

**Universidad Andina Simón Bolívar**

**Sede Ecuador**

**Área de Educación**

Maestría en Educación y Tecnologías de la Información y Comunicación

Mención en Formación del Profesorado

**Estrategias lúdicas y juegos aplicados en la pedagogía de la Unidad  
Educativa Particular Católica de Cuenca**

**Una mirada hacia la gamificación**

Carlos Andrés Pillco Guamán

Tutora: Isabel Rodríguez

Quito, 2025

|                                                                                                                 |                                                                                     |                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Trabajo almacenado en el Repositorio Institucional UASB-DIGITAL con licencia Creative Commons 4.0 Internacional |                                                                                     |                                                                                       |
|                              | <b>Reconocimiento de créditos de la obra</b><br>No comercial<br>Sin obras derivadas |  |
| Para usar esta obra, deben respetarse los términos de esta licencia                                             |                                                                                     |                                                                                       |



## **Cláusula de cesión de derecho de publicación**

Yo, Carlos Andrés Pillco Guamán, autor de la tesis intitulada “Estrategias lúdicas y juegos aplicados en la pedagogía de la Unidad Educativa Particular Católica de Cuenca: Una mirada hacia la gamificación”, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de Magíster en Educación y Tecnologías de la Información y Comunicación, Mención en Formación del Profesorado, en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 36 meses a partir de mi graduación, pudiendo por lo tanto la Universidad, utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en los formatos virtual, electrónico, digital, óptico, como usos en red local y en internet.
2. Declaro que, en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.
3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

4 de julio de 2025

Firma: \_\_\_\_\_



## Resumen

Este estudio investiga la perspectiva, la forma y el impacto de la aplicación de juegos y estrategias lúdicas en la pedagogía de la Unidad Educativa Particular Católica de Cuenca (UEPCC) durante el período académico 2022-2023. La metodología empleada es cualitativa enfocada en el subnivel de básica superior, es decir, octavo, noveno y décimo curso. Se trabajó desde tres perspectivas que, a su vez, conformaron la muestra de investigación: estudiantes correspondientes al subnivel superior, docentes del mismo nivel de las asignaturas de Estudios Sociales, Matemática y Lengua y Literatura, y el principal directivo de la institución. Todos ellos aportaron información necesaria para verificar que los objetivos planteados inicialmente pudieran cumplirse o no. Durante la investigación predominó el fundamento etnográfico, debido a que las intenciones del investigador no se destinaron a modificar el contexto de la Unidad Educativa seleccionada. De hecho, la misión fue rodearse de la problemática desde su forma original para analizarla en relación con el uso de juegos y metodologías activas con una mirada hacia la gamificación. En pocas palabras, se investigó la problemática de la institución educativa para verificar si la UEPCC planifica, piensa o ejecuta actividades lúdicas, juegos o si usa tecnología para acercarse a la gamificación como una herramienta de innovación educativa, con la finalidad de entenderla como una oportunidad de mejorar la forma de enseñar y formar al estudiantado.

Palabras clave: educación, innovación, juego, propuesta lúdica, tecnología



Dedicado a mi familia, mis amigos, a mi abuelo y papá en el cielo y al amor de mi vida  
por ser mi motor para salir adelante.

En agradecimiento a mi tutora, docentes y coordinador por el apoyo, la paciencia y su  
sabiduría. Gracias por dejar sembrar experiencias y conocimientos en mí.



## Tabla de contenidos

|                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| Introducción.....                                                           | 13 |
| Capítulo primero: Enfoque y marco conceptual.....                           | 15 |
| 1. Literatura académica relevante .....                                     | 15 |
| 2. Relación del problema de investigación con la literatura relevante ..... | 18 |
| 3. Marco disciplinario o interdisciplinario.....                            | 19 |
| 4. Conceptos nucleares .....                                                | 20 |
| 5. Gamificación.....                                                        | 21 |
| 6. Estrategias lúdicas .....                                                | 22 |
| Capítulo segundo: Acopio y procesamiento de información .....               | 25 |
| 1. Enfoque.....                                                             | 25 |
| 2. Alcance .....                                                            | 26 |
| 3. Método.....                                                              | 27 |
| 4. Técnicas e instrumentos.....                                             | 27 |
| 4.1. Entrevistas .....                                                      | 28 |
| 4.2. Grupo focal.....                                                       | 29 |
| 4.3. Diario de campo .....                                                  | 30 |
| Capítulo tercero: Análisis de resultados .....                              | 32 |
| 1. Entrevista a docentes .....                                              | 32 |
| 2. Grupo focal a estudiantes .....                                          | 36 |
| 3. Entrevista a directivo .....                                             | 37 |
| 4. Diario de campo.....                                                     | 40 |
| 5. Triangulación.....                                                       | 43 |
| 6. Barreras.....                                                            | 43 |
| 7. Creatividad .....                                                        | 44 |
| 8. Formación docente .....                                                  | 45 |
| 9. Herramientas digitales .....                                             | 46 |
| 10. Percepción de impacto.....                                              | 46 |
| 11. Pensamiento crítico (criterio personal-percepción).....                 | 47 |
| 12. Planificación microcurricular o aplicación de actividades.....          | 47 |
| 13. Trabajo en equipo .....                                                 | 48 |

|                                                                                         |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 14. Resultados .....                                                                    | 48 |
| Capítulo cuarto: Introducción a la propuesta de gamificación .....                      | 52 |
| 1. Objetivos de la propuesta .....                                                      | 53 |
| 2. Fundamento pedagógico y didáctico de la propuesta.....                               | 53 |
| 3. Narrativa general de la propuesta gamificada .....                                   | 54 |
| 4. Título de la narrativa: Crónicas del Reino de Quito.....                             | 55 |
| 4.1. Contexto narrativo.....                                                            | 55 |
| 4.2. Mecánicas narrativas .....                                                         | 56 |
| 4.3. Justificación de la narrativa .....                                                | 56 |
| 4.4. Planificación detallada por semanas.....                                           | 57 |
| 4.4.1. Estructura general.....                                                          | 57 |
| 4.5. Semana 1: El inicio del Reino de Quito, de la conquista a la colonia.....          | 57 |
| 4.5.1. Objetivo de aprendizaje.....                                                     | 57 |
| 4.5.2. Narrativa de la misión .....                                                     | 58 |
| 4.6.3. Actividades gamificadas.....                                                     | 58 |
| 4.6.4. Recursos .....                                                                   | 58 |
| 4.6.5. Producto esperado .....                                                          | 58 |
| 4.6.6. Evaluación formativa .....                                                       | 58 |
| 4.6.7. Insignia desbloqueable .....                                                     | 59 |
| 4.7. Semana 2: Evangelización y procesos de transculturación en el Reino de Quito ..... | 59 |
| 4.7.1. Objetivo de aprendizaje.....                                                     | 59 |
| 4.7.2. Narrativa de la misión .....                                                     | 59 |
| 4.7.3. Actividades gamificadas.....                                                     | 59 |
| 4.7.4. Recursos .....                                                                   | 60 |
| 4.7.5. Producto esperado .....                                                          | 60 |
| 4.7.6. Evaluación formativa .....                                                       | 60 |
| 4.7.7. Insignia desbloqueable .....                                                     | 60 |
| 4.8. Semana 3: Resistencia indígena y mestiza en el Reino de Quito.....                 | 60 |
| 4.8.1. Objetivo de aprendizaje.....                                                     | 60 |
| 4.8.2. Narrativa de la misión .....                                                     | 60 |
| 4.8.3. Actividades gamificadas.....                                                     | 61 |
| 4.8.4. Recursos .....                                                                   | 61 |
| 4.8.5. Producto esperado .....                                                          | 61 |

|                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------|----|
| 4.8.6. Evaluación formativa .....                                            | 61 |
| 4.8.7. Insignia desbloqueable .....                                          | 62 |
| 4.9. Semana 4: Transformaciones culturales y legado del Reino de Quito ..... | 62 |
| 4.9.1. Objetivo de aprendizaje .....                                         | 62 |
| 4.9.2. Narrativa de la misión .....                                          | 62 |
| 4.9.3. Actividades gamificadas .....                                         | 62 |
| 4.9.4. Recursos .....                                                        | 63 |
| 4.9.5. Producto esperado .....                                               | 63 |
| 4.9.6. Evaluación formativa .....                                            | 63 |
| 4.9.7. Insignia desbloqueable .....                                          | 63 |
| 4.10. Evaluación general y herramientas de seguimiento .....                 | 63 |
| 4.11. Enfoque de la evaluación .....                                         | 63 |
| 4.12. Instrumentos de evaluación .....                                       | 64 |
| 4.13. Criterios de evaluación .....                                          | 64 |
| 4.14. Registro y retroalimentación .....                                     | 64 |
| 4.15. Conclusión y recomendaciones de la propuesta .....                     | 65 |
| Conclusiones y recomendaciones .....                                         | 67 |
| Lista de referencias .....                                                   | 71 |
| Anexos .....                                                                 | 75 |
| Anexo 1: Cuestionario de entrevistas .....                                   | 75 |
| Anexo 2: Diarios de campo .....                                              | 78 |



## Introducción

La Unidad Educativa Particular Católica de Cuenca (UEPCC), ubicada en la zona rural del cantón Cuenca, provincia del Azuay, es una institución de modalidad mixta que, tras su separación de la Universidad Católica de Cuenca, ha operado con autonomía durante aproximadamente siete años. Comprometida con ofrecer educación de calidad a la comunidad cuencana, esta institución se convierte en un contexto relevante para analizar el uso de estrategias lúdicas y juegos como herramientas pedagógicas innovadoras.

En el sistema educativo ecuatoriano predominan prácticas pedagógicas tradicionales y unidireccionales, lo que genera dudas sobre su pertinencia frente a las expectativas de las nuevas generaciones. En este escenario, la gamificación surge como una alternativa que transforma el aula en un espacio dinámico, participativo y significativo. El estudio no parte de la premisa de que en la UEPCC no se apliquen estas estrategias, sino que busca comprender cómo son percibidas por los distintos actores educativos.

La investigación se justifica en tanto permite identificar y valorar el uso de estrategias lúdicas y juegos, tanto físicos como digitales, en el contexto de la UEPCC. A través del análisis de las percepciones de docentes, estudiantes y directivos, se examina el impacto de estas metodologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, el trabajo aporta al reconocimiento de la gamificación como una estrategia educativa innovadora que puede integrarse en la práctica institucional, promoviendo la motivación, el rendimiento y la formación integral del estudiantado.

El interés del autor surge del compromiso con la mejora de los procesos pedagógicos en entornos rurales mediante metodologías activas e inclusivas. Se parte de la convicción de que el juego, debidamente incorporado en el aula, puede enriquecer la experiencia educativa. Esta propuesta busca inspirar a docentes y autoridades a reflexionar sobre sus prácticas y a adoptar enfoques más significativos y pertinentes.

El objetivo general de la investigación es analizar la percepción de los actores educativos de la UEPCC sobre las estrategias lúdicas y los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se plantean tres objetivos específicos: 1) describir las potencialidades de la gamificación como una estrategia innovadora; 2) conocer las

perspectivas de docentes y directivos sobre la importancia de los juegos y estrategias lúdicas en su práctica pedagógica; y 3) proponer la gamificación como estrategia educativa innovadora en la UEPCC.

El estudio se desarrolla desde un enfoque cualitativo con diseño etnográfico. Se llevó a cabo en el entorno natural de la institución, evitando interferencias externas y captando de forma auténtica las dinámicas educativas. La población investigada corresponde al subnivel superior de Educación General Básica, que incluye octavo, noveno y décimo años, con un total de 180 estudiantes (86 niños y 94 niñas). La UEPCC cuenta con una planta total de 960 estudiantes y 60 docentes.

Para la recolección de datos se aplicaron entrevistas semiestructuradas a docentes y al directivo, así como un grupo focal con estudiantes y la elaboración de un diario de campo. Posteriormente, se empleó la técnica de triangulación para validar la información desde diversas perspectivas. Este proceso permitió construir un análisis profundo, a partir del cual se derivan las conclusiones y recomendaciones.

La tesis se estructura en cuatro capítulos. En el capítulo primero, se presenta el enfoque general y el marco conceptual de la investigación. Se revisa literatura académica sobre estrategias lúdicas, gamificación, motivación y educación innovadora, y se delimitan los conceptos clave y el marco interdisciplinario que sustenta el estudio.

El capítulo segundo expone el diseño metodológico. Se detallan el enfoque cualitativo, el alcance, el método etnográfico, y las técnicas e instrumentos utilizados: entrevistas, grupo focal y diario de campo.

El capítulo tercero desarrolla el análisis de los resultados obtenidos, organizados en categorías temáticas a partir de la información recolectada. Se incluye la triangulación de datos entre actores educativos, así como la identificación de barreras, percepciones, dinámicas de trabajo colaborativo, y el rol de las herramientas digitales.

En el capítulo cuarto, se introduce una propuesta concreta de gamificación titulada Crónicas del Reino de Quito, construida a partir de los hallazgos del estudio. Esta propuesta integra narrativa, objetivos pedagógicos, actividades gamificadas, recursos, criterios de evaluación y elementos motivadores como insignias desbloqueables, organizados por semanas.

Finalmente, las conclusiones y recomendaciones recogen los hallazgos clave del proceso investigativo y sugieren acciones concretas para la incorporación efectiva de la gamificación en la práctica docente de la UEPCC, en función de su contexto y sus necesidades institucionales.

## **Capítulo primero**

### **Enfoque y marco conceptual**

#### **1. Literatura académica relevante**

El juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje brinda la posibilidad de que quienes están participando de él mejoren sus relaciones interpersonales, la atención, motivación y demás. No significa un espacio únicamente destinado a gastar energía, perder el tiempo o premiar ciertas conductas de los estudiantes. Mirar al juego como un espacio académico quizá sea una de las barreras a romperse en el ejercicio docente. Tradicionalmente, se considera que jugar en la escuela solo es posible en un espacio que tiene lugar fuera del aula y que, de cierta forma, libera a los estudiantes de la tensión de las clases.

Relacionar el ambiente del aula con el juego significó para Piaget (1994, 133) la posibilidad de observar indicios de creatividad: “El juego se presenta bajo la forma de una extensión de la función de la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual”. Piaget consideró que el juego no tiene una limitación específica, sino que permite al estudiante extenderlo hasta donde lo crea conveniente y sienta que ha cumplido con sus objetivos personales. Este concepto, en relación con la presente investigación, se debe entender como un espacio donde se evidencia que el docente, mediante su metódica planificación, otorga responsabilidades al estudiante para que sea quien autorregule sus límites sobre el juego y, de forma indirecta, genere aprendizaje.

Una de las estrategias que en esta nueva modernidad se ha hecho presente y que al mismo tiempo es parte de una metodología activa, es la gamificación, la cual usa sistemas de juegos en espacios no lúdicos. Usualmente se considera que la gamificación es un mero juego, pero esa, en realidad, es una de las más grandes diferencias. El juego es únicamente un sistema de reglas que está diseñado para divertir a sus usuarios mientras alcanzan ciertas metas. Si bien es cierto que esta investigación realiza una propuesta de gamificación, también describe sus grandes beneficios para que la UEPC la analice y plantee incorporarla en sus aulas.

Por su parte, el hecho de gamificar requiere motivar a los estudiantes a mejorar o a cambiar ciertos aspectos. Hay ciertas actividades asociadas a una motivación intrínseca,

según Herrera (2022, 2) esta invita a actuar sobre ella y a utilizar su mecánica y sistema para cumplir deseos propios. En este caso, los deseos u objetivos son parte del esquema planificado por el docente que a propósito se alimenta de lo intrínseco, es decir, no permite el ingreso de elementos exteriores a los diseñados.

Por otra parte, la gamificación también recurre a elementos externos para sostener y generar motivación en los estudiantes. En este caso la motivación extrínseca según Huamaní (2023, 1401) “se manifiestan en la perseverancia para lograr las metas y objetivos de aprendizaje” implica que los contextos gamificadores del aula sean más activos y un poco más cercanos a la naturaleza de los juegos.

Es preciso reconocer que la gamificación puesta en práctica trata de mantener un hilo activo en los y las estudiantes durante la dinámica de la clase. Para que este papel sea activo, se debe diferenciar una motivación de otra, y para ello, se ha recurrido a Rodríguez, Mala, Alcivar y Zambrano (2023, 4597) quienes comentan que la intrínseca invita a la participación de alumnos sin necesidad de recompensas, sino buscando satisfacción. La extrínseca, genera recompensas, insignias, premios, etc, utiliza recursos externos como elementos motivadores. Tal parece que la intrínseca se centra más en el proceso y la extrínseca en el resultado.

Sobre este argumento, la obra de Ortiz, Jordán y Agredal (2018, 4) inspira a la presente investigación al indicar la relevancia de la gamificación como una mecánica adaptada en otros contextos:

Se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador [...] hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia.

Estos autores enfatizan sobre el uso de los juegos en el entorno educativo. En consecuencia, la gamificación no es lo mismo que un juego, aunque evidentemente compartan características comunes.

Además, hay que mencionar que la gamificación puede ser estructural, es decir, puede relacionarse al sistema de juegos convencionales, de modo que es posible entregar insignias o reconocimientos. Asimismo, se incrementa el nivel de dificultad conforme a las necesidades de los estudiantes. Por otra parte, su diseño está planteado con o sin recompensas, mientras que los contenidos que rodean a la gamificación no cambian para nada. Los contenidos siguen siendo contenidos, de hecho, se adaptan al proceso

pedagógico llevado a cabo. También existe la opción de incorporar experiencias cotidianas en experiencias gamificadoras para obtener como consecuencia un aprendizaje significativo.

Como se ha podido describir, el juego y la gamificación son muy similares, más aún cuando se utiliza el sistema de juegos en el campo pedagógico. No hay duda de que tanto el juego como la gamificación buscan beneficiar a todos los actores educativos.

El uso de estas estrategias didácticas son parte de la innovación que merece la educación actual, pues ayuda a cubrir las necesidades pedagógicas de nuestro contexto, razón por la cual puede ser la clave que necesitan los estudiantes para mejorar sus procesos de aprendizaje a través del dominio de destrezas y adquisición de conocimientos.

Por otra parte, Massa (2017, 51) comenta que los jóvenes son los principales consumidores de videojuegos en la actualidad. Sin duda, el argumento se debe a que se considera que solo la nueva generación se relaciona directamente con la tecnología. Es imposible creer que dichos avances no han sido ajustados en el contexto educativo. Por supuesto, existen contextos en los que la brecha socioeconómica impide que los jóvenes sean constantes en el uso de recursos tecnológicos, por lo que el comentario de Massa, recientemente citado, se refiere a una generalidad.

Entonces, si se logra entender que los juegos han permanecido dentro de nuestros entornos a lo largo de la historia, sin importar su tipo, y si se conoce que en la actualidad existe una amplia gama de juegos, el trabajo de los docentes, más allá de las posibles limitaciones, debe ser capaz de proponer una relación coherente entre el uso de juegos y el proceso de aprendizaje.

De este modo se puede conseguir que los estudiantes, desde su espacio de confort, asimilen nuevos conocimientos. Al respecto, sobre el uso de estrategias lúdicas y juegos, Massa (2017, 51) expresa que “generan en los jugadores ciertos estados emocionales que pueden aprovecharse para el desarrollo de competencias”. En pocas palabras: jugar para aprender.

La propuesta se refiere a una actividad que utiliza técnicas gamificadoras, que, a su vez, se diferencia de un recurso gamificador, por las siguientes razones. Podríamos considerar gamificación al sistema adaptado al aula, en el que el juego consigue generar un nivel de autonomía y motivación positivo para los estudiantes. Más adelante se podrá revisar que la propuesta, está formada por diversos conjuntos de actividades relacionadas entre sí. Pero, así mismo consta de recursos gamificadores que se podrían definir como aquellas herramientas claves para desarrollar una actividad, por ejemplo, la virtualidad

generó espacio para utilizar, kahoot, quizlet o trivinet, que no precisamente son el núcleo de la clase y por ende son únicamente un recurso gamificador.

También se puede mencionar que desde el punto de vista deductivo, la gamificación corresponde a lo general, a la planificación ampliada que el docente diseñe y donde involucre actividades, guías, contenidos y destrezas. En este mismo sentido, lo deductivo nos lleva a lo específico, sitio en el que los recursos gamificadores son las herramientas concretas, como las insignias, la mecánica de una actividad o el juego de roles en el caso de la propuesta de esta tesis.

## **2. Relación del problema de investigación con la literatura relevante**

En la educación actual la innovación es una necesidad para cubrir los requerimientos de una nueva generación principalmente digital. Se ha observado que, de manera general, las clases se siguen realizando en espacios áulicos que impiden la atención necesaria. Tampoco mejoran las relaciones sociales entre estudiantes ni mucho menos los motivan. Por el contrario, la monotonía de las clases tradicionales cuesta mayores esfuerzos en el grupo estudiantil y pone en riesgo la obtención de objetivos o metas institucionales.

Para Galván y Siado (2021), la educación tradicional se caracteriza por ser memorística, rutinaria, desmotivadora y ausente de actividades dinámicas. De hecho, predominan las actividades escolásticas, con un solo método y orden, debido a que el docente es el centro de la educación y el único en condición de dirigir el ritmo de la clase. Gracias a la incorporación de estrategias innovadoras como la gamificación, los objetivos pedagógicos se direccionan a mejorar el ambiente, la motivación y, a su vez, el rendimiento académico de los estudiantes.

Por ello, es preciso difundir y motivar al cuerpo docente de la UEPCC los aspectos positivos de innovar en la práctica. Es fundamental que la institución educativa se centre en mejorar el proceso académico de las nuevas generaciones. A pesar de que se conozca que los docentes están en constante actualización, es necesario generar la propuesta de incluir gamificación, pero antes, es justo conocer el contexto para verificar cómo se han incorporado hasta la actualidad los juegos y actividades lúdicas, subjetivamente relacionadas.

Es usual considerar que para la educación los juegos se relacionan más a los años correspondientes a las primeras infancias. Sin embargo, también es importante entender

que durante los futuros años de escolaridad los estudiantes miren al juego como un mecanismo de estudio y aprendizaje, pues existen varios beneficios en el campo pedagógico. De acuerdo con la Unesco (2018, 7), es pertinente aplicar juegos en la escuela para “que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria”.

En definitiva, el juego en la educación básica y también en la UEPCC puede favorecer a que, más allá de generar conocimiento científico, se adopten mejores aptitudes y se generen nuevas habilidades en la vida diaria. Dentro del contexto pedagógico, dar un paso más allá del juego por medio de la gamificación, donde se pueda comprometer al docente de educación básica a dejar de lado la didáctica con estructura tradicional durante su práctica para incorporar nuevos elementos en el aula.

En este mismo sentido, se exige que los contenidos se adapten a nuevos escenarios que a su vez estén en constante motivación para poder conseguir las metas de los estudiantes. Probablemente este sea el reto más importante de este proceso, ya que el éxito de la gamificación consiste en la minuciosa planificación que los docentes puedan realizar para generar aprendizajes significativos en los estudiantes.

### **3. Marco disciplinario o interdisciplinario**

Para Rojas y Londoño (2020, 49), la gamificación nace de la adaptación de medios digitales a fines educativos, o, dicho de otra manera: requiere utilizar aspectos de juegos en contextos que no son juegos, pero que requieren de interacciones lúdicas. En este mismo sentido, se puede reconocer que gamificar es educar de una forma activa. Dentro del aprendizaje activo es necesario hacer mención a Hernández, Mena y Ornelas (2016), quienes la definen como una forma de hacer que el estudiante sea protagonista y consciente de lo que aprende.

Adicionalmente, gamificar requiere tener diferentes elementos en cuenta. Ante esto, los autores Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004, 2) destacan la interrelación entre el diseñador y el jugador con el juego, entre las reglas y la diversión. Pero también entre las mecánicas y las dinámicas con la estética del juego planificado para generar un ambiente complaciente y necesario al desarrollo de la actividad. Cabe mencionar que todas las acciones deben mantener una motivación intrínseca, presente y constante, ya que se pretende evitar elementos externos como estímulos de la motivación, pues al utilizarlos

se cae inevitablemente en una motivación extrínseca, lo cual rompe la idea de gamificación.

En consecuencia, se puede manifestar que la gamificación necesita verse acompañada de la motivación intrínseca, es decir, debe ocupar sus propias recompensas como una manera de mejorar sus niveles de comprensión. En otro contexto, la motivación extrínseca utilizaría recursos ajenos al mismo sistema gamificador, lo que derivaría a romper los objetivos de esta estrategia. En pocas palabras, la gamificación debe, en la medida de lo posible, evitar la motivación extrínseca, ya que el objetivo es que todos los recursos se manifiesten desde el mismo sistema.

Para Hernández, Mena y Ornelas (2016), la gamificación debe ir acompañada de un sistema de recompensas que otorgue ciertos beneficios a los jugadores. Por ello, vale la pena recalcar que la gamificación no es un juego netamente, pero sí acoge la dinámica del juego para llevarse a cabo. Este proceso se practica desde el análisis de los temas, requisitos para su práctica, objetivos de aprendizaje y análisis del juego junto a su clasificación y necesidades tanto individuales como grupales.

#### **4. Conceptos nucleares**

En la presente investigación existen distintos términos que necesitan ser aclarados, pues el estudio establece conceptos de acuerdo con los autores seleccionados, a pesar de existir gran variedad de términos y expertos.

##### **Escuela**

“La escuela es un escenario de formación y socialización” (Echavarría 2003, 3). En este espacio se generan diversos procesos de enseñanza y aprendizaje. Además, busca generar las relaciones necesarias que como consecuencia brinden un aprendizaje crítico, reflexivo e inclusivo con todos los actores educativos. Por otra parte, es un lugar donde además de preparar a los individuos para que formen parte funcional de la sociedad, los responsabiliza de su conservación y de su transformación.

Más allá de conocer que existen múltiples teorías de aprendizaje y estudios que manifiestan la importancia de la educación en el desarrollo social de un contexto, cabe mencionar que no hace mucho se ha empezado a hablar de la educación innovadora, la educación no tradicional o la educación de la nueva generación. Este último argumento hace alusión a lo expresado por Mejía y Urrutia (2013, 16) sobre la era digital: “Esto hace

que hoy día la escuela tenga mayores responsabilidades, a pesar de contar con las mismas condiciones de antaño. Hay un marcado desajuste entre los recursos y las responsabilidades que otras instancias le fincan”.

## **Juego**

En el espacio educativo el juego se ha convertido en una excelente herramienta de educación. Melo y Hernández (2014) manifiestan que el juego no solo motiva movimientos corporales, sino también elementos mentales. Uno de los aspectos más importantes del juego aplicada a la educación radica en que ayuda a crear aprendizajes significativos que pueden modificar ciertos comportamientos o conductas del entorno, así como la forma del aprendizaje.

La experiencia como docente le permite al autor de esta obra comentar que los juegos pierden su intensidad en el aula conforme se incrementan los contenidos o los años de escolaridad. Hay ocasiones en las que los juegos se convierten en un premio cuando los contenidos resultan complejos, ante lo cual la Unesco (2018, 6) manifiesta que “el aprendizaje a través del juego resulta pertinente durante todo el período de la primera infancia e incluso después de esta”. Relacionar el juego con el aprendizaje es una gran oportunidad de innovar, pues conforme los aprendizajes incrementan es prudente insistir en el uso de estrategias lúdicas o metodologías activas.

En este sentido, cabe destacar que el juego y la escuela, a pesar de poseer independencia, deben relacionarse íntimamente para lograr mayores objetivos. Esta relación se refleja en la planificación del docente al momento de entrelazarlas para generar un hilo conductor de aprendizaje. Melo y Hernández (2014) mencionan que el juego desarrolla un proceso de asimilación, es decir, que busca la manera de dar significado o sentido a los elementos que intervienen en el espacio áulico.

Massa (2017, 51) sostiene que en “la última década los investigadores han difundido el uso de juegos de computadora con el propósito de enseñar y aprender”. De este modo, se puede entender que la relación entre juego, aprendizaje y tecnología es posible y puede otorgar al proceso pedagógico mejor calidad, además de brindarle la posibilidad de ser novedoso e interesante.

## **5. Gamificación**

Es la representación de juegos aplicados en contextos que no son juegos o no jugables. Según Cogollor (2014), gamificar emula de manera lúdica los contenidos usualmente tradicionales. Sin embargo, este mismo autor manifiesta que gamificar es aplicar estrategias o mecánicas que se adapten a ciertos comportamientos de los estudiantes, quienes, además, deben llegar a un estado activo para ejecutar exitosamente las actividades diseñadas.

Por otra parte, es importante explicar que la gamificación puede incluir el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), pero esto no es imprescindible. También se puede innovar la práctica pedagógica desde espacios tradicionales, para lo cual es necesario modificar la mecánica habitual, pasar de lo aburrido y monótono a lo interesante, divertido y lúdico. Es preciso generar la relación entre lo educativo (currículo), juego y tecnología como una red direccionada a potenciar el aprendizaje y mejorar la calidad en su proceso y resultados.

Otra de las diferencias entre gamificación y juego la describen Contreras y Espinoza (2016, 28), quienes enfatizan que la gamificación “nos hace hablar del poder de utilizar elementos del juego y el diseño de juegos para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes [ a través del] uso de elementos de juego en contextos que no son de juego”. Eso quiere decir que se utiliza el mecanismo de lo que comúnmente hace un juego para adaptarlo a una estrategia educativa que motive a los estudiantes por medio del interés y la dinámica activa.

## **6. Estrategias lúdicas**

Dentro del campo pedagógico o educativo, las estrategias lúdicas buscan romper la monotonía del aula. Estas estrategias tratan de dinamizar los contenidos con los objetivos de aprendizaje y las destrezas a desarrollar. De acuerdo con la experiencia de Loreta, Perdomo y Matos (2016, 41), las estrategias lúdicas “son útiles para fortalecer y vigorizar lo que se aprende, en ellos la explicación del educador es más breve, pero en cambio se requiere más tiempo para la ejercitación y la ejecución”. Lo que quiere decir que, al igual que cualquier otra estrategia o metodología, la gamificación no garantiza completamente mejorar el aprendizaje, pero sí asegura ser una opción diferente que, realizada con planificación, puede producir mejores resultados.

Además, al relacionar las estrategias lúdicas y el juego, se puede proporcionar los medios para que niños, niñas y adolescentes de una unidad educativa desarrollen un

crecimiento más allá de lo académico. Según Loreta, Perdomo y Matos (2016, 39), “con el enfoque lúdico se generan diversos sentimientos como: afecto, amistad, compañerismo, ternura, que en general contribuyen a la educación de sentimientos”. De modo que la gamificación tiene también una valiosa responsabilidad sobre la formación de personalidad y adaptación al mundo.

*Motivación:* Se puede entender a la motivación como una manera que permite orientarse a las personas hacia el cumplimiento de sus objetivos. Según Santrock, citado en Naranjo (2009), menciona que la motivación es el conjunto de razones sostenidas que regulan el comportamiento de las personas hacia sus objetivos. En este sentido, para relacionar la motivación con la gamificación es necesario hablar del juego como un espacio que puede permitir a los estudiantes cumplir sus deseos y recibir premios por ello.

De acuerdo con Herrera (2022, 1), existen dos tipos de motivación: una intrínseca que ayuda a que los y las estudiantes realicen actividades movidos por deseos propios que al ser llevados a cabo generan satisfacción. Por otra parte, la motivación extrínseca premia o castiga el cumplimiento de las actividades, esto quiere decir que se enfoca en los resultados y no en el proceso.

Para generar motivación a través de la gamificación es necesario tener en cuenta aspectos de autonomía, afinidad y competencia. Si se habla de la motivación intrínseca, es pertinente mencionar que su autonomía le permite al estudiante un alto rendimiento, lo que a su vez genera mayor dominio en las actividades y claridad en el propósito. Además, la gamificación junto a la motivación ya mencionada permite que mejoren todos los elementos educativos para dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin embargo, no descarta los elementos extrínsecos para generar motivación durante sus actividades.

Dentro de la gamificación la motivación intrínseca, se relaciona al juego y su interés le permite generar el deseo de satisfacción o de cumplimiento de sus deseos propios o direccionarse a una búsqueda de recompensas originadas en el mismo contexto. También puede encontrar estos estímulos desde su entorno y relacionado a sus recompensas externas, la motivación en gamificación también puede ser extrínseca. Para ello, las actividades deben diseñar también un sistema de recompensas para marcar sus límites previamente. En consecuencia, resulta óptimo que la motivación sea intrínseca o extrínseca permita a que los estudiantes alcancen la satisfacción al cumplir con sus actividades y, a su vez, se acerquen a los objetivos académicos planteados.



## Capítulo segundo

### Acopio y procesamiento de información



Figura 1. Procesamiento de información, 2023.  
Fuente y elaboración propias.

La investigación considera que su éxito depende de la planificación de su metodología, pues es el esqueleto que sostiene cada uno de los avances de todo el proceso investigativo. A continuación, a breves rasgos se mencionan las consideraciones de cada aspecto metodológico.

#### 1. Enfoque

Tras el análisis de las distintas corrientes investigativas se consideró que el enfoque al que mejor se relaciona esta investigación es el cualitativo. Dicho criterio se basa en la perspectiva de Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014, 14), al inclinarse “hacia la exploración, la descripción y el entendimiento” desde el planteamiento del problema y en cada una de las fases que incluyen el levantamiento y análisis de información. En este sentido, se debe añadir que la recolección de información pertinente sirve para brindar un mejor panorama de la realidad más cercana a los intereses de la investigación.

El trabajo realizado por los autores Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014, 361) asegura que el enfoque cualitativo “se orienta a aprender de experiencias y puntos de vista de los individuos, valorar procesos y generar teorías fundamentadas”. Es

decir, está enfocado en analizar datos de grupos sociales, personas o formas de expresión. Una vez que la investigación avanzó de acuerdo con el cumplimiento de los objetivos previos, se dio respuesta a la problemática y se generó el valor científico o conocimiento deseado. Además, el análisis de esta investigación se direccionó hacia la rama cualitativa, al analizar la forma en la que se vive la inclusión de juegos y actividades lúdicas en la UEPC.

El estilo cualitativo encuentra su fuerte en diarios de campo, entrevistas, grupos focales, etc., instrumentos encargados de recolectar la información que acompañará el resto de la investigación. En el caso de este trabajo, el investigador diseñó entrevistas para directivos la UEPC, grupos focales de docentes y entrevistas a estudiantes de grados aleatorios de la básica superior. De modo que analizar los datos se encontró información bien consolidada sobre la realidad del uso de juegos, estrategias lúdicas o videojuegos en la institución.

## **2. Alcance**

El presente estudio también tiene un alcance descriptivo, ya que no trata de modificar la conducta del contexto. De hecho, lo que busca es tomar en cuenta la realidad natural del sector de estudio, es decir, tiene características no experimentales. Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014, 152) manifiestan que en este tipo de estudios se aplican muestras dirigidas, con la finalidad de consolidar un resultado que abarque una visión general.

Por otra parte, el alcance de esta investigación es descriptivo, pues levanta la información de manera original de acuerdo con el contexto real del estudio y posterior a su análisis. Asimismo, se ocupa de la parte más importante y específica que resulta ser el cumplimiento de los objetivos planteados. Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014, 152) permiten entender que este tipo de estudio analiza variables, acontecimientos y contextos de cada espacio. También describen vinculaciones, asociaciones, sucesos y procesos que den respuesta al cumplimiento de sus objetivos.

Para enfatizar el alcance de este trabajo es preciso recurrir a Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014, 92), quienes aseguran que las investigaciones descriptivas “únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan”.

En este mismo apartado, es preciso comentar que la población de la presente tesis se engloba en el subnivel de básica superior de la Unidad Educativa Particular de Cuenca. El total de estudiantes del nivel es de 180, quienes componen los grados de octavo, noveno y décimo de Educación General Básica. Sin embargo, se ha tomado en cuenta a un estudiante de cada subnivel. Es decir, 3 en total para conformar un grupo focal. Se toma en cuenta también a 3 docentes tutores que participaron tanto de entrevistas como de la observación directa de sus clases, así como al rector de la institución que también es pieza fundamental del estudio.

### **3. Método**

El presente estudio ocupa un método etnográfico al buscar las condiciones reales del lugar de la investigación. Cabe mencionar que este trabajo utiliza el espacio geográfico original de la Unidad Educativa Particular Católica de Cuenca. Fue en este contexto, durante el tiempo de investigación, donde se desarrollaron las actividades de recolección, ejecución y análisis de datos.

El estudio etnográfico, según Niño (2011), busca obtener de la forma más precisa posible información sobre la problemática identificada. Es necesario tener en cuenta que la información encontrada pasó por un análisis cualitativo. En este método la investigación no tiene la necesidad de inclinarse hacia una posible hipótesis. De modo que se analizó a un grupo de personas en su estado natural, con el fin de encontrar respuestas a las características identificadas en la población.

Se debe tener en cuenta que el trabajo se relaciona con el uso de juegos en el aspecto pedagógico. Por ello, se centró en analizar la perspectiva de los docentes sobre la aplicación de estrategias lúdicas, juegos o video juegos aplicados en las clases de la UEPCC.

### **4. Técnicas e instrumentos**

Para el enfoque cualitativo fue necesaria aplicar diferentes técnicas e instrumentos. Un pilar fundamental para el levantamiento de información fue la entrevista, el grupo focal y el diario de campo.

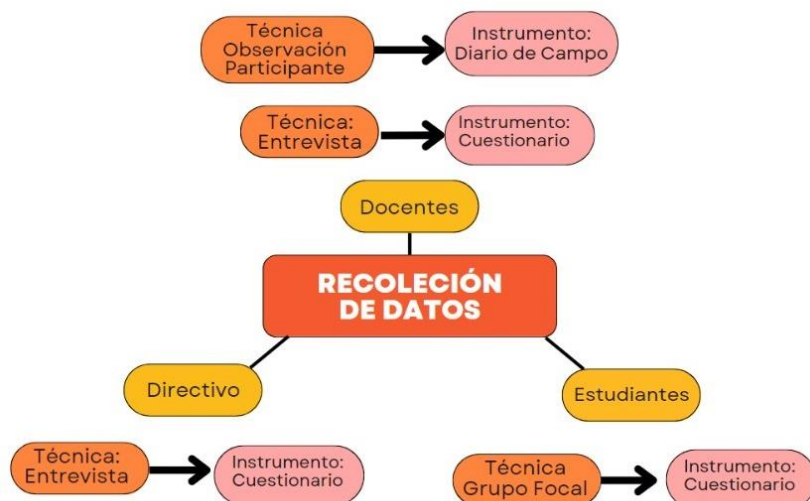


Figura 2. Recolección de datos, 2023.  
Fuente y elaboración propias

#### 4.1. Entrevistas

Según Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014, 402), la entrevista es una de las técnicas más comunes y objetivas para el levantamiento de información en estudios investigativos, de modo que “las entrevistas, como herramientas para recolectar datos cualitativos, se emplean cuando el problema de estudio no se puede observar o es muy difícil hacerlo por ética o complejidad”. En el caso de la UEPCC esta técnica funcionó muy bien al evitar la formulación de juicios de valor sin antes conocer y observar las temáticas de estudio.

Desde el punto de vista empírico, la entrevista es una conversación que se maneja sobre una estructura determinada, usa un lenguaje simple o informal, pero trata de establecer una relación de confianza para obtener la mayor información posible. Ante ello, Díaz, Torruco, Martínez y Varea (2013, 16) comentan “que la entrevista es más eficaz que el cuestionario porque obtiene información más completa y profunda, además presenta la posibilidad de aclarar dudas durante el proceso, asegurando respuestas más útiles”. En este sentido, hay que tener en cuenta que, durante la entrevista, es posible que no se siga el cuestionario de acuerdo con lo planificado, pues que la fluidez de las respuestas puede generar que aparezcan otras que no estuvieron inicialmente.

Del mismo modo, se destaca el uso del banco de preguntas como un instrumento que acompaña a la entrevista, y está dirigido a las y los entrevistados para obtener información necesaria. En el caso de la UEPCC, las entrevistas fueron dirigidas al directivo principal junto a docentes y estudiantes del subnivel básica superior. En este

sentido, la finalidad fue tomar la mayor información posible para triangularla y alcanzar los objetivos de investigación.

#### **4.2. Grupo focal**

Del mismo modo, para conocer la perspectiva de los estudiantes sobre la aplicación de juegos y estrategias lúdicas, se planificaron grupos focales. En este caso, la muestra que participó del grupo focal fueron estudiantes representantes del octavo, noveno y décimo de EGB. Por ello, se diseñó un banco de preguntas que tomó los datos relevantes de los entrevistados. A diferencia de la entrevista, en los grupos focales existe una variación, pues no participa solamente un entrevistado sino un grupo de más de dos personas que responden a diferentes ámbitos relacionados a la investigación. Para realizar esta investigación se tomó en cuenta la opinión de un número limitado de estudiantes de Básica superior.

Es fundamental que la información tenga credibilidad, por lo cual se debe solicitar que los miembros del grupo focal respondan de manera honesta para que los objetivos de la investigación se cumplan de acuerdo con los resultados de su aplicación. Hernández, Fernández y Baptista (2014, 410) dicen que “durante la sesión se pueden solicitar opiniones, hacer preguntas, administrar cuestionarios, discutir casos, intercambiar puntos de vista y valorar diversos aspectos”.

Además, en correspondencia al método etnográfico, cabe destacar que los investigadores Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014, 483) dan fiel recomendación de la entrevista y el grupo focal, al mencionar que “pueden utilizarse otras formas de recolección de los datos como entrevistas y reuniones grupales (grupos focales más bien informales, pero estructurados), biografías, análisis de datos secundarios”. De tal manera que exista la seguridad de que tanto las técnicas e instrumentos seleccionados van a capturar la información necesaria para el cumplimiento de sus objetivos.

Para la entrevista y el grupo focal es necesario generar un banco de preguntas a través de un cuestionario. Durante su aplicación se debe juntar a los entrevistados y generar un conversatorio en el que todos participen sobre las preguntas. En el caso del grupo focal, todos los entrevistados deben pronunciarse ante una misma pregunta. Esto permite controlar los hilos del diálogo y mantener un orden específico. Sin embargo, es probable que existan momentos en los que se deban añadir preguntas que no estaban en el plano inicial.

### **4.3. Diario de campo**

Es una técnica de observación directa, aplicada desde la etnografía. Su importancia radica en que no modifica absolutamente nada del entorno natural en el que se desenvuelve la investigación y todas sus etapas.

En este caso particular hace referencia a su aplicación desde las instalaciones de la UEPC. Según Luna, Nava y Martínez (2022, 248), esta herramienta se puede definir como “un instrumento de recolección de información, que se asemeja a una versión particular del cuaderno de notas, pero con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente respecto a la información que se desea obtener”. Lo que beneficia los procesos de investigación desde un proceso metodológico que registra las experiencias de los participantes de una investigación.

Del mismo modo, el diario de campo y la observación directa son importantes en el estudio cualitativo porque permite registrar las acciones y características de los participantes observados. Esta concepción es apoyada por Hernández, Fernández y Baptista (2016, 371) al exponer que “el investigador escribe lo que observa, escucha y percibe a través de sus sentidos, mediante dos herramientas: anotaciones y bitácora o diario de campo”. De modo que es preciso apuntar los detalles y reflexionar sobre ellos al tratar de ser lo más objetivos posibles.

Previo a la sesión de observación, el investigador debe diseñar, probar y aprobar el instrumento de diario de campo, direccionando la información obtenida hacia los objetivos establecidos. Luego, durante su aplicación, el observador debe estar pendiente de que cada detalle involucre a los protagonistas de la observación para enfatizar su análisis de acuerdo con las sugerencias de Hernández, Fernández y Baptista (2016, 377): “Descripciones, mapas, diagramas, esquemas, listados y aspectos del curso del estudio”.



## **Capítulo tercero**

### **Análisis de resultados**

Luego de haber realizado el levantamiento de información, la investigación requiere de un análisis respectivo. En ese sentido, resulta pertinente mencionar los datos obtenidos de las entrevistas y grupos focales a docentes, directivos y estudiantes de básica superior de la UEPCC atravesaron por un proceso denominado codificación. Este proceso consiste en “identificar aquella información del texto que ilustra una idea temática relacionada con el código, presentado como abreviación de la idea” Vives y Hamui (2021, 101). esto quiere decir que los códigos nacen de ideas importantes y en su desarrollo dan origen a una temática que se conecta con los objetivos de la investigación. Estas temáticas son conocidas como categorías y son la columna vertebral de la interpretación de los datos.

Posteriormente, Vives y Hamui (2021, 101) explican que “La categorización es la operación de asociar los códigos a una determinada categoría”, en el contexto de la presente investigación se desarrollarán ocho categorías que se detallarán a partir del punto 5.5. Sin embargo, previo a este punto se presenta toda la información que genera dichas categorías, es decir, de cada instrumento aplicado para la recolección de datos se generaron tanto los códigos y las categorías. Además, es preciso mencionar que de entre todos los tipos de codificación existentes, se ha considerado que esta tesis sigue una de tipo inductiva. Según Vives y Hamui (2021, 101) esta se caracteriza por usar “parte de los datos (audios, registros narrativos, entre otros) para agruparlos en función de características pertinentes al objeto de investigación”.

#### **1. Entrevista a docentes**

La percepción que ha dejado el diálogo con los docentes entrevistados menciona las siguientes impresiones, ellos consideran que la gamificación es importante, pero también mencionan que esta necesita ser parte de una planificación con un objetivo de aprendizaje claro para desarrollar competencias digitales que mejoren el interés y la motivación en las clases (ver Anexo 1).

En este sentido, los docentes entrevistados consideran que los juegos en el contexto educativo generan aprendizajes significativos, sobre todo porque rompen el esquema de lo tradicional con actividades más llamativas que necesitan de la creatividad y guía del docente. Asimismo, ayuda a que los estudiantes se conecten de mejor manera entre sí, aportando al aprendizaje colaborativo. También se debe destacar que los juegos utilizados deben tener un objetivo que permita al estudiante adquirir nuevos conocimientos y desarrollar nuevas habilidades.

Específicamente en el área de básica superior, el personal docente comenta que el uso de juegos ayuda a relacionar más los aspectos interdisciplinarios. Por otro lado, se menciona que el impacto en sus clases es mayor en comparación con las clases tradicionales. Sin embargo, no consideran que hayan generado el impacto buscado, asunto que apunta a una problemática de infraestructura, pero también al conformismo de ciertos docentes estancados en su zona de confort. Asimismo, se menciona que la aplicación del juego y estrategias lúdicas puede ser diseñada para enseñar y reforzar habilidades como la resolución de problemas y toma de decisiones.

En relación con la estructura del juego, los docentes entrevistados sugieren que este tipo de material debe ser correctamente seleccionado de acuerdo con la edad y contexto de los estudiantes. Pero, sobre todo, debe enfocarse en el cumplimiento del plan de estudios. Desde el criterio de los docentes, no se debe olvidar que todo lo que ocurra en el aula debe ir en función de aprender y desarrollar habilidades y conocimientos.

Se menciona también que las autoridades de la institución no exigen la implementación de juegos, aunque sí solicitan la utilización de tecnología para desarrollar competencias digitales. Vale mencionar que los docentes son constantemente llamados a utilizar tecnología, pero la institución no tiene los equipos necesarios para ejecutar este requisito. Por su parte, los docentes mencionan que los directivos de la institución dejan a la libertad del docente el uso de juegos. Sin embargo, los juegos y las tecnologías son herramientas pedagógicas no empleadas en la presencialidad, sino únicamente en modalidad virtual.

Si bien existen asignaturas específicas en las que se recomienda aplicar juegos, los docentes sienten que pueden ser implementados en todas las asignaturas. En cada materia es posible innovar y transformar la didáctica, pues existe una variedad de herramientas. Por otra parte, en noveno grado, se comenta que el área en la que usualmente se implementan juegos es la de Ciencias Sociales, pues se considera que los temas se prestan para innovar desde lo físico y lo tecnológico.

Desde el punto de vista de los entrevistados, los juegos producen aprendizajes significativos en los estudiantes. Además, no cabe duda de que ayudan a la formación integral del estudiante, por lo que les permite desenvolverse en la vida cotidiana y escolar de forma similar. Sin duda, se debe mirar a estas estrategias como elementos que complementan las clases y las formas de enseñar de los docentes, mas no como un elemento que sustituye a otros. Llevar un equilibrio entre los juegos, las tecnologías y la pedagogía es fundamental.

Entre las evidencias encontradas por los docentes durante su práctica e incorporación de juegos, se pueden destacar mejorías en el razonamiento, pensamiento lógico, pensamiento deductivo, reflejos, intuición y también en el sistema de estímulos y recompensas. Pero, depende del diagnóstico que realice el docente de la situación para elegir una herramienta que beneficie a los estudiantes. Por otra parte, los docentes entienden que los aportes vendrán en proporción directa a la investigación, creatividad y planificación que realicen antes de llegar al aula, incluso, conocen que estas herramientas son complementos y no tratan de reemplazar otras formas de enseñar.

La experiencia profesional de cada docente ha permitido asegurar que los resultados junto al impacto de la aplicación de dichas estrategias sean positivos. Estos no se refieren únicamente al rendimiento académico, sino a lo emocional, motivacional, incluso a lo inter e intrapersonal. El aprendizaje no es solo lo que el docente enseña, sino lo que el estudiante desarrolla y genera de manera autónoma, ese aprendizaje significativo es el que se trata de conseguir con la aplicación de diversas estrategias didácticas, lúdicas, inmersión de juegos, video juegos y demás.

Al momento de preguntarle a los docentes sobre su preferencia sobre el uso de juegos o estrategias lúdicas ante lo tradicional, ellos comentan que prefieren utilizar juegos por los beneficios que generan en el grupo académico. Sin embargo, esta respuesta siembra ciertas dudas, ya que en otras respuestas se ha comentado que por temas de infraestructura no se han podido aplicar actividades distintas a las tradicionales. Por ejemplo, en otra oportunidad se mencionó que los juegos y demás actividades fueron solo utilizadas en la virtualidad y que se han perdido actualmente. Lo que sí es un hecho es que los docentes consideran que debe existir una guía correcta de estas estrategias bajo el contexto de cierta asignatura y contenido.

Sobre los efectos que las clases que incorporen juegos y otras actividades pueden tener, los docentes mencionan que tienen relación directa con la motivación, el aprendizaje activo, el trabajo colaborativo y también el desarrollo del pensamiento

integral. A su vez, estas dinámicas disminuyen el estrés de la clase, mejora la atención y despierta el pensamiento crítico. Pero no hay que dejar de lado la dificultad que tiene el docente para llevar a cabo la incorporación de elementos gamificadores en sus clases, dada su responsabilidad burocrática que lleva el gasto de buena parte de su tiempo.

Al mencionar que todo es parte de una balanza, también se hace referencia a que de la misma forma en la que existen beneficios, existen dificultades que son parte de su implementación y que ya se han mencionado en ciertos espacios de esta investigación. Los docentes cuentan que el tiempo es un gran obstáculo, ya sea por el corto tiempo de algunas clases, o por el corto tiempo disponible entre todas las solicitudes burocráticas que acompañan su rol docente. Otra problemática es la inclusión de todos los estudiantes a las actividades. Esto se refiere a que cada estudiante aprende de una forma particular y existen quienes no se sienten cómodos con ciertas actividades, por lo cual se debe pensar en cómo ayudar al alumno. Finalmente, la parte física del establecimiento es la dificultad más grande que sienten los docentes, directivos y estudiantes de la UEPC.

Es importante referirse a la frecuencia con la que los docentes aplican estas estrategias en sus clases. Ante ello, se comentó que depende de las actividades y de los contenidos, pues consideran que utilizar estrategias que salgan de lo tradicional son para adaptar de mejor forma el ritmo de las clases. También existen quienes aseguran que el juego se utilice solo para ciertos contenidos, los cuales gracias a una guía o planificación debe marcar ciertos límites. Asimismo, una de las respuestas se acerca más a la realidad, pues se comentó que la aplicación de estas actividades es mínima por la falta de equipos y, aunque el aprendizaje no es dependencia exclusiva de la tecnología, trata de mantenerse activo para que de todas formas se cumplan con los objetivos académicos.

El grupo entrevistado asegura que para emplear videojuegos en el aula se deben tomar en cuenta diversos factores. Por ejemplo, los objetivos de aprendizaje, relacionarse al trabajo colaborativo, la adaptación del juego con las destrezas y, sobre todo, generar acompañamiento de los docentes en todas las actividades que incluyan elementos llamativos. Asimismo, se necesita que los docentes seleccionen juegos que beneficien el proceso pedagógico, pero que no excedan su uso. De este modo se puede evitar que se conviertan en distractores sin dejar de ser un recurso capaz de adecuarse al proceso de aprendizaje de los estudiantes. Por tanto, se necesita ser selectivos y creativos para sacar el mejor provecho a estos elementos.

Finalmente, se les consultó a los docentes sobre su conocimiento acerca de la gamificación y si estarían de acuerdo con su aplicación en sus clases. Sus respuestas

demonstraron la existencia de ciertas ideas sobre lo que engloba la gamificación, en especial el hecho de que utiliza un sistema de recompensas a través de elementos basados en juegos. Las respuestas también coinciden en que enriquece el proceso de enseñanza - aprendizaje y que modifica la dinámica normal de la clase para potenciar la experiencia. Por tales motivos, los docentes concluyen que sería de gran ayuda adquirir las competencias necesarias sobre la gamificación para poder aplicarlas en su práctica pedagógica.

## **2. Grupo focal a estudiantes**

La muestra seleccionada durante el proceso de levantamiento de información desde la parte estudiantil estuvo conformada por tres alumnos elegidos al azar: uno de octavo, uno de noveno y uno de décimo curso (ver Anexo 1). Todo este proceso reflejó que ciertos docentes utilizaron juegos o estrategias lúdicas durante sus clases. Los entrevistados coincidieron en que estas actividades se aplicaron en las horas finales de las clases. También se demostró que las asignaturas en la que se aplican estas estrategias difieren en cada año. En octavo se mencionó a Estudios Sociales; en noveno, a Matemáticas; y, en décimo, a Lengua y Literatura.

Sin embargo, los mismos estudiantes de octavo y décimo coincidieron que en las asignaturas en las cuales no se aplican estas prácticas son: Inglés y Estudios Sociales, pero que en Matemáticas, específicamente, el docente tiene una actitud amigable que hace que sus clases sean agradables. En este caso, los juegos son muy poco frecuentes. Lo que resulta interesante de esta pregunta es que dos de las tres asignaturas mencionadas (Estudios Sociales y Matemáticas), en noveno curso, son aquellas en las que sí se aplican juegos u otras estrategias.

Sin embargo, los estudiantes del nivel de básica superior afirman que el hecho de que sus docentes puedan aplicar estas estrategias les parece interesante, porque les ayuda a mejorar su aprendizaje y a evitar que sus clases se conviertan en aburridas. Además, consideran que aprender les provoca emoción.

Sobre el impacto que podría tener el uso de juegos o videojuegos en el caso de contar con tecnología, los estudiantes confían en que ayudaría a mejorar los aprendizajes y las experiencias. Entre sus respuestas se destacan quienes aprenden visualmente, para los que sería más fácil encontrar un foco de atención. Hubo aquel que lo consideró positivo porque ayuda a guardar mejor la información, lo que a su vez permite no

aburrirse con las clases normales (tradicionales). Así se asegura que se aprenderá más y mejor.

Según los estudiantes, son pocas las veces que los docentes del subnivel superior han aplicado estas estrategias. Por suerte, estas han sido experiencias positivas. Quienes participaron de la entrevista confirman que les ha gustado y que desearían una mayor frecuencia en su aplicación. Sobre todo, porque han encontrado elementos importantes de esas experiencias. Por ejemplo, en octavo se mencionó que en estos casos es mejor la respuesta de sus compañeros, son más activos y participativos. En noveno, son competitivos y buscan ganar las actividades; indirectamente, son más ordenados. Mientras que, en décimo, los estudiantes se apoyan más, demuestran mayor compañerismo, son más atentos y se sienten especiales para los docentes.

Del mismo modo, en los tres docentes entrevistados se ha llegado a la noción de que los estudiantes se sienten más cómodos cuando las actividades se realizan en equipos de trabajo. En esta respuesta fue interesante la sensación de alegría que se transmitió. El grupo entrevistado mencionó que, a veces, en las actividades individuales muchos no participan, porque suelen estar desmotivados e incluso suele criticarse de manera negativa el trabajo de los demás.

Anteriormente se mencionó que no es frecuente el uso de estas estrategias. De modo que los entrevistados de octavo y décimo año comentan que la introducción de juegos en el aula es ocasional, a veces como premio por el buen comportamiento del grupo estudiantil. Pero no consideran que se aplican con el objetivo de enseñar por medio de juegos. En el caso de noveno, se menciona que su docente de matemáticas es constante con el uso de juegos o estrategias lúdicas.

Finalmente, los estudiantes de básica superior que participaron de esta conversación, señalan que sienten satisfacción cuando sus maestros usan estos métodos de enseñanza. Aseguran que con ello se sienten gustosos por aprender y que sería importante tener más presente este tipo de herramientas, mismas que han fortalecido las relaciones interpersonales entre compañeros y entre estudiantes con el docente.

### **3. Entrevista a directivo**

Parte fundamental de esta etapa de levantamiento de información tiene que ver con el diálogo existente con el directivo de la institución. La entrevista se pudo llevar a cabo con el rector de la UEPCC. Cabe mencionar que su presencia en el rectorado es

prácticamente nueva, pues apenas ocupa el cargo por alrededor de tres meses, antes era docente. El diálogo se llevó a cabo con total normalidad y dejó algunas impresiones (Anexo 1).

El rector de esta institución menciona que, desde su experiencia, está seguro que el uso de juegos beneficia al aprendizaje. Pero debe llevarse con mesura, combinando el juego y el aprendizaje de manera prudente, pues hay que ser selectivos con el tipo de contenido. También asegura que la aplicación de estas estrategias puede presentar resultados positivos más allá del rendimiento académico, es decir, respecto a lo motivacional y actitudinal, ya que actualmente existen excelentes simuladores que pueden mezclar varios elementos y generar aprendizaje.

El directivo también considera que su uso evitaría mantenerse en el plano de la educación tradicional, en el mero uso de textos, cuadernos y siguiendo únicamente lo que dicte el profesor. Por eso, considera importante apegarse a las tecnologías, si olvidar desarrollar competencias digitales. Se considera que así se podrían generar destrezas que no se desarrollaban con el texto. Sin embargo, se debe evitar un abuso de las herramientas tecnológicas para no caer en la monotonía.

El rector de la UEPC considera que el uso de tecnologías, juegos y videojuegos debería tener un objetivo institucional para provocar un mayor impacto. Lo que permitiría que los chicos no aprendan solo de una manera, sino de forma dirigida, incluso para poner límites.

Por otra parte, han existido dificultades con la aplicación de estas estrategias y juegos en la institución. Una de ellas ocurre con ciertos docentes, quienes por mantenerse en su zona de confort se pueden cerrar a estos elementos innovadores. Por ello, es importante la capacitación docente. Otra posible dificultad se relaciona a los padres de familia, pues muchos temen a que sus hijos se dediquen solo a jugar y no a aprender, razón por la cual los juegos deben ser controlados para evitar su abuso. Pero la dificultad más grande se centra en la actual brecha digital. Por una parte, estudiantes que no tienen acceso a internet y, por otra, la infraestructura de la UEPC en construcción. Tampoco hay los equipos tecnológicos necesarios.

El directivo cree que es necesario pensar que la inclusión de tecnologías, juegos, video juegos y demás, brindan realce a la institución, pero se considera que se debe ser selectivos, pues existen juegos y simuladores que te impulsan a preguntar un ¿por qué? Por ejemplo, en la materia de física, al no haber un laboratorio se propicia que los simuladores ayuden a entender los principios de la asignatura. Pero también existen

juegos de relleno, que no sirven de nada, entonces debe intervenir el criterio docente para generar el ambiente adecuado durante el proceso de aprendizaje.

Sobre la capacitación docente gestada desde la administración de la UEPCC, el directivo mencionó que en lo que va del año no se han ofertado capacitaciones sobre el tema. Sin embargo, las bases de estas capacitaciones se irán potenciando, pues existe la propuesta. Por desgracia, solo de un área en la actualidad. Estas eventualidades han permitido reflexionar que no solo depende de la parte gestora, sino de la parte receptiva, es decir, los docentes.

El directivo cuenta que muchos docentes pasan en su zona de confort. En temporadas anteriores, cuando se gestionaban capacitaciones, no existía colaboración o interés. Hasta ahora no se realizan capacitaciones si no existe presión. Los docentes de la institución viven bajo el lema: “si no me dicen no hago”. Otro problema que se ha notado es el egoísmo de ciertos docentes, que conocen algo más, pero no lo comparten, prefieren alimentar su ego cuando les otros les piden ayuda para que los demás noten que saben algo más. De modo que eso impide que el grupo siga creciendo.

Sobre la constancia de estas estrategias en las planificaciones (PUD), el directivo menciona que desde que ha asumido el cargo de rector se ha tratado de mirar esta necesidad como una política pedagógica. La UEPCC mantenía una cultura de libertad para que el docente busque sus herramientas y quizá eso ha permitido que la mayoría se mantenga en su zona de confort, pero, se aspira que en el próximo año lectivo se utilicen nuevas herramientas. La necesidad más grande es la falta de un laboratorio equipado que nutra estas exigencias del grupo estudiantil. Existe una idea de plantear un laboratorio ambulante, pero también se está por culminar el año lectivo, por lo que el autor de esta investigación considera que, de igual forma, es un objetivo institucional y emergente, pero que se hará realidad en el siguiente año.

Además, se puede mencionar que el uso de juegos, video juegos o estrategias lúdicas no es parte de ninguno de los documentos institucionales. Únicamente son parte de las bases sobre las que trabajará el área de Ciencia y Tecnología. Sin embargo, estas mismas bases son las que constarán en el próximo PCA durante la actualización de documentos legales. El rector de la institución afirma que en un inicio no consideró importante este tipo de herramientas, pero al volver a estudiar y actualizarse notó las potencialidades que podría tener su inclusión en el aula e institución. También comenta que los pocos docentes que aplican estas herramientas lo han hecho con el objetivo de

despertar en los estudiantes mayor interés, desarrollar mayores competencias y, obviamente, alcanzar las destrezas necesarias.

Al mencionar una posible evaluación sobre el uso de otras estrategias, el directivo ha valorado con 6 sobre 10, de forma general, a los docentes de la institución, pues todavía deben aplicar estrategias innovadoras como juegos o tecnología y estrategias lúdicas. Sin embargo, convencido del diálogo que ha tenido con el cuerpo docente, el directivo asegura que el nivel de básica superior obtendría un 7 en esta parte de su práctica pedagógica. Finalmente, asegura que la gamificación es una práctica innovadora y que sería interesante estudiarla y ponerla en práctica dentro de la institución. Sin embargo, esta decisión viene acompañada de un proceso de formación, en el que primero se necesita reeducar al cuerpo docente, mantener un diálogo convincente con los padres de familia y hacer lo correcto para que los chicos recepten bien estas innovaciones.

#### **4. Diario de campo**

En páginas anteriores se explicaron ciertas características del diario de campo. En este caso, se observaron tres clases correspondientes al octavo, noveno y décimo de EGB en las asignaturas de Estudios Sociales, Matemáticas y Lengua y Literatura.

En un principio no se aplicaron juegos en la mayoría de clases observadas. Esto generó una confusión más grande aún, porque en la primera de ellas, la hora de clase era ya en la parte final de la jornada y se notaba el cansancio de los estudiantes. Las otras dos clases observadas se dieron posterior al recreo o descanso habitual. De manera general, tampoco se notaron estrategias lúdicas que amenicen la jornada. Se puede mencionar que las tres clases tuvieron en común espacios similares. El docente realizó preguntas al azar y, en efecto, ese fue el espacio en el que mayores interacciones y participaciones se notaron. Las tres clases contaron con proyector, es decir, se incluyeron instrumentos tecnológicos.

En el octavo año de EGB, el docente de Estudios Sociales acompañó a las actividades que surgieron desde su planificación y los estudiantes respondieron a ellas de manera asertiva. También se pudo notar que durante la clase se utilizó el recurso tecnológico del proyector, pero no tuvo muy buen alcance. Esto se debe a las condiciones físicas del aula excedían el número de estudiantes (34 en total). Sin embargo, se atribuye a uno de los comentarios del rector sobre las necesidades físicas mientras se construye la nueva edificación. Pese a la proyección deficiente se observaron elementos interesantes

como la herramienta de Google Earth para introducir el tema de clase: Europa e Imperio romano. Al final, se proyectó un video. (Anexo 2)

Si bien no hubo juegos en la clase, durante el tramo final de la misma se proyectó un video gracioso con finalidad informativa, lo cual despertó el interés de los estudiantes. Sin embargo, no se constató lo que de acuerdo con las entrevistas se esperaba. En este sentido, se pueden atribuir estas dificultades al momento de traslado que vive la institución. Pero, también se debe recordar que las actividades de clases pueden ser lúdicas sin la necesidad de contar con recursos tecnológicos. En definitiva, se atribuye la problemática a la práctica docente y a su capacidad creativa para desarrollar actividades lúdicas que despierten el interés de los estudiantes.

Existen elementos que dentro de la parte pedagógica son de gran importancia. El cumplimiento de su anticipación, construcción y consolidación, incluso evaluación, son prioritarios en el desarrollo de las Planificaciones de Unidad Didáctica (PUD). Es probable que este detalle se convierta en una problemática para el uso de juegos en la clase. Gracias a ello se puede hacer hincapié en la importancia de la gamificación como estrategia didáctica, una que permite usar esquemas de juegos en contextos que no lo son. Al finalizar la sesión de clases, se pudo observar que los estudiantes se sintieron aliviados y, a pesar de haber demostrado algo de interés, también se captó la falta de emoción y alegría por aprender.

Durante la clase de Matemáticas de noveno año se pudo observar que el docente asiste a cada estudiante en la resolución de actividades que demande su materia. Se pudo observar que acude al trabajo colaborativo para mejorar la dinámica de la clase y sus estudiantes son participativos. Sin embargo, en la clase observada no se pudo apreciar la aplicación de juegos o actividades lúdicas.

Aunque también se comparte la problemática de infraestructura, en esta clase se observó la inclusión de tecnologías. De hecho, la docente compartió la planificación y un video corto al final de la clase que consolidó el trabajo. Sin embargo, el uso de tecnología no garantiza que una clase sea innovadora, así como tampoco asegura que su uso genere resultados óptimos en relación con los objetivos académicos. Al igual que en la otra clase observada, coincide la problemática de proporción entre espacio físico y número de estudiantes. De modo que se enfatiza en la necesidad infraestructural de la institución.

Al igual que en la clase de octavo, en la de noveno tampoco se notó que el docente aplique juegos o estrategias lúdicas en sus clases. Hasta ahora es probable que se entienda que se busca plantear una relación directamente proporcional al éxito de una clase y la

aplicación de juegos, pero en realidad lo que se trata de generar es que exista una relación entre la docente y sus alumnos distinta a las tradicionales. Se ha marcado hincapié en este detalle porque la intención de la investigación es identificar indicios de que la gamificación podría ser parte del día a día de los docentes de la UEPCC.

Otro de los puntos que coinciden en estas dos primeras clases observadas se centra en que las aulas no cuentan con el espacio físico para garantizar la movilidad de los estudiantes cuando necesiten moverse. Sin embargo, en esta clase la docente motiva constantemente a sus estudiantes y al momento en el que los estudiantes realizaban una actividad de trabajo autónomo, la docente puso música de fondo para tratar de motivar o inspirar al desarrollo y cumplimiento de actividades (ver Anexo 2).

En el caso de décimo año, se pudo observar la clase de Lengua y Literatura, la cual coincide con lo manifestado por los estudiantes en el grupo focal como asignatura en la que se aplican juegos o estrategias lúdicas. Para esta clase se evidenciaron actividades divertidas para asignación de trabajos en grupo, dinámicas que sin duda animaron a los estudiantes y sirvieron para que la clase se desarrolle con mayor efectividad.

Durante esta clase también se observó el uso del proyector como introducción al uso de las TIC. Sin embargo, el contenido que se proyecta es únicamente informativo porque muestra la planificación para dar a conocer el tema, los objetivos y la destreza planificada. De la misma forma, la docente acompaña en la actividad grupal con una dinámica introductoria que les permitió a los estudiantes formar un equipo de trabajo. Se comprobó que la docente acompaña cada parte del proceso del estudiantado.

Sobre las dificultades registradas en la observación, vale la pena mencionar que se repite el problema del espacio físico, el cual es transitorio. A esto se suma la dificultad del tiempo, pues dentro del horario de clase esta hora estaba destinada después del recreo, pero no logró culminar la actividad como se mostraba en su planificación. De modo que se debe manifestar que es muy normal que una planificación pueda extenderse más de lo pensado, pero que lo importante es cumplir con la prioridad de conseguir la destreza y cumplir los objetivos.

En este espacio, se puede concluir mencionando que el principal problema tiene que ver con la infraestructura actual de la UEPCC. Se evidencia la falta de voluntad de los docentes para incorporar nuevas estrategias, pues predomina la opción de mantenerse en su zona de confort. Asimismo, es importante explotar el uso de la tecnología. No se trata únicamente de proyectar información sino temas de formación. De la misma manera,

se nota que los docentes acompañan el trabajo de sus estudiantes, a pesar de tener un excesivo número de alumnos en un mismo salón (ver Anexo 2).

## **5. Triangulación**

Los estilos de investigación que tienen una corriente cualitativa tras el uso de la codificación atraviesan por una etapa conocida como triangulación, si bien es cierto, la triangulación está abierta a la interrelación de algunas variables, por ejemplo, cruzando los resultados, categorías, objetivos, conclusiones, etc. La misión de la triangulación es cruzar distintos estamentos de la investigación. Las autoras Vives y Hamui (2021, 103) citan que en estos casos,

Esta acción permite saber, por ejemplo, si lo que un docente de aula informó en sus respuestas en una entrevista, es coherente o no con lo que el investigador pudo observar directamente en la sala de clases. Un segundo paso consiste en integrar la triangulación inter-estamental por cada instrumento utilizado, pero ahora desde una perspectiva inter-instrumental y desde allí generar nuevos procesos interpretativos.

De modo que en la presente investigación se ha podido primero categorizar mediante códigos y posteriormente triangular los datos que se originan de instrumentos de recolección para poder inferenciar e interpretar los mismos, de este modo se obtendrán resultados más conscientes y fieles a los objetivos de la investigación.

Vale hacer hincapié en que este estudio cualitativo se desarrolla sobre el subnivel de básica superior, es decir, octavo, noveno y décimo curso. Para la ejecución del proyecto se trabajó desde tres perspectivas que a su vez conformaron la muestra de investigación: estudiantes correspondientes al subnivel superior; docentes del mismo nivel de las asignaturas de Estudios Sociales, Matemática y Lengua y Literatura; y, el principal directivo de la institución. Todos ellos aportaron con la información necesaria para verificar que los objetivos planteados inicialmente pudieran cumplirse o no. De modo que al triangular la interpretación de: entrevista, grupo focal y diario de campo es posible compartir las siguientes categorías y su respectivo análisis.

## **6. Barreras**

Las barreras son aquellas situaciones que impiden la apertura o el desarrollo de nuevas actividades que involucren la gamificación como estrategia didáctica. Existen

barreras internas y externas: las primeras radican en el interés o la motivación de los docentes para generar estos procesos, así como la infraestructura educativa que puede limitar el desarrollo de la gamificación. Las barreras externas, en cambio, se relaciona con actitudes tradicionalistas de las familias respecto a la educación que pueden comprometer el desarrollo de la gamificación.

Entre las barreras más problemáticas se encuentran, el desinterés en el desarrollo personal de algunos docentes, así como el egoísmo de otros que prefieren no compartir sus conocimientos e impide el crecimiento del cuerpo de educandos.

Sin embargo, lo más llamativo es que, desde la perspectiva del directivo (2023, entrevista personal), la UEPCC busca que la gamificación se convierta en una política educativa. Sin embargo, pese a los buenos deseos, el directivo cree que quizá la libertad de los docentes es un error “para que los profes no salgan de su zona de confort” (Directivo 2023, entrevista personal).

Asimismo, no solo es la falta de herramientas tecnológicas ni infraestructura lo que provoca la incorporación de elementos lúdicos, sino que, incluso, tal como afirma el docente 2, tras el regreso a la “modalidad presencial... se olvidó el uso de estas herramientas” (Docente 2 2023, entrevista personal).

## **7. Creatividad**

Esta categoría se enfoca en docentes y directivos que tras su experiencia y formación manejan una dinámica de clase que, en mayor o menor medida, se escapa de lo tradicional al optar por estrategias diversas, de modo que los actores del proceso de enseñanza aprendizaje promueven actividades que involucran diferentes materiales, no únicamente textos escolares o cuadernos.

De hecho, el directivo (2023, entrevista personal) cree que “el proceso pedagógico de los estudiantes es combinando el juego y el aprendizaje [...] También se debería pensar en el uso de estas tecnologías, juegos, videojuegos, como un objetivo institucional para que los chicos no aprendan solo de una manera, sino de una forma dirigida, así se puede poner límites”. El problema radica en que para escapar de una educación estancada en la memorización se requiere de una política institucional en la UEPCC para evitar que las intenciones se queden rezagadas en la versión del profesor.

Sin embargo, pese a que la institución educativa recomienda el uso de herramientas digitales, estas primero deben adaptarse al contexto y a la edad de los

estudiantes, de forma que no solo consuman videojuegos, sino que también sean capaces de proponerlos y, en última instancia desarrollarlos. Al respecto, el docente 1 comenta: “Sin duda alguna el uso de juegos ha desarrollado en mis estudiantes habilidades que difícilmente se podría generar en el desarrollo normal del currículo” (Docente 1 2024, entrevista personal).

Esto ocurre debido a que los aprendizajes generados en las y los estudiantes son más significados debido a que los docentes establecen un nexo entre el contenido y la aplicación práctica del mismo, sin olvidar que despierta mayor entusiasmo en el alumnado al volver más dinámica la enseñanza. Finalmente, el docente 3 agrega: “Hay que tener en cuenta que las actividades lúdicas y los juegos no deben ser utilizados como reemplazo o sustituto completo de la enseñanza, sino que deben ser utilizados como un complemento que enriquece la experiencia de aprendizaje” (Docente 3 2024, entrevista personal).

## **8. Formación docente**

La formación docente permite que los maestros obtengan conocimientos actuales sobre el uso de nuevas herramientas y estrategias didácticas que propicien su vinculación con elementos tecnológicos en sus procesos de enseñanza aprendizaje. La formación docente es una categoría que no se toma en cuenta dentro de las instituciones educativas, es decir, es un proceso que depende únicamente de la autonomía del docente para lograr actualizarse y capacitarse en otras formas de enseñar. Frente a los nuevos desafíos tecnológicos es indispensable que las instituciones educativas busquen alternativas de formación docente para que los procesos educativos se adapten a las nuevas necesidades y capacidades de los estudiantes.

El directivo (2023, entrevista personal) comenta que “es importante nivelar a los docentes de la institución”, pero que “se necesita que todos lo tomen de la mejor manera. Podría ser un inconveniente que existan ciertos docentes que, por mantenerse en su zona de confort, se puedan cerrar”. Una vez, llegados a este punto, cabe mencionar que desarrollar nuevas destrezas basadas en la gamificación, no debe estar enfocado únicamente en los alumnos, sino también en la formación docente. De hecho, el docente 3 (Docente 3 2023, entrevista personal) afirma que “es necesario que los docentes estén capacitados para el uso de recursos digitales y poder compartir con los estudiantes, en la que se convierta una clase en innovadora y motivadora”.

## **9. Herramientas digitales**

Esta categoría refiere al avance significativo de las herramientas digitales, aún más con el surgimiento de la inteligencia artificial. Su uso y manejo en los procesos de enseñanza aprendizaje están orientados a mejorar y transformar las prácticas docentes tradicionales. El uso de estas herramientas permite que los estudiantes tengan una mejor aproximación a la realidad en la que viven, sobre todo, por el conocimiento que ya poseen y la proximidad que tienen a estas herramientas desde edades tempranas. Avanzar en las aulas de clases con el uso y manejo de estas herramientas a través de la gamificación resultaría en una nueva forma de enseñar.

Al respecto, el Directivo (2023, entrevista personal) es muy claro al formular una advertencia: “Hoy existen varios simuladores que puede ser de gran aporte. En estos puedes mezclar varios elementos y generar aprendizaje, pero abusar de ellos puede convertir esas innovaciones en monotonías”. Lo que pone sobre el tablero el hecho de que la innovación debe producirse permanentemente, más aún en un mundo donde los cambios tecnológicos son vertiginosos.

## **10. Percepción de impacto**

En la percepción del impacto se analiza la respuesta como una dependencia que relaciona al estudiante, el docente y el directivo. Por ello, se toma en cuenta las estrategias utilizadas por los docentes y la manera en cómo afectan al estudiantado. De modo que el estudiante puede considerar una estrategia como buena, mala o interesante, en base al impacto que a su consideración tuvo la acción del docente. A su vez, incluye el impacto de los docentes, de acuerdo con su propia evaluación desde la ejecución de actividades.

El directivo (2023, entrevista personal) da cuenta que el uso de estrategias orientadas a la gamificación apunta hacia un cinco o seis dentro de la institución. Es decir, que entre la mitad o más del cuerpo docente y del estudiantado se busca hacer de la gamificación una política institucional. El docente 2 (2023, entrevista personal) menciona que su uso en clases ha mejorado la atención y concentración de sus estudiantes, en tanto, los estudiantes uno dos y tres cuentan que las implementaciones de estrategias lúdicas permiten clases menos aburridas y mucho más interesantes y profundas. “Nuestro profe sonrío cada vez que jugamos, parece obvio que se siente motivado” (Estudiante 3, 2023, entrevista persona).

## **11. Pensamiento crítico (criterio personal-percepción)**

El pensamiento crítico se enfoca en la concepción sobre la forma de uso y manejo del juego en los procesos de enseñanza aprendizaje. A través del pensamiento crítico, el docente es capaz de generar propuestas que incentiven la participación de los estudiantes en la toma de decisiones, resolución de conflictos o manejo de situaciones adversas.

El directivo (2023, entrevista personal) cuenta, al respecto, que en un inicio no le dio importancia al uso de la gamificación, hasta que la volvió a estudiar y vio a la experiencia como positiva. Por ello, afirma que los docentes que han salido de su zona de confort a través de herramientas lúdicas, “lo han hecho con el objetivo de despertar en los estudiantes mayor interés, desarrollar mayores competencias y obviamente alcanzar las destrezas necesarias” (Directivo 2023, entrevista personal). A lo cual, el docente 1 (2023, entrevista personal) agrega que “poder trabajar desde la interdisciplinariedad resulta más significativo para los educandos”. Esto se debe a que los aprendizajes significativos acercan a los estudiantes un conocimiento práctico que puede usarse en su vida cotidiana.

El problema es que no existe en el pensum de la institución una asignatura que facilite el desarrollo de actividades lúdicas, por lo que cada docente debe implementar la gamificación de acuerdo con su necesidad. El estudiante 3 (2023, entrevista personal) menciona: “Prefiero que incluyan estas actividades porque no te aburres y es seguro que vas a aprender más”.

## **12. Planificación microcurricular o aplicación de actividades**

Las planificaciones docentes son los instrumentos en los que puede visualizar la forma del diseño e implementación que se pretende de la gamificación en los procesos de enseñanza aprendizaje. Estos instrumentos dan cuenta de cómo el docente maneja y utiliza el juego en las diferentes etapas de clase y la participación que espera de sus estudiantes.

Una vez que se ha llegado a este punto, el directivo (2023, entrevista personal) aclara que la gamificación existirá como política institucional de la UEPCC, pues ya existe una línea de base desde el área de Ciencia y tecnología. Sin embargo, el docente 1 (2023, entrevista personal) es claro al mencionar que las estrategias lúdicas deben estar integradas en las y los estudiantes como un eje transversal. Además, aclara que se debe

gestionar el comportamiento de los estudiantes para evitar la frustración al momento de desarrollar habilidades. Por supuesto, es importante que los docentes se aseguren que la gamificación esté alineada a los estándares y objetivos de aprendizaje.

### **13. Trabajo en equipo**

El trabajo en equipo es una forma de buscar la colaboración y cooperación entre los estudiantes, pero también entre los docentes. Esto debido a la necesidad de integrar a varios estudiantes en la resolución de nuevos desafíos que se presentan al incorporar la gamificación. Además, a través del trabajo en equipo, el docente pasa a ser un mediador del proceso de enseñanza aprendizaje. De modo que orienta a los estudiantes hacia procesos más autónomos en la resolución de problemas.

Para el docente 1 (2023, entrevista personal), los videojuegos deben facilitar “la reflexión y el análisis, así como fomentar el trabajo colaborativo”. A la larga, los juegos, dentro del ámbito educativo, deben ser una herramienta que promueva la colaboración entre el estudiantado y permita que el resultado sea beneficioso para su desarrollo social y emocional. Este tipo diseñado ayudará, además, a reforzar habilidades como la toma de decisiones y la resolución de problemas. El estudiante 3 (2023, entrevista personal) menciona: “En el trabajo en equipo nos apoyamos entre todos, es mucho más divertido. En el individual, a veces salen mal las cosas. Por ejemplo, unos copian a otros, no participan o se critican.

### **14. Resultados**

Para este apartado se utilizaron los análisis realizados en el punto anterior. De modo que se combinó la entrevista, el grupo focal y el diario de campo para llevar a cabo un análisis que le brinde al lector la mayor claridad al momento de interpretar los resultados.

El tiempo destinado al levantamiento de información fue de tres semanas. Durante este periodo se pudo conversar con los agentes principales del presente estudio: el universo del presente trabajo de investigación es la UEPCC. La población en la que se ha centrado el estudio es el nivel de básica superior. En tanto que la muestra ocupa entrevistas a docentes, directivos del plantel, grupos focales con estudiantes de octavo, noveno y décimo de EGB debido a que se trata de un estudio de base etnográfica.

En este sentido, tras comparar las tres fuentes de información, se pudo deducir que a pesar de que los docentes confirman que la implementación de juegos y estrategias lúdica en sus clases dependen de factores como el tema, la destreza o los recursos tecnológicos con los que cuentan, lo es en medida de lo posible. Los estudiantes de básica superior confirman que sus docentes sí ejecutan actividades innovadoras en sus clases. Existen materias que se destacadas. Por ejemplo, en octavo año, la asignatura de Estudios Sociales; en noveno, Matemáticas; y, en décimo, Lengua y Literatura.

Por su parte, el directivo de la institución asegura que, a nivel general, los docentes de la institución se mantienen en su zona de confort y prefieren no implementar nuevas estrategias. Este argumento es complementado por el directivo cuando este menciona que el momento que atraviesa la institución, también incluye un cambio de espacio físico (infraestructura), lo cual, impide la implementación de laboratorios y, por ende, la aplicación de estrategias innovadoras que involucren juegos que utilicen las TIC.

Algo importante que destacar es que tanto los docentes, estudiantes y el directivo de la institución consideran que los juegos no están diseñados únicamente para entretener u ocupar tiempo libre en las clases. En cada entrevista se mencionó que los juegos o actividades lúdicas deben ser un complemento de las actividades académicas. En este sentido se toma en cuenta que el rector de la institución considera que está en manos del docente planificar las actividades necesarias con la intención de ser selectivos y responsables con el uso de estrategias lúdicas. Así se puede entender que los actores educativos consideran importante su aplicación, pero más importante es la selección y diseño de su clase para entrelazar el conocimiento con la diversión.

Asimismo, los estudiantes han manifestado que en cada nivel existe una asignatura en la que el docente emplea más estrategias lúdicas, las clases observadas generaron otro tipo de idea totalmente diferente a la versión estudiantil. En este sentido se vale comentar que el cuerpo docente mencionó que los juegos se pueden adaptar a cada asignatura, y que los docentes, gracias a su creatividad, la relacionan al dominio de distintas destrezas. Solo así se puede asegurar que, dentro de lo observado, los docentes no han demostrado intenciones de generar espacios lúdicos en sus clases. De modo que existe inconsistencia entre estas dos versiones.

Desde la visión del directivo de la institución no se ha exigido que se implementen estrategias lúdicas o juegos, mucho menos videojuegos en las clases. Usualmente se ha manejado una cultura de libertad, en la que los docentes, de acuerdo a su criterio e iniciativa, pueden utilizar nuevos mecanismos para mejorar el proceso pedagógico en los

y las estudiantes. Sin embargo, esto ha generado varias dificultades, pues los docentes consideran que las clases son monótonas y, por defecto, las clases se vuelven aburridas para los estudiantes. En cuanto a los alumnos, ellos confiesan que se sienten motivados, alegres, interesantes, incluso más importantes cuando sus docentes utilizan juegos u estrategias diferentes a las tradicionales.

También es preciso mencionar que las barreras están muy presentes en el proceso de innovación de la institución investigada, pues los factores presentes muestran deficiencias. Las aulas son muy pequeñas, la tecnología es ausente en gran medida, la motivación es minúscula en ciertos docentes.

Adicionalmente, la máxima autoridad de la institución menciona que a pesar de que no se exija que la tecnología y los juegos sean parte del día a día de la pedagogía de la institución, se ha planteado una comisión de ciencia y tecnología encargada de que en las planificaciones y por medio de talleres exista un seguimiento a la inmersión de distintos elementos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la UEPCC. Además, se garantiza que en la próxima actualización de documentos legales de la institución se solicite que por lo menos en el PCI conste la aplicación de juegos y tecnología como parte fundamental de la identidad educativa de la institución.

Sobre la problemática de salir de lo tradicional, desde el cuerpo docente se comenta que se ha perdido el impacto que inicialmente se tenía en relación con el uso de tecnologías, pues posterior a las clases virtuales, se ha perdido el contacto con la tecnología. Actualmente parece una misión imposible generar interrelaciones entre la pedagogía, el juego y la tecnología. Si la misión de este trabajo de titulación es indagar en el uso de juegos y estrategias lúdicas para generar una propuesta de acercamiento a la gamificación, se puede apreciar la idea de que la institución no está lista aún para dar un salto a la innovación pedagógica por medio de estrategias gamificadoras.



## **Capítulo cuarto**

### **Introducción a la propuesta de gamificación**

La presente propuesta pedagógica corresponde al cumplimiento del tercer objetivo de la investigación, el cual se orienta a proponer una estrategia de gamificación aplicada en el subnivel de Educación Básica Superior de la UEPCC. De modo que la asignatura escogida es Historia. La misma busca responder a las necesidades detectadas en el diagnóstico inicial respecto a la baja motivación estudiantil, la limitada participación activa en clase y las dificultades en la comprensión de procesos históricos, especialmente en contextos educativos rurales o con acceso desigual a recursos didácticos convencionales.

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos del juego en contextos no lúdicos con fines pedagógicos, constituye una metodología que ha demostrado su potencial para favorecer aprendizajes significativos, fomentar la implicación del estudiantado y dinamizar los procesos de enseñanza-aprendizaje. En el marco del currículo ecuatoriano y, específicamente, en el bloque de Historia correspondiente al periodo colonial, se identifican amplias posibilidades para integrar dinámicas de rol, narrativas inmersivas, retos y recompensas que permitan al estudiante no solo comprender los hechos históricos, sino también desarrollar competencias ciudadanas, comunicativas y de pensamiento crítico.

La propuesta se desarrollará a lo largo de cuatro semanas consecutivas y estará dirigida a estudiantes de entre doce y catorce años, pertenecientes al subnivel de Educación Básica Superior. Cada semana contempla una planificación detallada que incluye: objetivos específicos, contenidos históricos, actividades gamificadas, recursos necesarios, mecanismos de evaluación y roles definidos tanto para el docente como para los estudiantes. Además, se plantea una narrativa unificadora que servirá como eje transversal del proyecto, mediante la cual el estudiante asumirá el rol de cronista del “Reino de Quito”, lo que le permitirá involucrarse emocional y cognitivamente con los eventos históricos.

De esta manera, se aspira a demostrar que la aplicación sistemática de una estrategia gamificada no solo mejora el rendimiento académico en Historia, sino que

también fortalece el sentido de pertenencia cultural, la autonomía en el aprendizaje y el trabajo colaborativo en el aula.

## **1. Objetivos de la propuesta**

El objetivo de la presente propuesta es diseñar e implementar una estrategia de gamificación orientada al fortalecimiento de los aprendizajes en la asignatura de Historia del Ecuador, con énfasis en el periodo colonial, para estudiantes de Educación Básica Superior en la UEPC.

Asimismo, en base a este objetivo se trata de: 1) Integrar elementos narrativos, dinámicas de rol, desafíos y recompensas en una propuesta gamificada de cuatro semanas de duración, 2) Favorecer el aprendizaje significativo de los procesos históricos vinculados a la colonización del actual territorio ecuatoriano, mediante el uso de recursos lúdicos y colaborativos, 3) Potenciar el pensamiento crítico, la participación activa y la apropiación del conocimiento histórico por parte del estudiantado a través de estrategias pedagógicas basadas en el juego y 4) Evaluar de forma formativa y continua el progreso de los estudiantes mediante instrumentos integrados al sistema gamificado, como el “pasaporte histórico”, las insignias y los retos cumplidos.

## **2. Fundamento pedagógico y didáctico de la propuesta**

La presente propuesta se sustenta en una visión pedagógica constructivista que reconoce al estudiante como sujeto activo en la elaboración del conocimiento. En este sentido, la gamificación se adopta como una estrategia metodológica innovadora que propicia experiencias significativas de aprendizaje al integrar elementos característicos de los juegos (como desafíos, reglas, recompensas, niveles y roles) en un contexto educativo formal. Lejos de trivializar el contenido, la gamificación posibilita una mediación pedagógica lúdica, motivadora y estructurada, que responde a los intereses y características del estudiantado del subnivel superior de Educación Básica.

Desde la perspectiva de autores como Zichermann y Cunningham (2011), la gamificación en el ámbito educativo permite aumentar el compromiso del estudiante al ofrecerle un entorno interactivo y centrado en objetivos alcanzables, mientras que Deterding et al. (2011) destacan su potencial para generar estados de flujo, donde la atención, la motivación intrínseca y la satisfacción aumentan de forma significativa.

Aplicada a la enseñanza de la Historia, esta metodología favorece el aprendizaje experiencial, en tanto que los estudiantes pueden “vivir” los procesos históricos a través de narrativas, misiones y dinámicas de rol que despiertan el interés por el pasado, la interpretación crítica de los hechos y la conexión con su identidad cultural.

Además, la gamificación permite implementar un enfoque didáctico transversal, ya que estimula competencias múltiples: desde la comprensión lectora, la argumentación oral y escrita, hasta la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. De este modo, se alinea con los principios establecidos en el currículo nacional ecuatoriano (Ministerio de Educación, 2016), que promueve una educación integral, inclusiva y contextualizada.

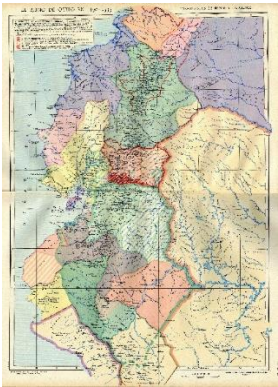
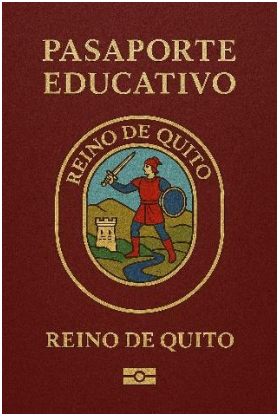
En la propuesta aquí presentada, el estudiante asume el rol de un cronista ficticio del “Reino de Quito”, encargado de documentar, interpretar y reflexionar sobre los eventos más relevantes del periodo colonial. A través de misiones semanales, el uso de un “pasaporte histórico” que registra su progreso y la acumulación de insignias simbólicas, se construye una experiencia educativa coherente con los principios de la gamificación, pero adaptada a las condiciones específicas de una institución rural.

Este fundamento teórico y didáctico se articula con un enfoque crítico de la Historia, que no se limita a la memorización de fechas y nombres, sino que promueve una comprensión profunda de las estructuras de poder, los procesos de colonización y resistencia y la formación del imaginario nacional. En este marco, el juego no se convierte en un fin en sí mismo, sino en un medio para potenciar el aprendizaje, la participación y el pensamiento histórico.

### **3. Narrativa general de la propuesta gamificada**

La propuesta de gamificación se articula en torno a una narrativa inmersiva que sirve como eje transversal de toda la experiencia pedagógica. Esta narrativa tiene como propósito no solo captar el interés del estudiantado, sino también situar los contenidos históricos en un contexto simbólico y significativo, que favorezca la apropiación del conocimiento desde una perspectiva lúdica y participativa.

Existen elementos claves que son claves para el desarrollo de las actividades, a continuación, se presentarán las ilustraciones de las insignias, mapas, rompecabezas y otros elementos que sirven de recursos en cada actividad. Cabe recalcar que esta parte de la propuesta, pero sigue a criterio del docente el uso de estos diseños o la modificación del mismo.

|                                                                                    |                                                                                    |                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|   |   |   |
| <b>Mapa General</b>                                                                | <b>Rompecabezas</b>                                                                | <b>Juego Verdadero o Falso</b>                                                       |
|  |  |  |
| <b>Pasaporte del Reino de Quito</b>                                                | <b>INSIGNIAS OFICIALES</b>                                                         | <b>Insignia de Custodio</b>                                                          |

#### 4. Título de la narrativa: Crónicas del Reino de Quito

##### 4.1. Contexto narrativo

La historia se sitúa en un universo ficticio ambientado en el siglo XVII, en pleno período colonial. Aquí los estudiantes asumen el rol de jóvenes cronistas encargados por el “Consejo de la Memoria” para documentar y preservar los hechos más relevantes que ocurren en los territorios del antiguo Reino de Quito. Este consejo, representado simbólicamente por el docente, ha encomendado a los cronistas la tarea de recorrer aldeas, ciudades, plantaciones y territorios indígenas, recolectando testimonios, objetos

simbólicos y relatos que expliquen el proceso de conquista, evangelización, resistencia y transformación cultural.

Cada semana representa una nueva “misión histórica”, en la que los estudiantes deben superar desafíos, resolver acertijos, dramatizar eventos, construir líneas de tiempo o redactar entradas para su “bitácora del cronista”, un cuaderno que simboliza su progreso y aprendizaje. A medida que avanzan, reciben sellos en su “pasaporte histórico” y desbloquean insignias.

#### **4.2. Mecánicas narrativas**

- Roles definidos: Cada estudiante es un cronista, y pueden organizarse en “cofradías” (grupos de trabajo) que representan distintas regiones del Reino de Quito.
- Pasaporte histórico: Documento simbólico en el que se registran misiones cumplidas, puntos obtenidos, insignias desbloqueadas y reflexiones clave.
- Misiones semanales: Retos alineados con los contenidos del currículo, presentados como encargos del Consejo de la Memoria. Cada misión conlleva tareas individuales y colaborativas.
- Insignias y recompensas simbólicas: Otorgadas por cumplimiento, creatividad, trabajo en equipo o pensamiento crítico. Se entregan en ceremonias simbólicas.
- Eventos especiales: Como el “Día del Consejo”, donde se simula una audiencia colonial en la que los cronistas exponen sus hallazgos y debaten sobre temas de justicia, religión o identidad.

#### **4.3. Justificación de la narrativa**

La elección del rol de cronista responde a una intencionalidad pedagógica clara: promover el desarrollo de la escritura, la argumentación histórica, la empatía y la reflexión crítica sobre los hechos del pasado. Al asumir un papel que los sitúa dentro de la historia, los estudiantes no se limitan a recibir información, sino que se convierten en agentes activos que interpretan, seleccionan y representan los acontecimientos desde diversas voces y perspectivas.

Asimismo, la narrativa facilita la conexión entre los contenidos académicos y la dimensión emocional del aprendizaje, generando un entorno de juego serio (serious play)

en el que se fomenta el pensamiento histórico, el trabajo colaborativo y el sentido de pertenencia cultural.

#### 4.4. Planificación detallada por semanas

##### 4.4.1. Estructura general

La propuesta se desarrolla en cuatro semanas consecutivas, cada una centrada en una misión temática vinculada a los contenidos de Historia del Ecuador del periodo colonial. Cada semana contempla objetivos de aprendizaje, actividades gamificadas, recursos, productos esperados y criterios de evaluación formativa.

En forma de resumen de actividades, se presenta el siguiente cuadro, teniendo en cuenta que en los siguientes párrafos próximos se puede observar el detalle de cada actividad en cada semana.

|                                  | Inicio del Reino de Quito (S1)                        | Evangelización y transculturación (S2)                    | Resistencia indígena y mestiza (S3)                               | Transformaciones y legado del Reino (S4)                                           |
|----------------------------------|-------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Objetivo</b>                  | Comprender acontecimientos del dominio español        | Comprender efectos en la transformación cultural          | Identificar formas de resistencia política, social y cultural     | Reconocer las transformaciones culturales a la actualidad                          |
| <b>Actividades gamificadoras</b> | Desafío de roles Verdadero o falso colonial, bitácora | Análisis de fuentes, debate en roles, bitácora            | Juego de roles, creación de mural, búsqueda del tesoro, bitácora  | Línea de tiempo interactiva, presentación final, dramatizaciones. Reflexión final. |
| <b>Recursos</b>                  | Bitácora, Pasaporte histórico, fragmentos históricos  | Grabados y pinturas, Texto “El código perdido” y bitácora | Fuentes adaptadas, material para mural, mapa del tesoro, bitácora | Material audiovisual, material de dramatización, bitácora y pasaporte.             |
| <b>Productos esperados</b>       | Bitácora “Así nació el reino de Quito”                | Reconstrucción de “El código perdido”                     | Mural colectivo y relato de bitácora                              | Línea de tiempo creativa y reflexiva.                                              |
| <b>Evaluación</b>                | Lista de cotejo                                       | Lista de cotejo                                           | Lista de cotejo,                                                  | Rúbrica final y presentación oral.                                                 |
| <b>Insignia</b>                  | Parte del mapa y redacción de bitácora                | Parte del mapa y redacción de bitácora                    | Guardián de resistencia                                           | Completar mapa y custodiar el legado.                                              |

#### 4.5. Semana 1: El inicio del Reino de Quito, de la conquista a la colonia

##### 4.5.1. Objetivo de aprendizaje

Comprender los principales acontecimientos que marcaron la transición del Tahuantinsuyo al dominio español en los territorios del actual Ecuador.

#### **4.5.2. Narrativa de la misión**

Los cronistas deben investigar los primeros contactos entre los conquistadores y los pueblos andinos. El Consejo de la Memoria les encomienda registrar cómo se establecieron los primeros gobiernos coloniales y qué consecuencias tuvo esto para las culturas originarias.

#### **4.6.3. Actividades gamificadas**

- Exploración documental: Los estudiantes reciben fragmentos de crónicas reales y los relacionan con escenas ilustradas (dibujos, grabados, láminas históricas o reproducciones artísticas), completando una línea del tiempo colaborativa.
- Desafío de roles: Simulación breve donde algunos estudiantes interpretan a líderes indígenas y otros a encomenderos españoles. Luego, escriben una entrada en su bitácora.
- Juego “Verdadero o falso colonial”: Se presentan afirmaciones sobre la conquista; por cada respuesta correcta, los equipos obtienen piezas para armar un mapa histórico del Reino.

#### **4.6.4. Recursos**

- Fragmentos de la Crónica del Perú (Cieza de León) adaptados
- Láminas históricas
- Línea del tiempo en cartulina o digital
- Bitácora personal del cronista
- Pasaporte histórico

#### **4.6.5. Producto esperado**

Entrada en la bitácora titulada Así empezó el Reino, con ilustraciones y reflexión crítica.

#### **4.6.6. Evaluación formativa**

Lista de cotejo sobre: participación, argumentación oral, análisis crítico del pasado, cumplimiento de la misión.

#### **4.6.7. Insignia desbloqueable**

Explorador de los comienzos (por completar el mapa y redactar la bitácora).

### **4.7. Semana 2: Evangelización y procesos de transculturación en el Reino de Quito**

#### **4.7.1. Objetivo de aprendizaje**

Analizar el proceso de evangelización durante la colonia y comprender sus implicaciones en la transformación cultural, social y religiosa de los pueblos originarios del Reino de Quito.

#### **4.7.2. Narrativa de la misión**

Los cronistas han recibido una nueva encomienda del Consejo de la Memoria: documentar cómo la llegada de los misioneros y la instauración de la religión católica modificaron las costumbres, creencias y estructuras sociales indígenas. Deben explorar los cambios culturales y las formas de resistencia y sincretismo que surgieron en este contexto.

#### **4.7.3. Actividades gamificadas**

- Análisis de fuentes visuales y textuales: Los estudiantes examinan grabados coloniales, pinturas y relatos adaptados sobre la evangelización y el sincretismo religioso.
- Misión “El código perdido”: En equipos, deberán resolver acertijos y pistas para reconstruir un “código” ficticio que narra episodios clave de la evangelización y la resistencia cultural.
- Debate estructurado: Simulación de una reunión entre cronistas, donde discuten las distintas perspectivas sobre el impacto de la evangelización. Se promueve la argumentación respetuosa y el pensamiento crítico.

- Bitácora del cronista: Cada estudiante redacta una reflexión personal que incluya sus conclusiones y preguntas para futuras investigaciones.

#### **4.7.4. Recursos**

- Reproducciones de grabados y pinturas coloniales (adaptadas para educación básica)
- Fragmentos de testimonios indígenas y documentos históricos simplificados
- Pistas y acertijos para la misión “El código perdido”
- Bitácora personal del cronista y pasaporte histórico

#### **4.7.5. Producto esperado**

Reconstrucción del “código perdido” en formato collage o digital (texto e imágenes) y reflexión individual en la bitácora titulada Los ecos de la evangelización.

#### **4.7.6. Evaluación formativa**

Rubrica que valora el trabajo colaborativo, la capacidad de análisis de fuentes, la argumentación en el debate y la profundidad de la reflexión escrita.

#### **4.7.7. Insignia desbloqueable**

Custodio del legado espiritual (por la reconstrucción del código y participación activa en el debate).

### **4.8. Semana 3: Resistencia indígena y mestiza en el Reino de Quito**

#### **4.8.1. Objetivo de aprendizaje**

Identificar y analizar las formas de resistencia política, social y cultural desplegadas por los pueblos indígenas y mestizos durante la época colonial en el Reino de Quito.

#### **4.8.2. Narrativa de la misión**

El Consejo de la Memoria ha encomendado a los cronistas investigar las distintas formas en que los pueblos originarios y mestizos resistieron el dominio colonial, desde

rebeliones abiertas hasta estrategias culturales y de supervivencia. Los cronistas deben descubrir y documentar estas expresiones de lucha y resiliencia para preservar la memoria viva del Reino.

#### **4.8.3. Actividades gamificadas**

- Juego de roles “Consejo de las comunidades”: Los estudiantes representan líderes indígenas, mestizos y autoridades coloniales en una simulación de diálogo y negociación.
- Creación de un mural colectivo: Representación gráfica de los principales episodios de resistencia, usando técnicas mixtas (dibujo, collage, escritura).
- Búsqueda del tesoro histórico: Actividad en la que equipos resuelven pistas relacionadas con episodios de rebeliones indígenas, personajes destacados y símbolos de resistencia para avanzar en un mapa del Reino.
- Redacción colaborativa: Elaboración de un relato colectivo que sintetice los aprendizajes, que será incorporado a la bitácora del cronista.

#### **4.8.4. Recursos**

- Fuentes documentales adaptadas (fragmentos de testimonios, documentos coloniales)
- Materiales para mural (cartulinas, marcadores, recortes)
- Pistas y mapa para la búsqueda del tesoro
- Bitácora personal y pasaporte histórico

#### **4.8.5. Producto esperado**

- Mural colectivo titulado Voces de resistencia y relato colaborativo para la bitácora.

#### **4.8.6. Evaluación formativa**

Instrumento que mide la participación en el juego de roles, la creatividad y colaboración en el mural, el trabajo en equipo en la búsqueda del tesoro y la calidad del relato escrito.

#### **4.8.7. Insignia desbloqueable**

Guardián de la resistencia (por el mural y la participación activa en el juego de roles).

### **4.9. Semana 4: Transformaciones culturales y legado del Reino de Quito**

#### **4.9.1. Objetivo de aprendizaje**

Reconocer las transformaciones culturales generadas durante el periodo colonial y valorar el legado histórico que estas dejaron en la identidad ecuatoriana contemporánea.

#### **4.9.2. Narrativa de la misión**

El Consejo de la Memoria asigna a los cronistas la última misión: recopilar y reflexionar sobre cómo las interacciones coloniales dieron origen a una identidad mestiza, manifestada en tradiciones, costumbres, lengua y arte. Se busca que los estudiantes reconozcan la continuidad y los cambios culturales que perviven hasta hoy, fortaleciendo su sentido de pertenencia.

#### **4.9.3. Actividades gamificadas**

- Línea del tiempo interactiva: Construcción en grupo de una línea del tiempo digital o física que recoja eventos, personajes y expresiones culturales relevantes.
- Taller de expresiones culturales: Elaboración de pequeñas dramatizaciones, canciones o artesanías inspiradas en tradiciones mestizas del Ecuador colonial.
- Jornada de presentación final: Cada cofradía presenta sus trabajos y reflexiones en una ceremonia simbólica ante el Consejo de la Memoria (docente y compañeros).
- Reflexión final en bitácora: Escritura individual sobre lo aprendido, vinculando pasado y presente.

#### **4.9.4. Recursos**

- Material audiovisual sobre expresiones culturales coloniales y mestizas
- Materiales para dramatización y artesanía
- Herramientas para línea del tiempo (cartulina, software simple)
- Bitácora y pasaporte histórico

#### **4.9.5. Producto esperado**

- Línea del tiempo completada, presentaciones creativas y reflexión personal en la bitácora titulada Raíces que perduran.

#### **4.9.6. Evaluación formativa**

Rúbrica que evalúa creatividad, trabajo colaborativo, presentación oral, y profundidad de la reflexión escrita.

#### **4.9.7. Insignia desbloqueable**

Custodio del legado cultural (por la participación en todas las actividades y presentación final).

#### **4.10. Evaluación general y herramientas de seguimiento**

La evaluación en esta propuesta gamificada se centra en procesos formativos, orientados a monitorear el aprendizaje continuo, fomentar la autoevaluación y promover la reflexión crítica en los estudiantes. Se aplican diversos instrumentos y técnicas que integran las actividades gamificadas con criterios claros y coherentes con los objetivos de aprendizaje planteados.

#### **4.11. Enfoque de la evaluación**

La evaluación se realiza mediante:

- Evaluación formativa: Se realiza durante todo el desarrollo de las actividades, con retroalimentación continua para mejorar aprendizajes y actitudes.

- Autoevaluación y coevaluación: Se fomenta que los estudiantes reflexionen sobre su propio desempeño y valoren la contribución de sus compañeros.
- Evaluación cualitativa: Más que la calificación numérica, se prioriza la valoración del proceso, la participación, la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico.

#### **4.12. Instrumentos de evaluación**

- Listas de cotejo: Para valorar la participación activa en las misiones, el cumplimiento de roles, el trabajo colaborativo y la responsabilidad.
- Rúbricas: Aplicadas en la evaluación de productos escritos (bitácoras, relatos), presentaciones orales y producciones creativas (murales, dramatizaciones).
- Observación sistemática: Registros diarios o semanales del docente sobre actitudes, motivación y habilidades sociales.
- Autoevaluación y coevaluación: Formularios breves que permiten a los estudiantes identificar fortalezas y áreas de mejora propias y de sus compañeros.

#### **4.13. Criterios de evaluación**

Los criterios que guían la valoración incluyen:

- Comprensión y análisis crítico de los contenidos históricos.
- Participación activa y responsable en las actividades gamificadas.
- Calidad y creatividad en la elaboración de productos (escritos, gráficos, orales).
- Colaboración y trabajo en equipo.
- Reflexión personal y conexión entre pasado y presente.

#### **4.14. Registro y retroalimentación**

El docente mantiene un portafolio con evidencias de trabajo, registros de evaluación y notas de observación. Se promueve que la retroalimentación sea oportuna,

constructiva y orientadora, para que los estudiantes comprendan su avance y puedan autoajustar sus estrategias de aprendizaje.

#### **4.15. Conclusión y recomendaciones de la propuesta**

La presente propuesta de gamificación para la asignatura de Historia del Ecuador en el subnivel superior de Educación Básica representa una estrategia innovadora que integra el aprendizaje significativo con el juego y la narrativa histórica. Al estructurar el contenido en misiones temáticas distribuidas en cuatro semanas, se promueve la motivación, la participación activa y el desarrollo de competencias históricas esenciales, tales como el análisis crítico, la reflexión y el trabajo colaborativo.

Mediante el uso de herramientas gamificadas, como roles, misiones, insignias y productos creativos, los estudiantes no solo adquieren conocimientos sobre el período colonial del Reino de Quito, sino que también fortalecen su identidad cultural al reconocer las múltiples voces y legados que conforman la historia ecuatoriana.

Se recomienda que esta propuesta sea implementada con flexibilidad, adaptándose a las características y contextos específicos de cada institución educativa. Asimismo, se sugiere la capacitación docente en metodologías activas y gamificación para maximizar el impacto positivo en el aprendizaje.

Finalmente, se invita a futuras investigaciones que evalúen el efecto de esta propuesta en el rendimiento académico, la actitud hacia la historia y el desarrollo de habilidades socioemocionales, con el fin de seguir enriqueciendo las prácticas pedagógicas en el país.



## Conclusiones y recomendaciones

### Conclusiones

Para llegar a las conclusiones que ha tenido esta investigación, se debe partir desde una mención espacial al objetivo general, el cual busca analizar la percepción del universo poblacional de la UEPCC sobre los juegos y estrategias lúdicas dentro de la pedagogía de esta. Cabe mencionar que el foco de esta investigación es el nivel superior de EGB, es decir, octavo, noveno y décimo año pertenecientes al periodo académico 2022-2023. De tal forma que ha sido necesario evaluar el cumplimiento de los tres objetivos específicos que nos han dado como resultado lo siguiente:

Para el primer objetivo se planteó describir las potencialidades de la gamificación como una estrategia innovadora que podría ser utilizada en la UEPCC. Basta decir que el uso de estrategias lúdicas en el aula es una promesa de que cada estudiante alcance las habilidades necesarias para el desarrollo de sus actividades cotidianas, la organización de rutinas, el control de impulsos y de emociones, las interacciones y relaciones con otras personas. De modo que el empleo de la gamificación en el aula de clases puede generar ventajas en la vida personal y académica, permitiendo al estudiante alcanzar una formación integral.

Sin embargo, el trabajo de campo que recolectó la información de la investigación demuestra que la UEPCC limita sus condiciones a la incorporación de esta u otras estrategias, por lo cual, es preciso mencionar que su carencia desemboca en que la práctica pedagógica se alinee al tradicionalismo y a un estado de confort de los estudiantes, haciendo que la escuela como tal no cubra las necesidades intelectuales que los estudiantes merecen para enfrentar el mundo actual.

Teniendo en cuenta el segundo objetivo específico, se puede mencionar que trató de conocer las perspectivas de los docentes sobre la importancia de juegos y estrategias lúdicas durante las clases. En este sentido, gracias a la información recolectada se puede asegurar que los docentes de la UEPCC están de acuerdo con la idea de que las estrategias lúdicas y los juegos son muy importantes dentro de su práctica pedagógica. Sin embargo, también están de acuerdo con que no han podido consolidar aún estas estrategias ni salir de su zona de confort. Lo cual ha generado que la experiencia de campo tenga muchas

dificultades, puesto que no era posible consolidar una propuesta real aplicable, esto quiere decir, que, al revisar la perspectiva de los docentes sobre el uso de juegos y su dialéctica con la realidad observada, significaban indicios de que la propuesta probablemente no sería bien aceptada por los docentes.

Además, tanto al equipo docente como al director de la institución, con la intención de que estas dos versiones respondan a preguntas direccionadas al diagnóstico de la aplicación de estrategias lúdicas y juegos. Para acercarnos a la conclusión de este segundo objetivo, es preciso recordar que el directivo de la institución, asegura que es mínimo el número de docentes que ejecuta otro tipo de estrategias distintas a las tradicionales en las aulas, lo monótono desde lo académico es parte de la normalidad institucional. Se puede entender que los docentes se han aferrado a su zona de confort, de modo que no se han arriesgado a implementar recursos tecnológicos y estrategias lúdicas como parte de su práctica. Sin embargo, los docentes consideran que es importante aplicarlas, en tanto los estudiantes mencionan que se sienten felices cuando sus docentes llevan algo distinto a sus clases, ya sean juegos, dinámicas, tecnología, etc. Por lo que se puede concluir que a pesar de que las pocas dinámicas que se han aplicado han producido resultados positivos, vale la pena cuestionarse por qué no se han implementado con mayor frecuencia.

El último objetivo específico trata de ofrecer a la institución la oportunidad de optar por la gamificación como una gran alternativa para mejorar la pedagogía de la institución, para ello fue necesario revisar los datos encontrados durante el levantamiento de información, mismo que nos demuestra que han sido contadísimos los juegos y estrategias lúdicas para los estudiantes. Este particular resultó positivo desde la visión del alumno, pues despertar el interés y las ganas de aprender son cualidades que valen cualquier esfuerzo por parte del equipo docente y administrativo. Sin embargo, dado que el objetivo es proponer a rasgos generales la gamificación, de ahí la limitación del presente estudio, no existe una hoja de ruta, o mejor dicho, este trabajo fundamenta la implementación de la gamificación, pues resulta positiva para los estudiantes, pero no desde lo observado durante el periodo de recolección de información, ya que en este particular caso existe un conflicto más allá de lo que se ha escuchado en las entrevistas, así pues, se le ha adjudicado mayor valor al punto de vista del directivo de la institución estudiada.

Es decir, el directivo de la institución manifiesta que no se aplican otro tipo de estrategias en la mayor parte de los docentes. La problemática principal se debe a la falta

de iniciativa y deseo por mantenerse en su zona de confort. Lo observado choca con lo que los docentes mencionaron y, evidentemente, a pesar de considerarlo importante, no se han podido incluir de manera efectiva en el aula. Se conoce entonces que el impacto actual es mínimo en comparación con lo que podrían alcanzar si el compromiso del equipo docente fuese tan grande como su aceptación subjetiva.

De todas formas, se debe entender que actualmente los objetivos de la institución no se direccionan a una pedagogía basada en juegos, estrategias lúdicas, tecnología, etc. Sin embargo, este trabajo de investigación es una alerta para poder entender que la gamificación y todos los resultados positivos que podría brindar se dará siempre y cuando existan pequeños indicios de que los juegos serán bienvenidos.

### **Recomendaciones**

A lo largo de la investigación se han esclarecido ideas sobre la necesidad de establecer diferentes factores, previos a la aplicación de metodologías innovadoras dentro del contexto de la UEPCC

La gamificación puede significar una alternativa de innovación dentro de la pedagogía de la institución. Sin embargo, para dar ese gran salto es preciso dar los siguientes pasos: 1) Detección de necesidades, 2) Elección de tipo de juego, 3) Integración de contenido en el juego, 4) Selección de sistema de puntuación, y 5) Decisión sobre el premio final. Todos estos pasos, en conjunto, influyen en diversos aspectos pedagógicos en docentes, directivos y estudiantes.

La implementación de recursos digitales, acompañados de una planificación adecuada sin duda beneficiará a docentes y estudiantes desde la motivación y se reflejará en el rendimiento académico, sobre todo, mejorará el ambiente o clima del aula, las relaciones inter e intrapersonales, incluso en la felicidad de los estudiantes.



## Lista de referencias

- Cogollor, J. 2019. *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Revista de Marketing y Publicidad.
- Deterding, S., D. Dixon, R. Khaled, & L. Nacke. 2011. From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Díaz, L., U. Torruco, M. Martínez, & M. Varela. 2013. “La entrevista, recurso flexible y dinámico”. *Investigación en Educación Médica* 2 (7): 162-7. <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>
- EC Ministerio de Educación del Ecuador. 2016. “Currículo de Educación General Básica”. *Mineduc*. <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>.
- Echavarría, C. 2003. “La escuela un escenario de formación y socialización para la construcción de identidad moral”. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* 2 (1): 1–26. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v1n2/v1n2a06.pdf>.
- Hernández, R., C. Fernández, y P. Baptista. 2014. *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill / Interamericana Editores. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>.
- Hernández, S., R. Mena, y E. Ornelas. 2016. “Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula”. *Ra Ximhai* 12 (6): 315-25. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022>.
- Herrera, M. 2022. “Gamificación, qué es y qué no es”. *Andina*, 1–5.
- Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, & Robert Zubek. 2004. “MDA: A formal approach to game design and game research”. (1–5). <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>.
- Huamaní, M, y Vega, C. 2023. “Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje”. *Revista de Investigación, en Ciencias de la Educación*. 7 (29): 1399-1410. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/1023/1992>

- Londoño, L., y M. Rojas. 2020. “De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado”. *Educación y Educadores* 23 (3): 493-512.  
<https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- Luna, G., A. Nava, y D. Martínez. 2022. “El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información”. *Zona Próxima* 6 (11): 248. <https://www.scielo.org.mx/pdf/zcr/v6n11/2448-8437-zcr-6-11-245.pdf>.
- Massa, S. 2017. Videojuegos en el aprendizaje. Virtualidad y espacios de interacción digital. *Prometeica*, (15), 50–58.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6090418>
- Mejía, F., & F. Urrutia. 2013. “La escuela ¿para qué?” *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* 43 (3): 5–21.  
<https://www.redalyc.org/pdf/270/27028898001.pdf>
- Melo, M., y R. Hernández. 2014. “El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales”. *Innovación Educativa* 14 (66): 41–63.  
<https://www.redalyc.org/pdf/1794/179433435004.pdf>.
- Naranjo, M. 2009. “Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo”. *Educación* 33 (2): 153-70.  
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>.
- Niño, V. 2011. *Metodología de la investigación*. Ediciones de la U.  
[https://www.academia.edu/35258714/METODOLOGIA\\_DE\\_LA\\_INVESTIGACION\\_DISENO\\_Y\\_EJECUCION](https://www.academia.edu/35258714/METODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_DISENO_Y_EJECUCION).
- Ortiz, A., J. Jordán., y M. Agredal. 2018. “Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión”. *Educação e Pesquisa*, 44.  
<https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>.
- Piaget, J. 1994. *La formación del símbolo en el niño*. Traducido por J. Gutiérrez. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rodríguez, M., Mala, M., Alcívar, V y Zambrano, C. 2023. “La Importancia de la Motivación Intrínseca y Extrínseca en la Enseñanza del Inglés en el Nivel Básico Elemental”. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. 7 (6): 4593-4617.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9481708>
- Sánchez, L., O. Perdomo, y N. Matos. 2016. “Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar”. *EduSol* 16 (54): 42–53.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5678435>.

- Tamayo, A., y J. Restrepo. 2007. “El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos”. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* 13 (1).  
<https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>.
- UNICEF. 2018. “Aprendizaje a través del juego”. *Unicef*.  
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vives, T., y L. Hamui. 2021. “La codificación y la categorización en la teoría fundamentada, un método para el análisis de los datos cualitativos”. *Investigación en Educación Médica* 10 (40): 97–104.  
<https://www.scielo.org.mx/pdf/iem/v10n40/2007-5057-iem-10-40-97.pdf>.
- Zichermann, G., & C. Cunningham. 2011. “Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps”. *O'Reilly Media*.



## Anexos

### Anexo 1: Cuestionario de entrevistas

#### Cuestionario de entrevistas a docentes

Entrevistador: Carlos Pillco.

Entrevistados – (grupo focal): Docentes básica superior.

Muestra: 50 % de docentes.

1. ¿Considera importante o no el uso de juegos en el aula y por qué?
2. ¿Cree que los juegos son únicamente para relajar o divertir ciertos espacios de la clase?
3. ¿Cree Ud. que los docentes de básica superior deben incluir estrategias lúdicas y juegos en las clases?
4. ¿Cómo deberían ser estos juegos o simplemente los descartaría?
5. ¿Los directivos de la institución solicitan que se incluyan juegos o estrategias lúdicas en sus planificaciones?
6. ¿En qué asignatura considera que se pueden aplicar o no aplicar juegos?
7. ¿Desde su perspectiva, las estrategias lúdicas y juegos pueden servir para la formación de los educandos?
8. ¿Qué aportes ha evidenciado sobre el uso de videojuegos en la práctica pedagógica de los docentes?
9. ¿Cuándo ha aplicado juegos, los resultados han beneficiado el proceso de aprendizaje de sus alumnos?
10. ¿Si pudiera elegir entre usar juegos o no usarlos, qué y porqué tomaría esa decisión?
11. ¿Qué efectos podría traer la aplicación de juegos y estrategias lúdicas en sus clases?
12. ¿Qué dificultades aparecen al aplicar juegos y estrategias lúdicas en sus clases?

13. ¿Con qué frecuencia aplica juegos dentro de sus clases?
14. ¿Cómo emplearía el uso de videojuegos en el aula para que resulte útil para los estudiantes?
15. ¿Ha escuchado sobre la gamificación?

### **Cuestionario de entrevista a estudiantes**

Entrevistador: Carlos Pillco.

Entrevistados – (grupo focal): estudiantes básicas superior.

Muestra: uno por curso al azar.

1. ¿En qué materia tus docentes suelen realizar juegos o actividades lúdicas?
2. ¿En qué momentos de la clase prefieren realizar juegos o actividades lúdicas?
3. ¿Hay alguna clase en la que poco o nada de juegos se apliquen?
4. ¿Piensas que los juegos o actividades lúdicas son importantes para aprender?
5. ¿Cuándo tu maestro/a utiliza juegos o videojuego aprendes más o mejor?
6. ¿Prefieres que tu maestro/a utilice más juegos o estrategias lúdicas (dinámicas, canciones, activaciones) en sus clases?
7. ¿Has notado algunos aspectos importantes cuando tu maestro/a ha usado juegos?
8. ¿Con qué frecuencia tu docente aplica estrategias didácticas o juegos en el aula?
9. ¿Qué sensaciones te deja el hecho de que tu docente use juegos en sus clases? (la sensación se refiere a una satisfacción o gusto)

### **Cuestionario de entrevista a directivo**

Entrevistador: Carlos Pillco

Entrevistado/a: Directivo/a

1. ¿Desde su experiencia, las estrategias lúdicas y juegos pueden servir para la formación de los educandos?
2. ¿Considera que el uso de videojuegos aporta a la práctica pedagógica de los docentes?

3. ¿La aplicación de juegos ha brindado resultados favorables para los alumnos?
4. ¿Qué beneficios ha traído la aplicación de juegos y estrategias lúdicas en la institución?
5. ¿Qué dificultades han presentado la aplicación de juegos y estrategias lúdicas en la institución?
6. ¿Considera que los juegos que los docentes han aplicado en sus clases permiten mejorar la calidad educativa de la institución?
7. ¿Se gestionan capacitaciones para potencializar la práctica de estas estrategias?
8. ¿Se exige tomar en cuenta el uso de estrategias lúdicas o juegos en las planificaciones?
9. ¿Los docentes de básica superior utilizan este tipo de estrategias para desarrollar las destrezas necesarias en sus estudiantes?
10. ¿Ha escuchado sobre la gamificación?
11. ¿En una escala del 1 al 10 cómo evaluaría el uso de juegos y estrategias lúdicas por parte de los docentes de básica superior? ¿por qué?

## Anexo 2: Diarios de campo

### Diario de campo octavo

| Datos informativos                                                                                |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| Observador:                                                                                       | Carlos Pillco                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                            |
| Grado:                                                                                            | octavo                                                                                                                                                                                                           | Fecha: 5 de mayo 2023                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Materia: Estudios Sociales |
| Tema:                                                                                             | Europa e Imperio romano                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                            |
| Objetivo:                                                                                         | Diagnosticar la aplicación de juegos por parte del cuerpo docente en la UEPCC e identificar su impacto.                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                            |
| <b>Eje temático</b> (Aplicación de juegos o estrategias lúdicas y su impacto).                    | <b>Descripción</b> (De los estudiantes y del desarrollo de las actividades).                                                                                                                                     | <b>Reflexión/interpretación</b> (Apuntes, inferencias, analogías y análisis a partir de lo observado).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                            |
| Utiliza juegos o estrategias lúdicas en su clase.                                                 | Los estudiantes se ven cansados, ya es la parte final de la jornada, la mayor parte de la clase leyeron el texto, no se evidenciaron estrategias lúdicas.                                                        | Los estudiantes se veían agotados y aburridos por la clase anterior, la clase de Estudios Sociales estaba por empezar, pero serían las últimas dos horas de clase. El docente no usa estrategias lúdicas, pues comenta que están tarde y necesitan culminar ese tema.                                                                                                                                                                                                                                          |                            |
| Los estudiantes son participativos durante los juegos aplicados.                                  | Los estudiantes participan respondiendo a las preguntas que el docente hace y otros estudiantes levantaban la mano para hacer preguntas.                                                                         | Los estudiantes participan respondiendo las preguntas que el docente realiza conforma avanzan las lecturas del texto, y ellos solicitan respuestas a dudas que generan a lo largo de la jornada.                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                            |
| Acompaña a los estudiantes en el desarrollo de juegos.                                            | No se evidenciaron juegos durante la clase                                                                                                                                                                       | La clase no inicia con alguna dinámica, y tampoco se evidencia una durante la clase, no sea podido observar la incorporación de estas estrategias.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                            |
| Utiliza recursos digitales (tipos)                                                                | Se usó proyector para mostrar la ubicación del imperio romano y en la parte final de la clase, para una actividad de refuerzo del tema, los estudiantes pusieron atención, pero no hubo mayor retroalimentación. | Es posible que el uso de los recursos tecnológicos pueda generar otro tipo de impacto, es esencial que los estudiantes se enganchen con la tecnología para sumar conocimientos, mas no como un simple recurso que acompaña al libro. En este caso, el proyector sirvió para que lean en la pantalla quienes no trajeron el libro, en la construcción del conocimiento se usó para ver la ubicación por la que se desplegó el imperio romano y en la parte final para proyectar un video que cerraría la clase. |                            |
| En qué momento de la clase utiliza juegos (anticipación, construcción, consolidación, evaluación) | No se utilizaron juegos, pero el video sirvió para la retroalimentación de la clase.                                                                                                                             | No se utilizan juegos, pero la parte más divertida de la clase fue la final, en esta se pudo notar que los chicos y chicas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                            |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Incluye a todos los estudiantes en sus actividades.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Sí, el docente da la oportunidad de que todos participen.                                                                                                     | El profesor menciona que durante la clase todas las preguntas que surjan serán bienvenidas, y justamente es lo que hacen los estudiantes, consultan y así mismo el docente general preguntas para medir el conocimiento de los estudiantes y su reacción ante los acontecimientos que surjan.                                                                                                                     |
| Respuesta de estudiantes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | A pesar de notarse cansados por el resto de la jornada previa, los estudiantes han sabido responder a las necesidades que el docente ha expresado en la clase | Se puede considerar que la respuesta de los estudiantes es positiva, la mayor parte atendió a pesar de que iniciaron con otro estado de ánimo, por ser las últimas horas de clase. Así mismo, aunque hayan sido repetitivos los estudiantes que participaron en la clase a nivel general se produjo un ambiente positivo.                                                                                         |
| Posibles dificultades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | El espacio físico es muy pequeño en relación al número de estudiantes, son 34 alumnos                                                                         | Al momento de ver la proyección en la pantalla, existía mucha iluminación de las ventanas que no tenían cortinas, el audio era muy bajo y eso implicaba el silencio absoluto de los estudiantes y la repetición del video, además, se puede mencionar que el espacio queda muy apretado para los alumnos y eso impide que ellos puedan moverse en el espacio, por ende, todos permanecen sentados en sus puestos. |
| Otros.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | N/A                                                                                                                                                           | N/A                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Reflexiones generales:</b><br>El uso de la tecnología debe reflejar mayor interés de parte del maestro en la planificación de su clase, así mismo requiere que el docente pueda adaptar los recursos que tiene al público que se dirige, pero claro, ¿cómo hacerlo si las condiciones son limitadas? Los estudiantes receptan y desarrollan el conocimiento durante la clase, pero si una clase inicia con estudiantes agotados, será más difícil que la clase cumpla con esos objetivos. Por eso consideramos importante que existan estrategias lúdicas o juegos para que el aprendizaje sea más significativo y atractivo para los chicos y chicas.<br>La intención de esta clase desde el punto de vista investigativo es saber si la escuela conforme se desarrollan sus clases podría adaptar estrategias ligadas a la gamificación, evidentemente eso se busca implementar como una estrategia innovadora, si bien es cierto quizá no sea una solución a posibles dificultades de aprendizaje, si puede ser considerada una opción de hacerlo diferente y mejor. Por lo observado es válido mencionar que, para llegar a la gamificación, primero se debe optar por usar juegos o generar espacios lúdicos como parte de la pedagogía de la institución. |                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

## Diario de campo noveno

| Datos informativos                                                                                |                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| Observador:                                                                                       | Carlos Pillco                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                      |
| Grado:                                                                                            | NOVENO                                                                                                                                             | Fecha: 5 de mayo 2023                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Materia: MATEMÁTICAS |
| Tema:                                                                                             | Suma y resta de fracciones                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                      |
| Objetivo:                                                                                         | <b>Diagnosticar la aplicación de juegos por parte del cuerpo docente en la UEPCC e identificar su impacto.</b>                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                      |
| <b>Eje temático</b> (Aplicación de juegos o estrategias lúdicas y su impacto).                    | <b>Descripción</b> (De los estudiantes y del desarrollo de las actividades).                                                                       | <b>Reflexión/interpretación</b> (Apuntes, inferencias, analogías y análisis a partir de lo observado).                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                      |
| Utiliza juegos o estrategias lúdicas en su clase.                                                 | La incorporación de música puede ser considerada como una estrategia didáctica diferente a las tradicionales.                                      | Se puede considerar como un elemento gamificador, la motivación de la música en el contexto de clases, puede servir de impulso y motivador.                                                                                                                                                                                                                                                             |                      |
| Los estudiantes son participativos durante los juegos aplicados.                                  | No hay juegos, pero los estudiantes se ven mas concentrados y prestan más atención.                                                                | El tema de la clase es complicado advierte la maestra, y los estudiantes atienden en silencio, parecen concentrados para no perder detalle de la clase, sin embargo, la maestra consulta constantemente si sus indicaciones son claras.                                                                                                                                                                 |                      |
| Acompaña a los estudiantes en el desarrollo de juegos.                                            | No hay juegos, pero si pone música para motivar a los alumnos. No solventó dudas en dos alumnos al final de la clase                               | La maestra comenta “si hubiera más espacio haríamos el trabajo en grupos más amplios” pero solicita juntarse con el compañero de al lado para trabajarlo juntos, la actividad es realizar los problemas que presenta el libro. Pero hay poco tiempo y eso implicó no solventar dudas en un par de estudiantes al finalizar la reproducción de un video.                                                 |                      |
| Utiliza recursos digitales (tipos)                                                                | Proyector, parlantes                                                                                                                               | La maestra conecta los parlantes y pone música para que los estudiantes sientan mejor conexión y ayude a su concentración, la música era clásica y amigable para la clase.                                                                                                                                                                                                                              |                      |
| En qué momento de la clase utiliza juegos (anticipación, construcción, consolidación, evaluación) | Los recursos tecnológicos y la estrategia de uso de música se aplican en la construcción del conocimiento y en la consolidación se plasma un video | El tiempo de explicación era muy amplio, había dos horas seguidas, pero según la docente, el tiempo de consolidación no pudo destinarse a terminar los ejercicios, pero esperaba que el video sirva de motivación y refuerzo, pero no existió una retroalimentación del video, esto significó un problema porque generó dudas en un par de alumnos, pero el tiempo no le permitió solventar las mismas. |                      |
| Incluye a todos los estudiantes en sus actividades.                                               | La música y los ejercicios son prácticamente dirigidos a todos los estudiantes.                                                                    | Todos prestaron atención, pero dos alumnos levantaron la mano al final de la clase y la docente mencionó que la clase terminó allí y en la próxima clase reforzarían el tema de ser necesario. Todos los alumnos trabajaron en pareja los ejercicios y todos observaron claramente el video.                                                                                                            |                      |
| Respuesta de estudiantes                                                                          | Se concentran en trabajar mientras sonaba la música. Hacen trabajo individual y consultan con la maestra la resolución de ejercicios.              | Se puede mencionar que, si un video es elegido para consolidar un tema, debe ser elegido con pinzas para que ayude a la construcción de su conocimiento y por el contrario evitar que deje más dudas. En este caso los alumnos estaban atentos,                                                                                                                                                         |                      |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                |                                                                                                                                                                                              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                | pero dos de ellos levantaron sus manos para mencionar sus dudas, pero no tuvieron el tiempo de respuesta y quizá eso genere problemas para el desarrollo de sus actividades.                 |
| Posibles dificultades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | El tiempo, el espacio físico del aula en relación a la cantidad de alumno y el material elegido para la clase. | Existieron dos horas y la maestra no distribuyó bien el tiempo para cada parte de su planificación, esto se evidenció al final de la misma, pues dos alumnos no pudieron expresar sus dudas. |
| Otros.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | N/A                                                                                                            | N/A                                                                                                                                                                                          |
| <b>Reflexiones Generales:</b><br>En líneas generales la clase estuvo interesante, notaba que los estudiantes estaban atentos y concentrados, lo cual era muy positivo, sin embargo, la distribución de los tiempos es la que genera que existan dificultades en el cumplimiento de su planificación, es normal a veces que las clases no se desarrollen al 100%, pues existen factores que pueden afectar ese proceso, sin embargo, en este caso la clase no concluyó de la forma que debió, pues dos alumnos tuvieron dudas y la docente ya no pudo solventarlas por falta de tiempo. Pero es muy rescatable que la docente opte por trabajar en equipo con los estudiantes.<br>El espacio físico es un limitante muy grande, es preciso que los docentes puedan ingeniar para sacarle el máximo provecho, en este caso el tema de trabajar en equipo es valioso. No se observan juegos para mejorar la dinámica del proceso didáctico, pero si es importante salir de la monotonía de la clase. La música mientras los alumnos hacen trabajos, puede servir de estimulante y motivación, pero también requiere de la compañía de la maestra para que se puedan conseguir los objetivos planteados al inicio de la clase. |                                                                                                                |                                                                                                                                                                                              |

## Diario de campo décimo

| Datos informativos                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| Observador:                                                                                       | Carlos Pillco                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                              |
| Grado:                                                                                            | Décimo                                                                                                                                                                                                                                                             | Fecha: 5 de mayo 2023                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Materia: Lengua y Literatura |
| Tema:                                                                                             | La Leyenda                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                              |
| Objetivo:                                                                                         | <b>Diagnosticar la aplicación de juegos por parte del cuerpo docente en la UEPCC e identificar su impacto.</b>                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                              |
| <b>Eje temático</b> (Aplicación de juegos o estrategias lúdicas y su impacto).                    | <b>Descripción</b> (De los estudiantes y del desarrollo de las actividades).                                                                                                                                                                                       | <b>Reflexión/interpretación</b> (Apuntes, inferencias, analogías y análisis a partir de lo observado).                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                              |
| Utiliza juegos o estrategias lúdicas en su clase.                                                 | En esta oportunidad la clase inicia con un saludo, seguido de una dinámica de conformación de grupos, en este caso hay menos estudiantes en este salón, pero espacio es el mismo de las otras aulas, hay 30 alumnos, una vez más el espacio físico es un problema. | En esta clase el espacio es el mismo, el docente comenta que es el aula limita actividades, pero con 30 alumnos trata de hacer lo mejor que puede en esas condiciones físicas. Esta vez se trató de desarrollar una actividad grupal, así que el docente compromete el buen comportamiento de sus alumnos y advierte que si no lo hacen con respeto, irán perdiendo la oportunidad de trabajar en grupos.           |                              |
| Los estudiantes son participativos durante los juegos aplicados.                                  | La actividad lúdica presentada constaba en que había refranes en papeles cortados, cada alumno tomó uno y en cuestión de tres minutos, todos debían movilizarse a buscar la parte del refrán faltante para así conformar los grupos.                               | La actividad fue bastante bonita y divertida, los alumnos primero se vieron confundidos al leer partes de un refrán que a veces no se entendía y en otras veces no encontraban el complemento. Ese desequilibrio cognitivo hacía que los estudiantes pongan interés desde el primer momento, posteriormente la clase se llevaría con éxito, pues solo había una hora de clase y el inició fue conformar los grupos. |                              |
| Acompaña a los estudiantes en el desarrollo de juegos.                                            | El docente estuvo presente en todo el proceso de conformación de grupos y acompañó a cada estudiante desde la entrega de papeles hasta la conformación de un líder de cada grupo.                                                                                  | Es interesante que en poco tiempo el docente haya podido formar los grupos respetando su propia planificación, esto le da el tiempo suficiente para desarrollar el resto de actividades. Los alumnos y alumnas se divirtieron y marcó un inicio positivo para las clases.                                                                                                                                           |                              |
| Utiliza recursos digitales (tipos)                                                                | Proyector para compartir la planificación de la clase.                                                                                                                                                                                                             | La clase era corta, había 40 minutos para desarrollar lo planificado y la docente compartía únicamente la planificación con el proyector, no profundizó el uso de tecnología en esta jornada. Sin embargo, considero que, de haber involucrado este tipo de recursos, la clase hubiese sido más satisfactoria.                                                                                                      |                              |
| En qué momento de la clase utiliza juegos (anticipación, construcción, consolidación, evaluación) | En la anticipación de la clase                                                                                                                                                                                                                                     | Los alumnos perciben bien que se de este tipo de actividades, es notorio como su ánimo mejora al poder moverse, a pesar de las condiciones del aula, pero sin duda es positivo que lo hagan de manera respetuosa.                                                                                                                                                                                                   |                              |
| Incluye a todos los estudiantes en sus actividades.                                               | Todos los alumnos fueron parte del proceso.                                                                                                                                                                                                                        | Es importante mencionar que el docente distribuye a los alumnos de acuerdo al espacio físico, profundiza que cada grupo debe ser creativo para elaborar una leyenda de una temática abierta para luego compartir de qué se trataba cada una. Pero una vez más el tiempo no les fue suficiente.                                                                                                                      |                              |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Respuesta de estudiantes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Motivados y colaborativos en cada disposición que el docente mencionó | Los estudiantes colaboraron de inicio a fin la clase, el docente durante la tarea, recordaba los elementos de la leyenda para que sean considerados por los estudiantes. Los grupos estaban conformados por 3 personas y el líder de cada equipo se responsabilizaba por cumplir la actividad. La respuesta del grupo fue positiva.                                          |
| Posibles dificultades                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | El espacio físico y el tiempo                                         | Se terminaron formando 10 grupos de 3 personas, pero el docente no podía caminar con total libertad por cada grupo verificando que su desarrollo sea progresivo, sin embargo, los líderes de cada grupo hacían muy bien su trabajo. Lastimosamente el tiempo no jugó a su favor y a falta de que se termine la escritura creativa de la leyenda, la clase se vio finalizada. |
| Otros.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | N/A                                                                   | N/A                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Reflexiones Generales:</b><br>Esta clase transmitió mucha más alegría, la incorporación de una actividad lúdica hace que se manifiesta una actitud positiva más activa en el estudiantado, seguramente nos hará pensar en qué tan importante es esto en una clase, quizá podamos responder que estar felices o en un estado emocional más positivo motiva a que el proceso de aprendizaje sea mejor. Esa es una de las actitudes y respuestas que busca la gamificación y que pretende proponer en esta institución. |                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |