementar intervenciones pedagógicas sólidas y efectivas. Así pues, surge la necesidad de abordar estos aspectos en el presente trabajo de investigación, tomando como fundamento los aportes de Godoy (2019) la cual, con respecto a la gamificación establece que, este recurso posee la capacidad única para

despertar el interés y la entrega personal y voluntaria de quienes son participantes del mismo.

Esta característica fomenta que los estudiantes se involucren emocionalmente, se motiven desde su propia voluntad interna, se transforma en una herramienta esencial que favorece todo proceso de internalización de información. De tal modo se determina que, entre las cualidades intrínsecas de la gamificación, se puede considerar que no solo despierta el interés, sino que también nutre la participación y la disposición de aprender, convirtiéndolo en un importante recurso en el contexto escolar en la infancia.

Dichos fundamentos son punto de partida para analizar la influencia existente entre la gamificación en la atención contemplando a los educandos de Segundo Año de Educación Básica como población específica dado a la gran influencia de la atención en los procesos pedagógicos en este nivel educativo.

1.2 Formulación del Problema

¿De qué manera influye la gamificación en la atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Indoalemán?

1.4 Objetivo General

Analizar la influencia de la gamificación en la atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Indoalemán durante el periodo lectivo 2023-2024

1.5 Objetivos Específicos

- Identificar los aportes teóricos que sustentan el papel de la gamificación en la atención de los estudiantes.

- Diseñar instrumentos de investigación que permitan analizar y explicar la relación existente entre la gamificación y la atención de los estudiantes de segundo año de Educación Básica.
- Determinar la influencia de la gamificación en la atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Indoalemán.

1.6 Idea a Defender

La gamificación influye de manera positiva en la atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Indoalemán en el periodo 2023-2024.

1.7 Línea de Investigación Institucional / Facultad.

La tesis tributa a la línea institucional: Formación integral, atención a la diversidad y educación inclusiva.

Mediante la implementación de técnicas, instrumentos, recursos y herramientas, este trabajo investigativo pretende validar la técnica pedagógica de gamificación para que sea posible incorporar esta información en el ámbito de las ciencias educativas y en las teorías del aprendizaje. Por otro lado, se busca fomentar una educación que atienda a la diversidad mediante la comprensión de herramientas educativas enfocadas y adaptadas a la realidad educativa y a los procesos cognitivos de cada individuo.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco Teórico:

Antecedentes del problema

El presente trabajo investigativo tiene en consideración estudios previos relacionados con el tema, es por ello que se consultaron artículos, estudios y trabajos investigativos similares, entre los cuales se consultó teoría con alcance en ámbitos tanto internacional como en el nacional. De este modo, este trabajo de titulación tiene como antecedentes los subsiguientes documentos:

Internacionalmente, Li (2022) sustenta y conceptualiza la gamificación en un artículo publicado en la revista *Technology-Enhanced Learning and Teaching: Sustainable Education*, el cual considera que la integración de la gamificación, respaldada por la utilización estratégica de la incorporación tecnológica en la enseñanza, ofrece experiencia de la posibilidad de crear experiencias pedagógicas que no solo resulten motivadoras, sino también trascendentales en el aprendizaje de los estudiantes. Esta técnica pedagógica no solo busca cultivar el interés y la participación activa, sino que aspira sobrepasar los límites convencionales de la educación, proporcionando una adquisición de conocimientos enriquecedora y significativa.

De este modo, a nivel de América Latina, García (2021) en un artículo del Observatorio para el renombrado Instituto para el Futuro de la Educación (IFE), contempla que, en el desarrollo de las experiencias, se puede denotar y comprobar que la gamificación, como estrategia educativa, fusiona elementos provenientes del diseño y la mecánica del juego. Esta técnica implica la creación de un entorno educativo, ya sea real o virtual, donde se definan asignaciones inspiradas en las normas características de los juegos. A pesar del hecho de que no constituye un juego en sí mismo, se nutre de la estructura de los mismos para crear un escenario inspirador, estimulante y motivación al para los sujetos en condición de aprendizaje en todos sus niveles educativos.

Así pues, en la Revista Peruana investigativa enfocada en las Ciencias de la Educación y la Investigación, se considera que el progreso tecnológico a nivel global ha ejercido una notable influencia en la transformación de las metodologías empleadas dentro del contexto escolar, de manera directa en lo que concierne a la implementación de tácticas innovadoras dirigidas a potenciar la enseñanza y el aprendizaje de cada individuo. Este fenómeno ha desencadenado cambios significativos en la manera en que los educadores imparten conocimientos y cómo los estudiantes colaboran de manera activa en la adquisición de un conocimiento personalizado e individualizado (Huamaní y Vega, 2023).

Adentrándonos en el contexto ecuatoriano, Botella y Cabañero (2020), en su artículo científico determinó que las bases que fundamentan la influencia de la gamificación en las capacidades cognitivas lleva desarrollándose a partir de mediados del siglo XIX y ha llevado un proceso de modificación y actualización debido a la necesidad de los actores educativos al contexto contemporáneo. Es así como Deterding (2011), autor moderno citado en la tesis de Navarros, Pérez y Femia (2021), sostiene que la gamificación juega el rol de estrategia efectiva para favorecer los aprendizajes a partir de la motivación y estimulación de los procesos cognitivos, de manera específica, de la atención.

Finalmente, Bajaña y Coello (2023) en su proyecto de titulación realizada en la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil (ULVR), tuvo como principal objetivo realizar un análisis cuyo resultado indicó que las plataformas didácticas de educación en línea ofrecen la posibilidad de acceder a material pedagógico ideal para el proceso de aprendizaje autónomo, trabajos colaborativos, evaluación de aprendizajes y recursos formativos al alcance de los educandos. Esto simplifica la adquisición de conocimientos al proporcionar acceso fácil a toda la información educativa necesaria.

2.1.1 La gamificación

El término gamificación se origina de la fusión conceptual provenientes del juego y su aplicación en la búsqueda de emular la capacidad de los videojuegos para captar, retener y aprovechar la atención del jugador a lo largo de extensos periodos. Es así como los autores Fernández y Flores (2019) explicaron que el concepto se origina con la intención de aprovechar su capacidad inherente a los juegos, centrándose en catalizar transformaciones en distintos contextos, entre ellos se considera contemplar la administración, gestión, dirección y manejo de recursos humanos, y, por otro lado, el área del marketing o la promoción de algún negocio.

En este contexto, los creadores de herramientas novedosas y llamativas pretenden y esperan incorporar estas características de manera estratégica con el objetivo de evaluar y potenciar su eficacia y eficiencia. Es así como Gil-Quintana y Prieto (2020) la consideran como estrategia destinada a potenciar la participación activa, motivación, la conexión con los contenidos, el mejoramiento integral y estimular el compromiso.

En consecuencia, la gamificación no se limita a una simple combinación de juegos independientes para emplearlos de manera secuencial, más bien, constituye un enfoque integral el cual, en base a los aportes de Cuenca y Ugalde (2021), propone alcanzar diversos objetivos, entre los cuales se encuentra la optimización del comportamiento de cada individuo y la mejora continua de la misma.

Siguiendo este concepto, es indispensable considerar los aportes de García (2021) el cual contempla que, con respecto a la ejecución de la gamificación, no se trata de un juego en sí mismo, sino de la creación de un entorno real o virtual que incorpora principios definiendo actividades o roles.

De acuerdo con Roura (2023), experta en gamificación y autora de un blog especializado en este recurso, expone detalladamente sobre los diversos tipos de gamificación. En su análisis, identifica varias categorías, entre las cuales se destaca el empresarial, marketing, de la salud, en ámbitos de e-commerce, social y en la educación.

2.1.1.1 Objetivos de la gamificación

En términos de Zambrano, Lucas, Luque y Lucas (2020) el propósito principal de la gamificación se basa en influir conductualmente en el sujeto durante la ejecución de un juego, mientras que se disfruta plenamente de la actividad realizada.

Esta estrategia está enmarcada en ámbitos profesionales o institucionales (educativos), y, al mismo tiempo, se basa en la premisa de que la introducción de elementos lúdicos y motivadores no solo facilita la participación activa, sino que también contribuye a la obtención de resultados más eficaces por parte de los sujetos que participan del mismo.

De este modo, Alejaldre y García (2020) proponen dos vías de gamificar en el aula, las cuales son la superficial y la estructural. Dentro de los aspectos que definen a la gamificación superficial se destaca el ejercicio constante por involucrar la normativa y consignas del juego en una actividad específica, mientras que los aspectos que definen a la gamificación estructural consisten en unir las reglas del juego a todas las actividades.

2.1.1.2 Gamificación en educación

En la amplia gama de literatura disponible, numerosas investigaciones y estudios científicos se han centrado en las innovaciones pedagógicas destacando la Gamificación como una estrategia que ha transformado de manera efectiva el proceso didáctico en el aula. Estas investigaciones proporcionan evidencia sustancial del impacto significativo que la gamificación ha tenido en el contexto escolar en la ardua búsqueda del fortalecimiento de las habilidades y capacidades cognitivas individuales.

En base a los aportes de Montero (2022), la gamificación como técnica pedagógica emerge con una gran relevancia destinada a integrarse eficazmente en ambientes escolares, además facilita la aplicación de los elementos fundamentales utilizados en la gamificación de manera sencilla y directa. Su funcionamiento y didáctica lo convierte en un recurso accesible, especialmente para aquellos

educadores que estén dando sus primeros pasos en la implementación de estrategias gamificadas en sus clases.

Es así como Pérez y Mirete (2020) contempla que, dentro del contexto escolar, uno de los puntos clave en relación al tema es la motivación con el fin de inducir logros de aprendizaje, en este sentido, un estudiante que con sentido de propósito y entusiasmo intrínseco demostrará una disposición mayormente marcada y favorable para asimilar y aplicar los conocimientos adquiridos.

La literatura disponible no solo subraya la implementación exitosa de la gamificación, sino que, también resalta su papel en la mejora de la cooperación, los estímulos positivos que recibe el estudiante, el proceso de atención y la asimilación de nuevos conceptos. Estas conclusiones respaldan el concepto de que la gamificación no solo es una tendencia, sino una herramienta educativa valiosa, útil y efectiva con repercusiones positivas en el ámbito educativo.

Así pues, al tratarse de una estrategia pedagógica tan completa y versátil, García (2021) propone que puede ser aplicada en cada nivel educativo, empezando por la enseñanza primaria hasta su aplicación en entornos de educación superior o cursando estudios académicos de cuarto nivel, así como en campos como la capacitación laboral y la convivencia profesional.

2.1.1.4 Componentes de la gamificación

La gamificación, cuando se aplica de manera efectiva, no solo persigue el control de las acciones, sino que también se esfuerza por convertir la experiencia en una actividad motivadora y atractiva para los participantes, generando así un impacto positivo en la consecución de objetivos específicos.

Así pues, implica la integración de aspectos del juego, del pensamiento lúdico y de desarrollo de habilidades cognitivas como estrategia educativa, es por ello que Aguilar, Briceño, Díaz y Ucàn (2020), en su artículo de investigación basado en la gamificación, proponen 3 elementos que componen dicha técnica pedagógica, las cuales son:

- Dinámica

La dinámica que emplea la gamificación se caracteriza por incidir y afectar la conducta de los estudiantes, relacionándose estrechamente con el entusiasmo que brinda a los sujetos que participan de él. Así pues, Ordoñez (2022) considera que este elemento motiva y persuade a que los sujetos adopten una postura participativa y cooperativa, empleando estrategias que puedan abarcar aspectos clave tales como: limitaciones, relaciones, seguimiento del progreso y avances, entre otros aspectos que se integren estratégicamente para crear un entorno educativo motivador.

- Mecánica

La mecánica de la gamificación representa el proceso básico que impulsa la acción y genera la participación del jugador. En base a estos aportes, Cuenca y Ugalde (2021) proponen que la mecánica de la gamificación se organiza en: puntos, niveles, desafíos, insignias y tableros de puntuación.

- Componentes del juego

Al igual que toda técnica pedagógica, se basa en una serie de elementos esenciales para su ejecución, es por ello que Chaves (2019) propone 7 componentes de la gamificación, los cuales son:

1. Establecer metas: Instituir consensuadamente los principios esenciales de la actividad.
2. Delimitar la mecánica: Seleccionar los elementos, la mecánica y dinámica necesaria para llevar a cabo las tareas contempladas.
3. Definir características: Establecer su estética y peculiaridades con el fin de que resulte visualmente atractiva.
4. Determinar finalidad: Delimitar el propósito de la actividad.
5. Presentar las instrucciones de manera concisa: Explicar las consignas garantizando al mismo tiempo
6. Formar grupos: Constituir equipos promoviendo la inclusión.
7. Definir incentivos: Establecer los reconocimientos que los estudiantes obtendrán como incentivo para fomentar el proceso educativo.

2.1.1.5 Efectos de la gamificación

Ventajas

Dentro de los efectos positivos que enmarcan al uso de la gamificación, se consideran los siguientes aspectos:

- Motivación

La dinámica de motivar a los estudiantes es un factor crucial en el contexto escolar, ya que estimula su participación y compromiso con las actividades académicas. Cuando existe motivación, hay una mayor tendencia hacia las tareas asignadas, se fomenta el trabajo voluntario, se inspira a los estudiantes a contribuir en proyectos escolares y crea un ambiente educativo dinámico y estimulante que promueva aprendizajes significativos.

De igual manera, existe un documento a la mentalidad multitarea, contribuyendo al desarrollo de habilidades para captar varios detalles de distintas actividades. Esta capacidad no solo fortalece la atención del alumno, sino que también beneficia el dinamismo y ritmo del aula. Al cultivar la habilidad de gestionar diversas actividades en base a la motivación, los estudiantes aprenden a priorizar y organizarse de manera efectiva, lo que les prepara para enfrentarse a futuros desafíos.

- Incremento del nivel de atención

La gamificación revoluciona las actividades monótonas, convirtiéndolas en experiencias estimulantes, entretenidas y atractivas. Lo que eleva el nivel de atención de los estudiantes, los cuales se esfuerzan por capturar información esencial para el transcurso del juego, fomentando la perseverancia hacia el éxito personal.

Por otro lado, al participar en estas dinámicas, se activan niveles de dopamina, lo que aumenta la atención y la motivación de manera orgánica y natural, favoreciendo el proceso de aprendizaje. Así pues, se considera que llega a profundizar e intensificar

el compromiso del estudiante, lo que se traduce en un mayor nivel de interés, atención, comprensión y retención del conocimiento.

Un beneficio importante de este aspecto es que la utilización de los juegos como técnica pedagógica resulta altamente efectiva para cultivar y fomentar una variedad de emociones en el sujeto, tales como el deseo de conocer, la buena disposición, el orgullo, confianza y seguridad al encarar a los errores de manera constructiva, optimizando de esta manera el desarrollo del proceso educativo (Lee y Hammer, 2011, como se citó en Quispilema, 2023)

Cada individuo tiene la capacidad de jugar y aprender de manera autónoma, adaptándose a su ritmo, sus necesidades y, principalmente, sus intereses. Es por ello que este enfoque permite que cada persona explore, asimile el contenido y centre su atención en actividades que le brinden la libertad de aprender a su propia velocidad.

- Aprendizaje activo

Hablar de aprendizaje activo representa al proceso cognitivo que permite y facilita la interiorización de información mientras que se aumenta el interés y la motivación. Estos aspectos están enmarcados en la posibilidad de desarrollar aprendizajes significativos en un tema específico debido a que prioriza la adquisición de conocimientos y la puesta en práctica del mismo a la vez.

Cuando la actividad es correctamente ejecutada, permite el desarrollo y dirección de ambientes estimulantes en el aula dentro del cual haya una comunicación adecuada y un proceso de comprensión adecuada y alcanzable, incluyendo a los casos de alumnos con necesidades educativas especiales (Blas, 2019). Sumado a ello, brinda retroalimentación instantánea sobre el desempeño del estudiante, posibilitando la corrección de errores y el desarrollo inmediato de habilidades, lo cual da rienda a una pronta mejora educativa.

- Cooperatividad

Se percibe como un estímulo para fomentar la cooperación debido a que las actividades gamificadas promueven un entorno de colaboración en donde la ayuda mutua es esencial para alcanzar metas y es el medio para cultivar habilidades sociales. Es así como su estructura no sólo promueve la competencia individual, sino que también enfatiza la importancia de la colaboración y apoyo entre los participantes.

Por otro lado, la resolución de problemas de manera conjunta se convierte en una oportunidad para aplicar el pensamiento crítico y creativo, impulsando a los participantes a no solo adquirir conocimientos a través de la actividad gamificada, sino también desarrollar y fortalecer destrezas interpersonales enfrentando desafíos colectivos.

De este modo, es importante destacar que la cooperatividad, sumado con un sentido de complicidad, estimula el espíritu de competencia sana y motiva a los estudiantes a incrementar su esfuerzo, superando sus propios límites, con el objetivo de buscar una mejora personal.

Desventajas

Para poder definir aquellos problemas o efectos negativos que causa el uso de la gamificación, es preciso mencionar y definir los siguientes puntos:

- Mantener equilibrio entre lo lúdico y lo formal.

Al emplear técnicas pedagógicas atractivas y estimulantes, es posible que surjan casos de deshonestidad académica o intentos de hacerlas. Es por ello que resulta fundamental prevenir estas situaciones y establecer consecuencias claras con el fin de que los sujetos que componen este proceso educativo consideren la necesidad de internalizar valores éticos que les sean útiles en su vida.

Es fundamental considerar que la gamificación no equivale a un simple juego tradicional, por lo tanto, es crucial que las reglas y normas estén claramente definidas y explicadas para todos los estudiantes/participantes. El objetivo es facilitar la

adquisición de conocimientos de manera innovadora, enseñando a canalizar la competencia por querer “ganar”.

De este modo, separar lo lúdico de los objetivos educativos puede generar reacciones negativas y desviar el enfoque de la actividad gamificada hacia aspectos no deseados. Es esencial mantener un equilibrio entre el aspecto divertido, lúdico y entretenido, con la finalidad pedagógica de modo que se puede garantizar una experiencia enriquecedora, significativa y positiva.

- Escasa estimulación comunicativa

La gamificación es una herramienta efectiva para el desarrollo de diversas habilidades, aunque no contribuye al desarrollo de la expresión oral. Por lo tanto, en caso de estudiantes con dificultades en el lenguaje se requiere intervenir con actividades centradas en mejorar esta habilidad específica.

2.1.1.6 Gamificación en educación primaria

La técnica pedagógica de gamificación ejecutada y aplicada en la educación primaria brinda un valor agregado a las experiencias de aprendizaje de los sujetos en cuestión. Así mismo, se configura como una herramienta especialmente adecuada dada la centralidad del juego en la vida de los infantes, en este sentido, no solo se adapta naturalmente a la condición de los niños, sino que también brinda relevancia en su desarrollo cognitivo y formativo (Vélez y Tejada, 2022).

De este modo, se afirma que el uso y la implementación de la dinámica del juego en el contexto de educación primaria adopta una postura de instrumento de enseñanza a través de una concreta retroalimentación, cooperatividad, recompensas, establecimiento de objetivos, sentido de competencia y un progreso adaptado a las necesidades individuales. Este enfoque facilita la creación de un entorno participativo e integrado en el juego de una manera significativa.

En base a estos aspectos, Ardila (2019) considera que, con respecto a la gamificación y la educación primaria, se promueve activamente la asimilación de conocimientos mediante el uso de dos aspectos puntuales: en base al análisis de conflictos/problemáticas y, por otro lado, por medio del descubrimiento. Es así como se va favoreciendo la comprensión de conceptos básicos de manera profunda y se promueve la participación activa en edad infantil.

2.1.2 Habilidades cognitivas

Las habilidades cognitivas forman parte de fases o etapas que se ejecutan de manera inconsciente en la mente de un sujeto y, tanto en el caso de las innatas como de las adquiridas a lo largo del tiempo, permiten a los individuos procesar conocimientos provenientes del contexto.

Así pues, en base a las características señaladas previamente, Bajaña y Coello (2023) consideran que las habilidades cognitivas posibilitan la capacidad de procesamiento e interpretación intelectual, además, se traducen en elementos fundamentales tales como:

- La atención.
- La capacidad memorística.
- El razonamiento y resolución de problemas.
- El lenguaje.
- El desarrollo de la creatividad.

De este modo, Zurita (2020) considera que, en torno a esta actividad cognoscitiva, involucra operaciones mentales que integran la información sensorial en un esquema de información relevante. Este aspecto permite que los individuos no solo adquieran información, sino también construyan nuevos aprendizajes mediante la aplicación de vivencias previas.

En este sentido, una estrategia efectiva para promover la asimilación y entendimiento durante el proceso de adquisición de conocimientos es alinear las instrucciones y consignas de acuerdo a los procesos cognitivos de cada individuo de

modo que se compruebe la efectividad del método y el rendimiento de los mismos. Dichos aspectos permiten al individuo asimilar datos, contenido o, a su vez, permiten adquirir destrezas para su posterior aplicación. Estas habilidades constan de tres componentes principales: la capacidad de dirigir la atención, categorización tras el debido análisis del mismo, e interpretación de la información (Acosta, et al., 2020)

2.1.3 Atención

La atención implica procesos enfocados en dedicar la atención requerida en una tarea en curso, es por ello que resulta esencial cultivar la habilidad de dirigir y gestionar de manera efectiva los pensamientos, fomentando una perspectiva reflexiva y concentrada durante una actividad. Así pues, los autores Arias y Huaynate (2021) consideran que dicha habilidad cognitiva se erige como uno de los fundamentos básicos del proceso de adquisición de conocimientos, al lado de elementos como la memoria, percepción, interés y los procesos comunicativos.

En base a estos conceptos, se considera que la atención también puede ser influenciada por factores externos, lo que implica que su nivel depende del ambiente y de aquellos elementos que busquen mejorar la concentración del educando. Asimismo, Pinto et al. (2019) determina que entre estos factores se incluyen características que receptan los sentidos, tales como los colores, el tamaño, los aspectos kinestésicos, la intensidad del desafío y el grado de estimulación que brinde. En consonancia con esta descripción, se evidencia que la gamificación cumple con dichas características y ofrece aspectos únicos que se adaptan a los diversos gustos y preferencias.

En base a estas propuestas, Arias y Huaynate (2021) exponen a lo largo de su investigación que, dentro del concepto de atención, existen dos tipos, cuyas características son muy pronunciadas y difieren la una de la otra.

En primer lugar, la atención espontánea se distingue por ser la modalidad más simple y orgánica, la cual predomina su alta influencia por estímulos sensoriales tanto del medio externo como del interno. Por otro lado, la atención voluntaria representa

un nivel más avanzado, donde la determinación desempeña un papel crucial al dirigir el enfoque hacia un objeto específico durante un periodo determinado.

Así pues, tomando en consideración los aportes de Uchupailla (2023) se considera que la atención se define como la capacidad de dirigir el foco hacia un evento cuando existe el deseo de hacerlo. En otras palabras, es crucial subrayar el papel fundamental del medio externo, ya que la ausencia de atención y concentración adecuadas puede obstaculizar el proceso de realización de una determinada tarea.

2.1.3.1 Relación entre la atención y el rendimiento académico

Al establecer una correlación entre la atención y el rendimiento académico es preciso considerar los aportes de Llorens-Largo et al (2016), como se citó en García et al. (2020), los cuales afirman que los sujetos experimentan placer e interés durante la realización de una determinada actividad llegan a liberar una cantidad significativa de dopamina, un neurotransmisor que desencadena sensaciones de regocijo, entusiasmo y atención, desempeñando un rol fundamental para lograr un mejor resultado en cuanto a logros académicos y en el fortalecimiento de la adquisición de conocimientos.

Así pues, se constata que entre los principales desafíos que existen en esta relación, los individuos pueden llegar a experimentar desafíos significativos para mantener y enfocar la atención cuando las tareas carecen de motivación o atractivo, así como aquellas que resultan excesivamente extensas y repetitivas (Mogrovejo, 2022).

Por otro lado, Ojeda (2022) en su tesis de pregrado tuvo como objetivo realizar un análisis a la influencia de las nuevas tecnologías dentro del abordaje de las necesidades educativas desde una perspectiva social y consciente del contexto que rodea al sujeto, puesto que en el actual contexto tecnológico en el que coexistimos hay varias herramientas digitales disponibles, algunas gratuitas y otras de pago, que posibilitan el aprendizaje social. Estas herramientas tienen la finalidad de facilitar la

interacción entre los estudiantes en un entorno digital supervisado y administrado por el docente.

La incorporación de elementos lúdicos no solo añade un componente placentero al proceso escolar, sino que también actúa como catalizador para optimizar la participación de los actores educativos y el desempeño de los estudiantes, produciendo una influencia favorable en los procesos de adquisición de conocimientos.

Así mismo, dentro del contexto educativo contemporáneo, se enfrentan diversos desafíos que impactan negativamente en el progreso cognitivo y la formación de los estudiantes, así pues, Zurita (2020) expone que entre estos obstáculos se incluyen la extensión excesiva de textos, las dificultades de comprensión, el enfoque centrado en el docente, metodología basada en enfoques tradicionales, priorizar las estrategias memorísticas, falta de control en trabajos en equipo, exposiciones carentes de reflexión y calificaciones insatisfactorias. Estos factores interrelacionados generan frustraciones y afectan significativamente el desarrollo educativo.

2.1.3 La gamificación en la atención a la diversidad

La gamificación se presenta como una herramienta altamente eficaz para atender a la diversidad en el ámbito educativo debido a que ofrece un enfoque flexible y adaptativo que puede satisfacer y potenciar las necesidades individuales al incorporar elementos del juego que proporcionen múltiples vías para la participación y aprendizaje. Así pues, se muestra como una estrategia cuyo objetivo es promover ambientes de aprendizaje colaborativo, de apoyo mutuo y que ofrezca oportunidades de desarrollo integral para todos los individuos valorando sus vulnerabilidades (Muntaner, 2019).

En los procesos académicos contemporáneos es preciso crear espacios democráticos e inclusivos que respeten el ritmo de aprendizaje de cada individuo y permitan el desarrollo de habilidades comunicativas y la convivencia, y, priorizar la tarea de convertir la enseñanza en algo más profundo que la mera transmisión de los

contenidos establecidos por los organismos educativos nacionales, sino de verdaderamente considerar la gama de factores que logren convertir el proceso educativo en una experiencia significativa.

Tanto a nivel internacional como nacional, se han introducido múltiples estrategias y recursos cuya visión es optimizar la participación y la atención de los estudiantes, aunque con resultados positivos limitados. En base a estos aspectos, la gamificación ha surgido como una alternativa provechosa para alumnos y educadores, simplificando el proceso de adquisición de aprendizajes. En consecuencia, Prieto (2020), en su estudio enfocado en la incorporación de la gamificación en ambientes inclusivos concluye que, entre los efectos observados, se resalta significativamente el aumento de la motivación del cuerpo estudiantil, el logro de metas, el desarrollo individual, así como en la ejecución de actividades y la gestión de situaciones irregulares.

Como resultado, Rodríguez et al. (2019) establece que la implementación de la gamificación en instituciones educativas transforma la percepción tradicional de metodologías de aprendizaje, adaptándose a la respuesta inclusiva.

Técnicas e instrumentos de investigación sobre gamificación

Entrevistas

En el trabajo de titulación realizado por Cuenca y Ugalde (2021) propone una metodología centrada en el análisis de la opinión y experiencias de un actor educativo, utilizando para ello una entrevista estructurada. Para conocer sobre este panorama, realizó una entrevista estructurada de respuesta abierta el cual constó en un guión de 12 preguntas dirigido a autoridades instituciones y especialistas. La evidencia obtenida en esta entrevista, confirma que las autoridades educativas, profesionales docentes, expertos en el campo y padres están de acuerdo en que la gamificación constituye una estrategia que optimiza el proceso de aprendizaje significativo en niños. Esto se debe a que éstos exponen un notable interés y deseo al participar en actividades que adoptan la estructura del juego.

Así pues, el realizar una entrevista estructurada de preguntas abiertas, es una parte crucial dentro de la presente investigación con el fin de comprender la profundidad del efecto de la gamificación en la atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica. Es por ello que el sujeto entrevistado será una docente de este nivel educativo, cuyo testimonio directo proporcionará una visión sobre los efectos de la gamificación en el contexto escolar.

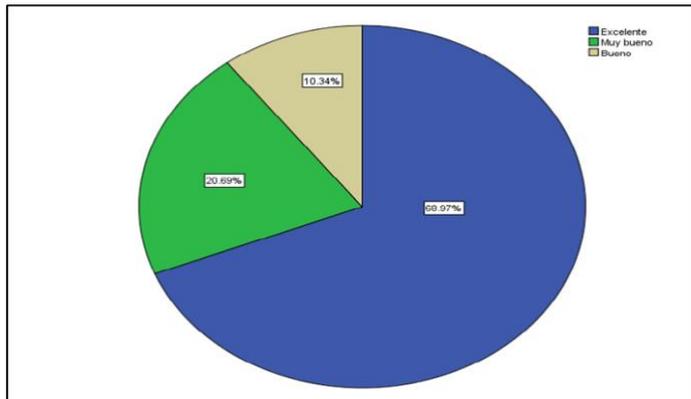
Técnicas e instrumentos de investigación sobre la atención

Ficha de observación aplicada para determinar el nivel de atención.

Gorotiza (2022), en su tesis de pregrado, determinó que la ficha de observación se destaca como uno de los instrumentos más frecuentemente empleados para evaluar el comportamiento, por medio del cual dio como resultado que, de diez estudiantes que participaron de dicha técnica, existe una cantidad específica que demostró irregularidades no significativas al momento de resolver aspectos relacionados con mantener la atención sostenida en el desarrollo de la actividad. Además, se evidenció que se promueve la participación y la postura cooperativa.

Por otro lado, en el trabajo investigativo de Gómez y Ávila (2021) se analizó la incidencia de la gamificación en la motivación de 29 alumnos del segundo año de Educación General Básica a través de la implementación de una guía de observación estructurada. cabe destacar que dentro del análisis del mismo se comprueba que la gamificación influye significativamente en la atención de los estudiantes, esto quiere decir que todos han podido tener un foco de atención a la realización y cumplimiento de las actividades gamificadas.

Figura 1 Atención al momento de realizar las actividades gamificadas.



Fuente: Gómez y Ávila (2021)

Elaborado por: Panchana (2024)

En la presente investigación se llevarán a cabo dos fichas de observación que permitirán recoger datos, evaluar el desarrollo de una actividad empleando la técnica de gamificación y realizar una comparación con otra actividad donde no se emplea dicha técnica. De tal manera, se podrá analizar el contraste de ambos escenarios y determinar el grado de atención de dichos estudiantes.

2.2 Marco Legal:

El presente trabajo de investigación se sustenta en un marco legal que abarca diversas secciones jurídicas destacadas, las cuales proporcionan el fundamento normativo necesario para el desarrollo y validación del mismo.

Constitución de la República del Ecuador

Capítulo Segundo

Derechos Del Buen Vivir

Sección Quinta

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las

personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

REGLAMENTO GENERAL DE LA LEY ORGANICA DE EDUCACION

INTERCULTURAL

Título Séptimo - De las necesidades educativas específicas

Capítulo I

De la Educación para las personas con necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad

Art. 227.- Principios. La Autoridad Educativa Nacional, a través de sus niveles y de gestión central, promueve el acceso de personas con necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad al servicio educativo, ya sea mediante la asistencia a clases en un establecimiento educativo especializado o mediante su inclusión en un establecimiento de educación escolarizada.

Art. 228.- Ámbito. Son estudiantes con necesidades educativas especiales aquellos que requieren apoyo o adaptaciones temporales o permanentes que les permitan o acceder a un servicio de calidad de acuerdo a su condición. Estos apoyos y adaptaciones pueden ser de

aprendizaje, de accesibilidad o de comunicación. Son necesidades educativas especiales no asociadas a la discapacidad las siguientes:

1. Dificultades específicas de aprendizaje: dislexia, discalculia, disgrafía, disortografía, disfasia, trastornos por déficit de atención e hiperactividad, trastornos del comportamiento, entre otras dificultades.
2. Situaciones de vulnerabilidad: enfermedades catastróficas, movilidad humana, menores infractores, víctimas de violencia, adicciones y otras situaciones excepcionales previstas en el presente reglamento.
3. Dotación superior: altas capacidades intelectuales.

Son necesidades educativas especiales asociadas a la discapacidad las siguientes:

1. Discapacidad intelectual, física-motriz, auditiva, visual o mental;
2. Multidiscapacidades; y,
3. Trastornos generalizados del desarrollo (Autismo, síndrome de Asperger, síndrome de Rett, entre otros)

Código de la niñez y adolescencia

Título II principios fundamentales

Art. 37.- Derecho a la educación. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.

Art. 381.- El Estado protegerá, promoverá y coordinará el proceso de enseñanza aprendizaje, como actividades que contribuyen a la formación y desarrollo integral de las personas; impulsará el acceso a una educación de calidad y calidez. El Estado garantizará los recursos y la infraestructura necesaria para estas actividades. Los recursos se sujetarán al control estatal, rendición de cuentas y deberán distribuirse de forma equitativa.

TÍTULO VII - RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

(Sección primera Educación)

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

1. Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

7. Erradicar el analfabetismo puro, funcional y digital, y apoyar los procesos de post alfabetización y educación permanente para personas adultas, y la superación del rezago educativo. 8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Art. 349.- El Estado garantizará al personal docente, en todos los niveles y modalidades, estabilidad, actualización, formación continua y mejoramiento pedagógico y académico; una remuneración justa, de acuerdo a la profesionalización, desempeño y méritos académicos. La ley regulará la carrera docente y el escalafón; establecerá un sistema nacional de evaluación del desempeño y la política salarial en todos los niveles. Se establecerán políticas de promoción, movilidad y alternancia docente.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Enfoque de la investigación:

A lo largo de la presente investigación se empleó una metodología que adopta un enfoque mixto, abarcando tanto aspectos cualitativos como cuantitativos, los cuales pretenden contribuir a la reflexión teórica de ambas variables centradas en el aprendizaje en contextos sociales, de este modo, permite obtener en primer plano los conocimientos críticos del proceso vivido mediante las experiencias de los sujetos involucrados.

Sin embargo, del lado cuantitativo, busca aplicar instrumentos de medición que permitan obtener un acercamiento real y preciso al objeto de estudio, procurando, de este modo, exponer datos numéricos del mismo. Es por ello que, la presente investigación, prevé que dicha reflexión crítica contribuya en la creación y ampliación de nuevos conocimientos a través de la interpretación de las experiencias y datos adquiridos por parte de sus actores primarios, y que, finalmente, sirvan en futuras prácticas e investigaciones aledañas al tema.

Alcance de la investigación:

La presente investigación posee un alcance de tipo descriptivo, el cual permite explicar, detallar, exponer y precisar los elementos de ambas variables, proporcionando una imagen precisa y completa del objeto de investigación. De este modo, en base a los aportes de Ochoa y Yunkor (2021), que considera que la investigación descriptiva se sumerge en un enfoque retrospectivo al implicar que la información utilizada proviene de períodos anteriores. Aunque se pueden diseñar instrumentos para recopilar datos en ese momento, su función principal es mejorar la información ya existente.

Técnica e instrumentos para obtener los datos

Las técnicas empleadas dentro del presente trabajo de titulación fue el diseño y ejecución de una ficha de observación áulica, una entrevista, una prueba formal y una informal, las cuales permitieron reunir datos cualitativos sobre los efectos y la influencia que tiene la gamificación en la atención de los estudiantes de Segundo año de Educación Básica. Dichas técnicas fueron llevadas a cabo dentro de la Unidad Educativa Indoalemán de la ciudad de Guayaquil en el periodo 2023-2024

Instrumentos:

En base a las premisas de Toral (2019) los instrumentos empleados a lo largo de la investigación tienen como fin común el facilitar los procedimientos de documentación del estudio y de recolección de datos, entre ellos se mencionan los siguientes:

Entrevista: se obtuvieron datos precisos a través de la aplicación de una entrevista de 8 preguntas estructuradas y abiertas, las cuales fueron dirigidas a la docente tutora de Segundo Año de Educación Básica, cuya finalidad fue lograr reconocer y valorar la experiencia de profesionales de la educación con respecto a los efectos y el nivel de influencia de la gamificación en el nivel de atención de los educandos. Además, permitió conocer los procedimientos para intervenir de forma eficaz y oportuna frente a la actual realidad pedagógica.

Ficha de observación: A lo largo de la presente investigación se empleó el uso de dos fichas de observación cuyo principal objetivo es medir los aspectos específicos dentro de estas actividades pedagógicas basadas en la gamificación ejecutadas por los estudiantes y, al mismo tiempo, midiendo su nivel de atención durante la realización de las mismas. Cabe mencionar que las fichas de observación corresponden al enfoque cuantitativo. De manera particular, se plantea la utilización de una ficha de observación que permita la evaluación del nivel de atención de los estudiantes durante una actividad, contrastando la efectividad de la gamificación como técnica pedagógica frente a una situación sin su aplicación.

Así pues, se seleccionará una actividad educativa que pueda adaptarse tanto a la implementación de esta técnica pedagógica como a una versión estándar sin elementos gamificados. Seguido de esto, se dividirá a los estudiantes en cuatro grupos equitativos dentro del cual dos participarán en la versión gamificada de la actividad mientras que los otros dos grupos realizarán los mismos ejercicios sin dicha mecánica. Y, de este modo, se procederá a ejecutar la actividad de manera simultánea para todos los grupos. De este modo, se ejecutará un sistema de análisis comparativo de los puntajes, calificación o resultados obtenidos en ambas actividades, destacando las diferencias en el nivel de atención, identificando patrones o áreas de mejora basadas en los datos recogidos y sintetizarlas en las fichas de observación.

Finalmente, con base en el análisis de datos, formular conclusiones sobre el impacto de la gamificación en el nivel de atención considerando los hallazgos obtenidos mediante la observación y ejecución de las actividades antes mencionadas.

Prueba educativa: De acuerdo con la investigación de Demarchi (2020), estas evaluaciones o pruebas constituyen una forma de dar seguimiento a los procesos educativos y evaluar la capacidad de los sujetos para responder a diversas situaciones.

Así pues, se empleará la plataforma virtual “Wordwall” que sirva como herramienta que pueda ser utilizada en diversas asignaturas, centrando la atención en el aprendizaje, con el objetivo de que los educandos adquieran conocimientos significativos. Dicha plataforma en línea posibilita la creación de materiales didácticos en base a las necesidades educativas tanto colectivas como individuales, permitiendo su personalización de acuerdo con las directrices de la asignatura.

Así mismo, facilita, el intercambio del trabajo elaborado a través de un enlace web en cual permite su ejecución en tiempo real dentro del aula de clases. González y Gómez (2021) consideran que este instrumento es idóneo para generar diversas actividades interactivas adaptadas a la temática, al mismo tiempo que posibilita el desarrollo del aprendizaje autónomo. La plataforma Wordwall posibilita la creación de una amplia gama de actividades multimedia que incluyen juegos interactivos. Esta

herramienta cuenta con diversas plantillas que permiten la elaboración de actividades variadas adecuadas a la temática correspondiente (Miranda, 2020).

Figura 2. Recursos en Wordwall



Fuente: Wordwall (2020)

Elaborado por: Panchana, N. (2024)

Población y muestra

Población: La población de estudio del actual trabajo de titulación se basa en un grupo de 24 estudiantes de Segundo año de Educación Básica, junto a su docente tutor.

Muestra: En base a la población previamente mencionada, se emplea la técnica de Muestreo por conveniencia, o también llamado Muestreo Intencional, debido a que permite mantener un enfoque específico; entender el fenómeno estudiado con mayor profundidad de manera eficaz y conveniente. Es así cómo se selecciona como foco de análisis un grupo particular de estudiantes junto a su docente, pertenecientes a la Unidad Educativa Indoalemán en la ciudad de Guayaquil. Estas experiencias dan apertura a conocer la correlación entre la gamificación en la atención de los estudiantes de Segundo año de Educación Básica.

Tabla 1. Población y muestra

Personas	Población	Muestra
Estudiantes	24	24
Docentes	5	1
Total	29	25

Fuente: Unidad Educativa “Indoalemán”

Elaborado por: Panchana, N. (2024).

CAPÍTULO IV

INFORME

En esta sección, se detalla de manera sistemática los resultados obtenidos mediante los instrumentos utilizados en el proceso investigativo. Seguidamente, dichos aspectos tendrán su proceso de análisis para presentar una descripción exhaustiva de los datos recogidos, integrando tanto la teoría e información cuantificable, como las experiencias recopiladas.

4.1 Presentación y análisis de resultados

4.1.1 Análisis de entrevista a la docente tutora

Posterior a llevar a cabo la entrevista con la docente tutora de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica, la cual se realizó el día 20 de diciembre de 2023, las respuestas, las cuales fueron redactadas y transcritas, pueden encontrarse en la sección correspondiente del presente trabajo de titulación, las mismas que fueron parte crucial en la construcción del análisis de este instrumento de investigación.

Desde el primer momento de la entrevista, la docente tutora del curso proporcionó información enriquecedora sobre su experiencia frente al desafío de mantener la atención de los estudiantes en el aula, en base a estos aspectos, enfatiza que la corta capacidad de atención de los mismos y la falta de recursos y herramientas pedagógicas adecuadas para captar y mantener el interés en los niños, complica la tarea educativa de manera significativa. Además, establece que la amplia gama de aprendizajes en el entorno educativo requiere de estrategias diferenciadas, lo que añade complejidad a estos procesos educativos.

Al momento de plantear la interrogante enfocada en el uso del juego y su influencia en el desempeño académico de los educandos, la docente proporcionó una confirmación de que la gamificación se utiliza de manera regular en el aula como una estrategia pedagógica para involucrar a los estudiantes y fomentar su colaboración y compromiso en las actividades de aprendizaje

A lo largo del planteamiento de las interrogantes, la docente hizo énfasis en que la gamificación ha tenido una gran influencia en la atención de los estudiantes. Puntualizó que los niños muestran un mayor nivel de concentración y participación cuando se incorporan elementos de juegos en las actividades educativas. De este modo, se considera que los estudiantes parecen más comprometidos y entusiastas con el proceso de adquisición de conocimientos, lo que sugiere que dicha técnica pedagógica ha contribuido a mejorar su atención en el aula.

Gran parte de las respuestas fueron brindadas de forma positiva hacia el uso de la gamificación en la educación, sin embargo, otro aspecto destacado de la entrevista fue la identificación de los desafíos y las limitaciones asociadas con la implementación de la misma. La docente mencionó la imperativa de ajustar actividades empleando gamificación conforme a las exigencias, requerimientos y preferencias individuales de los estudiantes, así como la importancia de mantener un equilibrio entre el juego y el contenido académico para garantizar que los objetivos de aprendizaje y del currículo ecuatoriano se cumplan.

Para finalizar, la docente mantiene una postura enfocada en que debe existir una mediación entre el uso adecuado de la gamificación y la comprensión de cómo ésta puede optimizar el nivel de atención, concentración e interés de los estudiantes en el entorno educativo. De este modo, dio una visión profunda y constructiva sobre el uso de elementos gamificados en el aula de los estudiantes de segundo año de Educación Básica y sus efectos visiblemente positivos en la atención de los estudiantes.

4.1.2 Análisis de la prueba informal

Se llevó a cabo una prueba informal en el aula de estudiantes de segundo año de educación básica, centrándonos en la influencia positiva de la gamificación en la educación. Para esta actividad, se utilizó la plataforma virtual Wordwall, reconocida por su innovación y efectividad en el fomento de aprendizajes significativos y el aumento del interés en los estudiantes.

La prueba se ejecutó en un formato organizado: el curso se dividió en cuatro grupos. Los dos primeros grupos participaron en una actividad sin emplear gamificación, mientras que los dos últimos se sometieron a una actividad con la aplicación de gamificación en la plataforma Wordwall. Los resultados de estos últimos grupos fueron notables, logrando una velocidad destacada y obteniendo los puntajes más altos en comparación con el resto del salón escolar.

Este hallazgo respalda los objetivos del presente trabajo de investigación, los cuales se basan en determinar la influencia de la gamificación en estudiantes de Segundo año de Educación Básica, así pues, la presente prueba informal permitió exponer el impacto que tiene el mismo en la atención, el rendimiento y el interés de los estudiantes a través del puntaje obtenido (calificaciones de cada grupo), la velocidad en que completaron la evaluación y la ficha de observación áulica.

Figura 3. Tabla de calificaciones y velocidad durante la actividad gamificada

Leaderboard Options ▼

Rank	Name	Score	Time
1st	Grupo 4	10	3:50
2nd	Grupo 3	10	4:23
3rd	Grupo 2	8	7:55
4th	Grupo 1	7	5:19
5th	-	-	-
6th	-	-	-
7th	-	-	-
8th	-	-	-
9th	-	-	-
10th	-	-	-

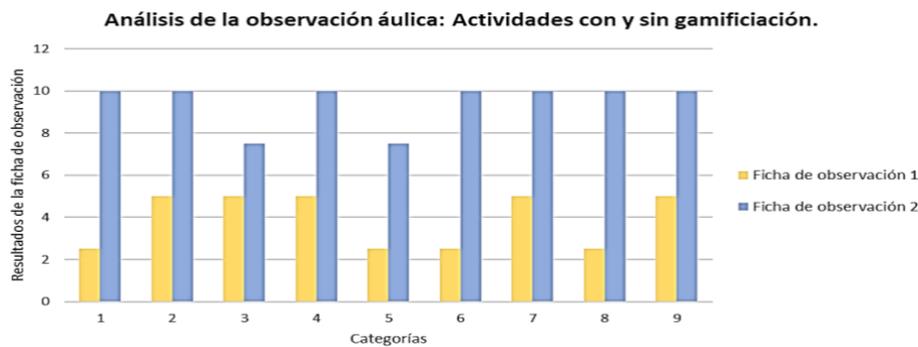
Fuente: Unidad Educativa Indoalemán

Elaborado por: Panchana, N. (2024)

4.1.3 Análisis de la ficha de observación áulica

Relación general de los resultados de la ficha de observación.

Figura 4. Análisis de la observación áulica: Actividades con y sin gamificación



Fuente: Unidad Educativa Indoalemán

Elaborado por: Panchana, N. (2024)

Análisis: El análisis de los resultados obtenidos de las dos fichas de observación revelan las diferencias significativas en el nivel de atención de los estudiantes entre la actividad con y sin gamificación, a continuación, se detallan los aspectos observados.

En la ficha de observación durante una actividad con gamificación, se observó un mayor grado de participación activa y entusiasmo por parte de los estudiantes. La introducción de elementos del juego estimuló significativamente su interés y compromiso con la actividad. Así pues, los estudiantes mostraron una mayor concentración e interacción con el contenido, de modo que pudieron finalizarlo con éxito.

En contraste, en la ficha de observación durante la actividad sin gamificación, se observaron niveles más bajos de participación y compromiso por parte de los estudiantes. La falta de elementos lúdicos y motivadores pareció afectar su nivel de atención, resultando en una menor interacción con el contenido y una predisposición hacia distracciones externas.

Estos hallazgos respaldan la idea a defender, la cual propone que la gamificación influye de manera positiva en la atención de los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Indoalemán. La introducción de elementos de juego en el entorno educativo puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes, promover la concentración y el compromiso con las actividades de

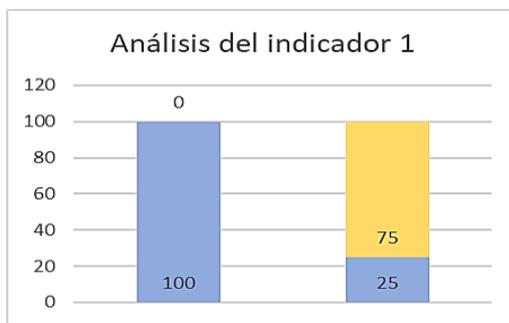
aprendizaje, y crear un ambiente más adecuado para fomentar un mejor desarrollo cognitivo y emocional.

Bloques comparativos de los indicadores de la ficha de observación

Bloque de interés

- **Indicador 1:** Los estudiantes muestran interés en las consignas dadas al inicio de la clase.

Figura 5. Análisis de resultados del indicador 1

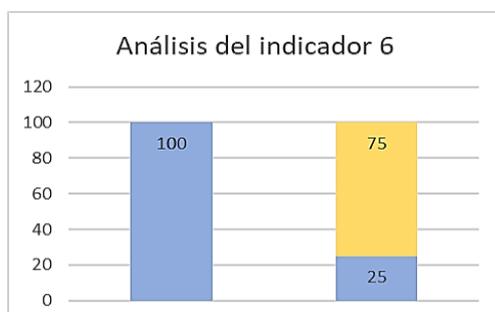


Fuente: Unidad Educativa Indoalemán

Elaborado por: Panchana, N. (2024)

- **Indicador 6:** Los estudiantes lograron mantener su atención en tareas específicas.

Figura 6 Análisis de resultados entre indicador



Fuente: Unidad Educativa Indoalemán

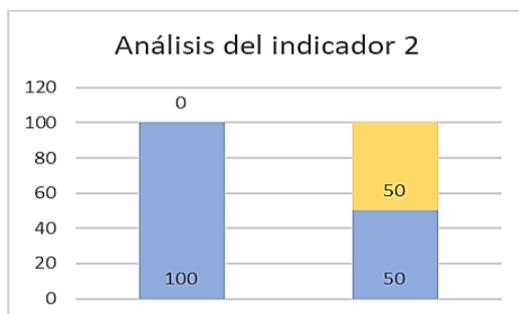
Elaborado por: Panchana, N. (2024)

Análisis: En referencia a la observación efectuada en los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica, se toma en consideración el primer y el sexto indicador, los cuales se enfocan en analizar el nivel de interés y concentración en los estudiantes. De este modo, se expone un alto nivel de efectividad durante el empleo de la gamificación, cuyo grado es del 100% tal como lo muestra la gráfica presentada (Figura 6 y 7).

Bloque de participación y colaboración

- **Indicador 2:** Los estudiantes se muestran participativos y colaborativos en el desarrollo de la clase.

Figura 7 Análisis de resultados del indicador 2.

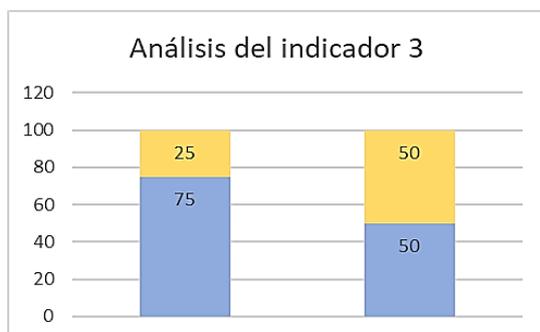


Fuente: Unidad Educativa Indoalemán

Elaborado por: Panchana, N. (2024)

- **Indicador 3:** Los estudiantes muestran empatía hacia sus compañeros durante las actividades educativas.

Figura 8. Análisis de resultados del indicador 3.



Fuente: Unidad Educativa Indoalemán

Elaborado por: Panchana, N. (2024)

Análisis: El análisis del indicador dos y tres de las fichas de observación revelan que, durante las actividades gamificadas, la participación y colaboración de los estudiantes alcanzaron un nivel de efectividad del 100%, denotándose en la barra de color celeste de la presente grafica (figura 8) indicando, de este modo, un compromiso activo y pleno. En contraste, en actividades no gamificadas, el nivel de efectividad fue del 50%, reflejando una participación y colaboración moderadas en la barra de color amarillo. Estos hallazgos destacan la influyente contribución de la gamificación en estimular la interacción y colaboración estudiantil, fortaleciendo su participación activa en el proceso educativo.

Bloque de relación entre atención y rendimiento académico.

- **Indicador 4:** Los estudiantes mantienen su atención en las tareas designadas por la actividad.

Figura 9. Análisis de resultados del indicador 4



Fuente: Unidad Educativa Indoalemán

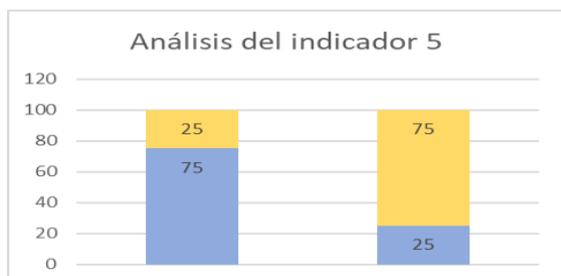
Elaborado por: Panchana, N. (2024)

Análisis: El análisis del indicador basado en la relación entre el nivel de atención y las calificaciones obtenidas durante las actividades gamificadas y no gamificadas arroja información sustancial sobre el rendimiento estudiantil. En las actividades gamificadas, la efectividad del nivel de atención se situó en un 100%, representado por una barra azul (figura 10). En contraste, durante las actividades no gamificadas, la efectividad osciló entre el 50% y el 75%, indicado por una barra amarilla.

Bloque de competencias ejecutivas

- **Indicador 5:** Los estudiantes siguieron instrucciones, reglas y normas de la actividad.

Figura 10. Análisis de resultados entre indicador 5.

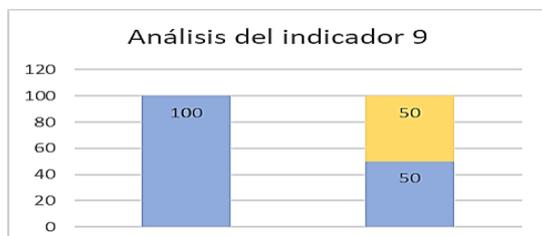


Fuente: Unidad Educativa Indoalemán

Elaborado por: Panchana, N. (2024)

- **Indicador 9:** Los estudiantes lograron completar las tareas asignadas durante la actividad.

Figura 11. Análisis de resultados entre indicador 9.



Fuente: Unidad Educativa Indoalemán

Elaborado por: Panchana, N. (2024)

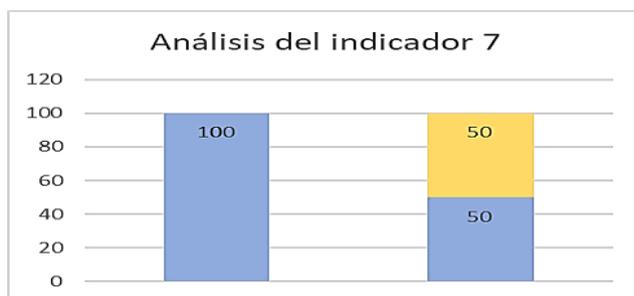
Análisis: El indicador de competencias ejecutivas, derivado de la ficha de observación, arroja información valiosa sobre el desempeño de los estudiantes en actividades gamificadas y no gamificadas. Así pues, durante las actividades gamificadas, la efectividad de las competencias ejecutivas se situó en un 75% tal como se muestra en la figura 12, representada por una barra azul. Este resultado refleja un desempeño sustancialmente más alto en comparación con las actividades no gamificadas, donde el nivel de efectividad de las competencias ejecutivas fue del 25%, representado por una barra azul el 75% faltante. Estos datos evidencian el

impacto positivo de esta técnica pedagógica en el desarrollo de las competencias ejecutivas por parte de los estudiantes.

Bloque de motivación y compromiso

- **Indicador 7:** Los estudiantes muestran entusiasmo o compromiso con la actividad.

Figura 12. Análisis de resultados del indicador 7

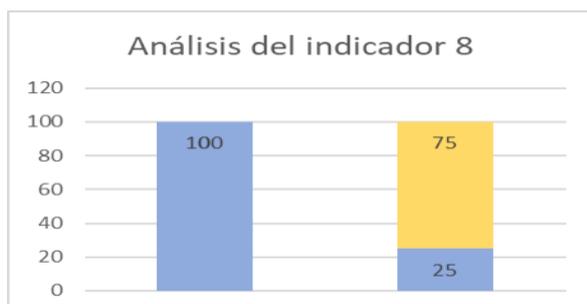


Fuente: Unidad Educativa Indoalemán

Elaborado por: Panchana, N. (2024)

- **Indicador 8:** Los estudiantes se muestran contentos y motivados ante la actividad gamificada.

Figura 13. Análisis de resultados del indicador 8



Fuente: Unidad Educativa Indoalemán

Elaborado por: Panchana, N. (2024)

Análisis: El análisis del indicador de motivación y compromiso, proporciona información esclarecedora sobre el rendimiento de los estudiantes. En actividades gamificadas (Figura 14), la efectividad de la motivación y el compromiso alcanzó el 100%, representado por una barra azul. En comparación, en actividades no

gamificadas, la efectividad se situó entre el 25% y el 50%, indicado por una barra amarilla. Estos resultados destacan la influencia positiva de la gamificación en estimular la máxima motivación y compromiso estudiantil en el entorno educativo.

4.1.4 Relación entre la observación y el rendimiento académico

- **Grupo 1: Resultados de la actividad empleando gamificación.**

Figura 14. Análisis de resultados del grupo 1 (con gamificación)



Fuente: Unidad Educativa Indoalemán

Elaborado por: Panchana, N. (2024)

Análisis: La observación detallada de la actividad con gamificación reveló resultados altamente positivos con los objetivos de estudio. Al promediar los datos recopilados mediante la ficha de observación, se evidenció un notable incremento en la participación activa y el compromiso de los estudiantes. La introducción de elementos lúdicos no sólo estimuló la atención, sino que también generó un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo. Además, se observó un aumento significativo en la velocidad y precisión de las respuestas, indicando un impacto positivo en la habilidad cognitiva.

Estos resultados respaldan de manera contundente la eficacia de la gamificación para mejorar la experiencia educativa y potenciar positivamente el desempeño de los estudiantes.

- **Grupo 2: Resultados de la actividad sin emplear gamificación**

Figura 15. Análisis de resultados del grupo 2 (sin gamificación).



Fuente: Unidad Educativa Indoalemán

Elaborado por: Panchana, N. (2024)

Análisis: Al promediar los datos recopilados mediante la ficha de observación, se observó una participación moderada, menor compromiso y colaboración de los estudiantes, los cuales fueron resultados menos satisfactorios. Esta disminución en la interacción se tradujo en un rendimiento académico inferior, como se reflejó en las calificaciones obtenidas durante el desarrollo de la actividad. Esto resalta la importancia de considerar enfoques pedagógicos alternativos, como la gamificación, para promover la mejora de los resultados académicos.

- **Relación entre grupo con gamificación y el grupo sin gamificación**

Figura 16. Análisis de la relación entre grupo con gamificación y el grupo sin gamificación.



Fuente: Unidad Educativa Indoalemán

Elaborado por: Panchana, N. (2024)

Análisis: El análisis comparativo entre los dos grupos, aquellos que participaron en actividades gamificadas y los que no, reveló diferencias significativas en varios aspectos. En el grupo con gamificación, se observó un incremento sustancial en la participación, compromiso y colaboración, en contraste con el grupo sin gamificación, donde estos elementos fueron moderados. Además, se evidenció una mejora notable en el rendimiento académico en el grupo gamificado, mientras que el grupo sin gamificación obtuvo resultados inferiores. Estas discrepancias subrayan la influencia positiva de la gamificación en la experiencia educativa, destacando su potencial para estimular la participación activa y mejorar los resultados académicos.

CONCLUSIONES

El estudio realizado sobre las dificultades que experimentan los estudiantes de Segundo Año de Educación Básica permitió recabar datos precisos y pertinentes con el propósito de elaborar un análisis que condujo a responder los aspectos determinados en el objetivo general de la investigación, dentro del cual se establece mediante la experimentación y la exploración de la gamificación, se precisa que su aplicación tiene una gran influencia en los niveles de atención en el estudiante, de modo que llega a ser una práctica educativa que contribuye al mejoramiento de las habilidades cognitivas de los educandos.

La literatura revisada en este trabajo investigativo ha sido esencial para comprender la influencia de la gamificación en el contexto escolar y en el desarrollo de habilidades cognitivas, específicamente la atención. Autores destacados en el área respaldan de manera consistente que la implementación efectiva de estrategias gamificadas no solo influye en el interés de los estudiantes, sino que también mejora su atención de manera significativa. Los estudios revisados convergen y resaltan lo expuesto en el primer objetivo específico, afirmando que la gamificación emerge como una herramienta valiosa para estimular el rendimiento cognitivo en entornos educativos.

Así pues, para explicar la relación existente entre la gamificación y la atención se diseñaron diversos instrumentos para evaluar de manera integral la influencia de la gamificación en la atención, el interés y el rendimiento de los estudiantes. En primer lugar, la entrevista fue fundamental para obtener percepciones detalladas de la docente sobre su experiencia con actividades gamificadas. Las fichas de observación, como segundo instrumento, permitieron una evaluación directa del nivel de interés y participación durante las actividades gamificadas. Finalmente, las pruebas informales, aplicadas por medio de la gamificación, revelaron un puntaje exacto que evalúa el conocimiento adquirido por los estudiantes, la velocidad y precisión de sus respuestas, proporcionando datos cuantificables sobre la eficacia de la gamificación en términos de logros académico. Y se pudo relacionar el interés y el promedio de calificación como el nivel de atención de los estudiantes.

Con todo lo previamente mencionado, se puede esbozar que, a lo largo de la presente investigación, se ha empleado el uso de instrumentos de mediación cruciales para comprobar la influencia de la gamificación en los procesos educativos. La entrevista con la docente destacó la influencia positiva de la gamificación en el compromiso y la atención de los estudiantes. Las dos fichas de observación, comparando actividades con y sin gamificación, revelaron un notable aumento en la participación y enfoque durante las actividades gamificadas. Estos resultados sugieren de manera concluyente que la integración de la gamificación en el entorno educativo puede ser una estrategia eficaz para mejorar la atención de los estudiantes de segundo año de educación básica. La combinación del testimonio docente, la ejecución de pruebas educativas y la observación áulica respalda la viabilidad y relevancia de la gamificación como una herramienta pedagógica efectiva para estimular el interés y la participación activa de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

En el siguiente apartado, se presentan las siguientes sugerencias en torno al trabajo investigativo en cuestión:

Se recomienda a las instituciones implementar recursos tecnológicos basados en gamificación. De este modo, que faciliten programas de capacitación continuada para desarrollar habilidades en la integración de estrategias gamificadas. Aseguren acceso equitativo a recursos tecnológicos para la implementación eficaz. Establezcan un sistema de apoyo pedagógico con supervisión y asesoramiento. Promuevan la integración de la gamificación en el plan de estudios como herramienta para mejorar la atención y el compromiso.

Por otro lado, se recomienda a los docentes capacitarse constantemente en la aplicación de la gamificación no solo para mejorar el rendimiento académico y el entusiasmo del estudiante sino también para mantenerse al día con la evolución exponencial de la tecnología. Así mismo, que integren creativamente actividades gamificadas que estimulen la participación de los estudiantes de segundo año de educación básica. Personalicen las estrategias para abordar diversas necesidades de aprendizaje, promoviendo la inclusión. Realicen un monitoreo activo del desempeño en tiempo real, ajustando para maximizar la efectividad. Proporcionen una correcta retroalimentación, con carácter constructivo y motivador durante las actividades gamificadas.

Para concluir, se sugiere futuras investigaciones que exploren la gamificación para mejorar la atención en estudiantes de educación básica. Estos estudios podrían abordar aspectos específicos como la duración óptima de actividades gamificadas o la comparación de resultados entre distintos enfoques. Se propone emular este trabajo investigativo con un enfoque más riguroso mediante la implementación de un estudio adicional cuyo objetivo sea enriquecer la práctica educativa basadas en la gamificación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, P., Muller, N., & Sarzosa, M. (2020). Las habilidades cognitivas y socioemocionales de los adultos y sus resultados en el mercado laboral en Colombia. *Revista De Economía Del Rosario*, 23(1), 109-148.
<https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/economia/a.8628>
- Anchundia, P., & Alcívar, I. y. (2021). Innovación Tecnológica de la gestión de vinculación con la sociedad en la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí. *REFCaIE*, 9(1), 32-46.
<https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3447/2136>
- Arias, A. y Huaynate, J. (2021). El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima" -Yanacancha - Pasco. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrion: <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2204>
- Ardila, V. y. (2019). *Estrategia psicoeducativa para la prevención del bullying por homofobia*. [Tesis de Pregrado]. Universidad Autónoma de Bucaramanga Extensión UNISANGIL.
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/6950/2019_Anexo1_Estrategia-Educacion%20e%20Inclusion.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Bajaña, N. y Coello, J (2023). Los videojuegos y su influencia en el rendimiento académico en estudiantes de tercer año de Educación Básica. [Tesis de pregrado]. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/6487/1/T-ULVR-5192.pdf>
- Blas, J. (26 de Junio de 2019). Gamificación en el aula. *Ventajas, estrategias y herramientas*. <https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-16/gamificacion-en-el-aula>
- Campoverde, B. (2022). La gamificación como herramienta para el desarrollo de atención y memoria en niños con discapacidad visual. Elaboración de un recurso didáctico dirigido a docentes, Ambato, año 2022. (tesis de pregrado), 1ed, 97p. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
<http://repositorio.puce.edu.ec:80/handle/22000/21428>

- Cheng, V. (2020). Recomendaciones para implementar la gamificación para la salud mental y el bienestar. *Fronteras en psicología* vol. 11 586379.7 de diciembre de 2020. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.586379>
- Chaves-Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8, 422-430.
- Demarchi Sánchez, G. D. (2020). La evaluación desde las pruebas estandarizadas en la educación en Latinoamérica. *Revista de Investigación Educativa*, 8(13). Corporación Universitaria Minuto de Dios. <https://ojs.tdea.edu.co/index.php/encontexto/article/view/716>
- Fuentes, M. y González, J. (2019). Qué gana STEM con la gamificación. *Revista académica y virtualidad*, 2 (12), 79-94. <https://doi.org/10.18359/ravi.3694>
- García, F., Cara, J., Martínez, J. y Cara M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logia: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16-24. ISSN: 2695-9305. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2020/09/PDF-8.pdf>
- García, S. (25 de Junio de 2021). La gamificación y el aprendizaje basado en juegos son excelentes recursos para mantener la atención del alumnado. Instituto para el Futuro de la Educación IFE. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/gamificacion-aprendizaje/>
- Gil-Quitana, J. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles Educativos*, 41(168), 107-123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Godoy, M. (2019). La gamificación desde una reflexión teórica como recurso estratégico en la Educación. *Revista Espacios*. 40 (15). 25. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n15/19401525.html>
- González, J., y Gómez, A. (2021). Herramientas digitales en la Formación Profesional Integral. Valle del Cauca: SENA. <https://n9.cl/kjk0f>

- Gómez, R., y Moreira, K. (2019). El uso de los equipos tecnológicos y su incidencia en el desarrollo de los procesos atencionales de los niños de cuatro años en la escuela de educación general básica "San Francisco de Quito del período lectivo 2018-2019". <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3071/1/T-ULVR-2713.pdf>
- Huamaní, M. y Vega, C. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes. Revista de investigación en Ciencias de la Educación*. 7(29). 1399-1410. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1023/1992>
- Li, X., Xia, Q., Chu, S., y Yang, Y. (2022). Using gamification to facilitate students' self regulation in E-learning: a case study on students' L2 English learning. *Sustainability*, 14(12), 7008. <https://doi.org/10.3390/su14127008>
- Mego, H y Saldaña, J. (2021). Las habilidades cognitivas y desarrollo de competencias oral y comprensiva: una revisión bibliográfica. *Cienfuegos*. 17(78), 189-193. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442021000100189
- Mogrovejo, M. (2022). Diagnóstico del déficit de atención en estudiantes del ciclo V de una institución educativa, El Agustino (*Tesis de maestría*), 1ed, 67 p. Lima: Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/76971>
- Montero, L. (2022). La gamificación y su aplicación en estudiantes con bajo rendimiento académico. (*Tesis de posgrado*), 1ed, 143 p. Guayaquil: Universidad Laica Vicente Rocafuerte. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5002>
- Muntaner, J.J. (2019). La inclusión una apuesta social y educativa, en El Homrani, M., Arias, S.M. y Ávalos, I. (Coords). *La inclusión: una apuesta educativa y social*. (pp. 41-57). Madrid: Wolters Kluwer.
- Navarro, C, Pérez, I. y Femia, P. (2021) La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Retos*. 4(42), 507-516. <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/87384/65006>

Ochoa, J., y Yunkor, Y. (2021). El estudio descriptivo en la investigación científica. *Acta jurídica peruana*, 2(2).

<http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/AJP/article/view/224>

Ordoñez, M. (2022). La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores. (*tesis de posgrado*), 1ed, 71 p. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>

Parodi, G., Moreno, T., & Julio, C.(2020). Comprensión de textos escritos: reconceptualizaciones en torno a las demandas del siglo XXI. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 25(3), 775-795.

<https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v25n03a10>

Pérez, R. y Mirete, A. (2020). Motivación y aprendizaje mediado con actividades y juegos colaborativos en grupo. En C. I. Primaria (Ed.), *Congreso Internacional de Investigación e innovación en educación infantil y primaria*.

<https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/87456>

Pinto, G., Prolongo, M., Martinez, J., Alcazar, M. y Calvo, M. (2019). Gamificación y aprendizaje basado en juegos para áreas STEM: estudio del caso de un proyecto de innovación educativa. *Anuario Latinoamericano de Educación Química*. 1 (33), 226-234. <https://oa.upm.es/63737/>

Pozo, J. y Villón, M. (2022). La gamificación y el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 4 a 5 años. (*Tesis de pregrado*), 1ed, 69p. La Libertad: Universidad Península de Santa

Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7612>

Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría De La Educación: Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73-99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>

Quispe, M. y Vilca, C. (2023)Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes: Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7

(29), 1399-1410. Epub 6 de abril de 2023.

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>

Quispilema, L. (2023) La gamificación y las TIC en lengua y literatura para estudiantes de cuarto grado de educación general básica. [Tesis de pregrado]. Universidad del Azuay.

<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/13218/1/18744.pdf>

Rodriguez, C. Navas, M., Santos, M. y Fernández, J. (2 de diciembre de 2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*. 1(2), 2605-1913.

<https://revistas.uma.es/index.php/NEIJ/article/view/6557/6307>

Roura, M. (2023) ¿Cuáles son los diferentes tipos de gamificación que existen?.

Easypromos Blog. <https://www.easypromosapp.com/blog/cuales-son-los-diferentes-tipos-de-gamificacion-que-existen/#:~:text=Existen%20varios%20tipos%20de%20gamificaci%C3%B3n,su%20utilidad%20va%20m%C3%A1s%20all%C3%A1>

Uchupailla, D. (2023) Actividades lúdicas para mejorar la atención y concentración en niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial Ciudad de Cuenca, período lectivo 2022-2023. (Tesis de pregrado), 1ed, 61 p. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26073/4/UPS-CT010891.pdf>

Vélez, I. y Tejeda, R. (2022). Estrategia de gamificación para desarrollar habilidades cognitivas en estudiantes de preparatoria, Escuela Básica Babahoyo. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*. ISSN 1390-9010, 10(1), 59–78.

<https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3583>

Villafuerte-Holguín, J. (2022). Videojuegos en prácticas del inglés de menores con y sin trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Revista Colombiana de Educación*, (85), 79-100. <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12751>

Zambrano, A., Lucas, M., Luque, K., y Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista*

Dominio de las Ciencias. Vol. 6, núm. 3, Especial septiembre 2020, pp. 349-369.
<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>

Zurita, M. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *Revista Educare*. 1(24), 57-74. <https://orcid.org/0000-0003-3325-3875>

ANEXOS

Anexo 1 Entrevista a la docente



Nombre del entrevistado: Lcda. Yessenia

Institución: Unidad Educativa “Indoalemán”

Periodo lectivo: 2023-2024

Fecha: 20/12/2023

Objetivo: Obtener la visión y valoración del docente tutor de los estudiantes de Segundo año de educación básica respecto a la integración de la gamificación en el contexto educativo, analizando su influencia en la atención y el desarrollo de diversas capacidades cognitivas en los estudiantes.

1. Dentro del aula en el que usted imparte clases, ¿Ha comprobado que los estudiantes consiguen mantener la atención cuando usted está explicando un determinado tema?

Especialmente en este mes de diciembre los estudiantes tienen una alteración en su nivel de atención porque están muy emocionados por las fiestas. Pero en tiempos regulares si existe un índice significativo de falta de atención a clases, en ocasiones se requiere de algún tipo de material o recurso pedagógico que apoye a la diversidad que hay en el aula y de soporte a algún estudiante que tenga su atención dispersa y requiera de algún tipo de apoyo pedagógico.

2. ¿Conoce usted algún videojuego o juego en línea?

Sí, hay uno en inglés llamado Likenword, además de YouTube. Por ejemplo, ahora estamos trabajando con la “Lectopolis” que son lecturas cortas y de acuerdo con cada lectura se hace una actividad de comprensión lectora respecto a lo que entendió en la lectura.

3. ¿Cree usted que se podrían adaptar los juegos en línea para que se conviertan en una herramienta pedagógica y potenciador de las capacidades cognitivas en los estudiantes?

Si, totalmente. tenemos por ejemplo el ajedrez que ahora se puede adaptar para aulas virtuales.

4. Desde el enfoque académico, ¿Cree usted que el uso de videojuegos o juegos en línea tienen un impacto positivo en términos de rendimiento y resultados?

Si se habla de rendimiento académico entonces pienso que si puede tener un impacto positivo porque se facilita el proceso en determinar si el estudiante trabaja o no, porque hay ocasiones en que son ayudados por los papitos y no finalmente ellos no se esfuerzan por realizar las actividades académicas. En cambio, por medio del juego gamificado y adaptado para el aula se puede evidenciar el rendimiento y si el estudiante va adquiriendo aprendizajes. Y eso es precisamente lo que los maestros queremos ver, que las cosas que nosotros impartimos queden dentro del estudiante y no en el aire. Es por ello que dentro de mi aula de clases si empleamos la gamificación regularmente porque estamos en la constante búsqueda de cómo fomentar la participación, que colaboren entre pares, que se muestren comprometidos en la actividad, entre otros aspectos.

5. ¿Conoce sobre la técnica pedagógica basada en la gamificación? ¿le ha parecido una herramienta novedosa o innovadora?

Sí, me parece que es bastante novedosa e interactiva para los estudiantes. Incluso llevo un par de años empleando esta técnica en mi aula de clases en la materia de proyectos.

6. Tomando en cuenta que la gamificación es aquella técnica pedagógica encargada de potenciarla adquisición de conocimientos, la participación y el desarrollo de las capacidades cognitivas, ¿considera usted que esta técnica pedagógica promueve el fortalecimiento de la atención y otras capacidades cognitivas en los estudiantes?

Para mí, bastante. Incluso influye también en el interés y el entusiasmo del estudiante, además que se promueven las ganas de trabajar sirviendo de motivación para los mismos. Por eso pienso que tiene diversos puntos positivos dentro de la educación. Y le cuento que no solo es desde mi experiencia, con mis estudiantes, en todo el nivel de inicial se enseña a los niños a través del juego para moldear los

conocimientos de los más pequeñitos y va aumentando su complejidad progresivamente. Realmente si considero que incorporar los elementos que muestra la gamificación permite que los estudiantes presten atención a clases de manera entusiasta y comprometida.

7. ¿Considera usted que este recurso educativo podía ser incorporado de forma regular en las instituciones educativas a nivel nacional? De este modo, ¿considera usted que los docentes necesitan manejar conocimientos adecuados sobre la gamificación con el objetivo de contribuir en la atención y otras capacidades cognitivas de los estudiantes?

Por supuesto, esta técnica funciona especialmente para niños con necesidades educativas especiales, es por ello que es importante que los docentes conozcan en qué se basa, cuál es la normativa, en qué momentos y de qué manera emplearla ya que no es jugar por jugar. Es que se debe trazar un límite o equilibrio entre lo que es el juego normal o regular con el contenido gamificado.

8. ¿Usted ha sido capacitada en torno al manejo de técnicas pedagógicas novedosas como la gamificación?

Sí, todos los años nos dan capacitaciones de ese modo. En un año recibimos 8 capacitaciones sobre el manejo de nuevas plataformas educativas por medio de las cuales podemos aplicar la gamificación y hacer el aula más entretenido e interactivo. Incluso en este próximo periodo lectivo los estudiantes de segundo van a trabajar en una nueva plataforma de Lengua y Literatura, por ejemplo, aprender a formar palabras con herramientas virtuales, mucho más material didáctico para los estudiantes. Realmente los profesionales de la educación no deben quedarse con la educación de antes, por eso se debe tener una mediación en el uso adecuado de la gamificación, además de investigar, innovar y seguir aprendiendo.

Anexo 2 Ficha de Observación



Institución: Unidad Educativa “Indoalemán”

Curso: Segundo año de educación básica

Periodo lectivo: 2023-2024

Fecha: 18-12-2023 al 20-12-2023

Objetivo: Registrar el nivel de atención y desempeño de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Indoalemán durante la actividad **sin emplear la técnica de gamificación**, con el fin de analizar la frecuencia de la atención, la interacción con la dinámica del juego, la participación y colaboración entre pares, y la capacidad para seguir las instrucciones del juego. Estos datos se recopilarán para comprender e identificar áreas de mejora en la dinámica del juego y evaluar la efectividad de la gamificación como técnica de aprendizaje en el contexto escolar.

FICHA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA SOBRE LA ATENCIÓN DURANTE UNA ACTIVIDAD SIN EMPLEAR GAMIFICACIÓN DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA						
No.	INDICADORES	0% LOGRADO	25% LOGRADO	50% LOGRADO	75% LOGRADO	100% LOGRADO
1	Los estudiantes muestran interés en las consignas dadas al inicio de la clase.		X			
2	Los estudiantes se muestran participativos y colaborativos en el desarrollo de la clase.			X		
3	Los estudiantes muestran empatía hacia sus compañeros durante las actividades educativas.			X		

4	Los estudiantes mantienen su atención en las tareas designadas por la actividad.			X		
5	Los estudiantes siguieron instrucciones, reglas y normas de la actividad.		X			
6	Los estudiantes lograron mantener su atención en tareas específicas.		X			
7	Los estudiantes muestran entusiasmo o compromiso con la actividad.			X		
8	Los estudiantes siguen las instrucciones del docente.		X			
9	Los estudiantes lograron completar las tareas asignadas durante la actividad.			X		

Anexo 3 Ficha de Observación



Institución: Unidad Educativa “Indoalemán”

Curso: Segundo año de educación básica

Periodo lectivo: 2023-2024

Fecha: 18-12-2023 al 20-12-2023

Objetivo: Registrar el nivel de atención y desempeño de los estudiantes del Segundo Año de Educación Básica de la Escuela Indoalemán **durante la actividad de gamificación**, con el fin de analizar la frecuencia de la atención, la interacción con la dinámica del juego, la participación y colaboración entre pares, y la capacidad para seguir las instrucciones del juego. Estos datos se recopilarán para comprender e identificar áreas de mejora en la dinámica del juego y evaluar la efectividad de la gamificación como técnica de aprendizaje en el contexto escolar.

FICHA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA SOBRE LA ATENCIÓN DURANTE UNA ACTIVIDAD DE GAMIFICACIÓN DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA						
No.	INDICADORES	0% LOGRADO	25% LOGRADO	50% LOGRADO	75% LOGRADO	100% LOGRADO
1	Los estudiantes muestran interés en las consignas dadas al inicio de la clase.					X
2	Los estudiantes se muestran participativos y colaborativos en el desarrollo de la clase.					X
3	Los estudiantes muestran empatía hacia sus compañeros durante las actividades educativas.				X	

4	Los estudiantes mantienen su atención en las tareas designadas por la actividad gamificada.					X
5	Los estudiantes siguieron instrucciones, reglas y normas de la actividad gamificada.				X	
6	Los estudiantes lograron mantener su atención en tareas específicas.					X
7	Los estudiantes muestran entusiasmo o compromiso con la actividad gamificada					X
8	Los estudiantes siguen las instrucciones del docente.					X
9	Los estudiantes lograron completar las tareas asignadas durante la actividad gamificada.					X