



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍA
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

TÍTULO:

**GUÍA METODOLÓGICA: LA GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES
DE APRENDIZAJE**

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en Educación
Básica

AUTORES:

Morales Guashpa, Estefania Noelia
Paullán Rodríguez, Nicole Adriana

TUTOR:

Mgs. Gladys Patricia Bonilla González

Riobamba, Ecuador. 2026

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Nosotras, Estefania Noelia Morales Guashpa y Nicole Adriana Paullán Rodríguez, con cédula de ciudadanía 175390676-5 y 065023710-0, autoras del trabajo de investigación titulado: **GUÍA METODOLÓGICA: LA GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, lunes 05 de enero de 2026.

Estefania

Estefania Noelia Morales Guashpa

C.I: 175390676-5

Nicole

Nicole Adriana Paullán Rodríguez

C.I: 065023710-0

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs. Gladys Patricia Bonilla González catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnología, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **GUÍA METODOLÓGICA: LA GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE**, bajo la autoría de Estefania Noelia Morales Guashpa y Nicole Adriana Paullán Rodríguez; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 09 días del mes de enero de 2026



Mgs. Gladys Patricia Bonilla González

C.I: 060186077-8

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **GUÍA METODOLÓGICA: LA GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE**, presentado por Estefania Noelia Morales Guashpa, con cédula de identidad número 175390676-5, bajo la tutoría de Mgs. Gladys Patricia Bonilla González; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 03 de junio de 2026

Mgs. Johana Katerine Montoya Lunavictoria
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Hugo Marcelo Campos Yedra
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Aída Cecilia Quishpe Salcán
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

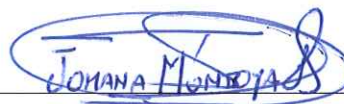


CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

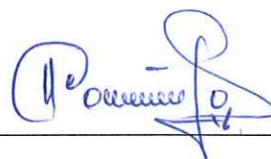
Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **GUÍA METODOLÓGICA: LA GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE**, presentado por Nicole Adriana Paullán Rodríguez, con cédula de identidad número 065023710-0, bajo la tutoría de Mgs. Gladys Patricia Bonilla González; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 03 de junio de 2026

Mgs. Johana Katerine Montoya Lunavictoria
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Hugo Marcelo Campos Yedra
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Aída Cecilia Quishpe Salcán
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





CERTIFICACIÓN

Que, **MORALES GUASHPA ESTEFANIA NOELIA** con CC: **1753906765**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**GUÍA METODOLÓGICA: LA GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE**", cumple con el 9 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 30 de abril de 2025

Mgs. Gladys Patricia Bonilla González
TUTORA



CERTIFICACIÓN

Que, **PAULLÁN RODRÍGUEZ NICOLE ADRIANA** con CC: **0650237100**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**GUÍA METODOLÓGICA: LA GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE**", cumple con el 9 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 30 de abril de 2025

Mgs. Gladys Patricia Bonilla González
TUTORA

DEDICATORIA 1

Dedico este trabajo de investigación, en primer lugar, a mi querida mamá, María Yolanda Guashpa, quien, con su gran amor y sacrificio, me ha enseñado que con perseverancia y humildad puedo superar las dificultades que se presentan en la vida y continuar avanzando con determinación hacia la consecución de este logro profesional.

También a mis hermanas, hermanos y sobrinos por ser un apoyo incondicional, de amor y de ejemplo de esfuerzo, superación y formación académica los cuales contribuyeron a fortalecer, motivación y compromiso con mis estudios.

Estefania Noelia Morales Guashpa

DEDICATORIA 2

Dedico este trabajo de investigación a mis padres, Margarita Rodríguez y Wilson Paullán, por enseñarme a ser perseverante en mis estudiantes y apoyarme en todas las decisiones que he tomado a lo largo de mi vida, de igual manera, por enseñarme a ser cada día mejor persona y por no dejar que me rinda en ningún momento.

También, dedico a mis hermanas por su apoyo y compañía a lo largo de mi proceso educativo, por ser un ejemplo de esfuerzo y superación en la vida y en el ámbito académico, los cuales contribuyeron para llegar a donde me encuentro actualmente.

Nicole Adriana Paullán Rodríguez

AGRADECIMIENTO 1

Agradezco, a Dios, por haberme brindado la salud, la sabiduría y la fortaleza necesaria para culminar esta maravillosa carrera universitaria. Por guiarme en cada paso, iluminar mi camino y por haber bendecido a mí y a toda mi familia.

Expreso mi más profundo agradecimiento a María Yolanda Guashpa, por ser una espléndida madre, apoyarme en todo momento y velar por mis necesidades en este proceso lejos de casa. Sus palabras de aliento y su ejemplo de vocación fueron la inspiración fundamental para culminar esta carrera.

Agradezco a mis hermanas, hermanos y sobrinos, por ser un pilar fundamental de comprensión, de apoyo y de soporte emocional, necesarios para fortalecer mi motivación para continuar con mi formación académica.

De manera especial quiero agradecer a Hernán Morales, por su apoyo económico, el cual fue indispensable para la culminación de mis estudios universitarios, permitiéndome avanzar con responsabilidad.

También agradezco a la Universidad Nacional de Chimborazo, a todas las personas que, de una u otra manera, contribuyeron directa o indirectamente al desarrollo de mi formación académica. De igual manera agradezco a mi tutora la Mgs. Gladys Patricia Bonilla González, por su acompañamiento en este proceso, los cuales orientaron y fortalecieron el desarrollo del este trabajo.

Finalmente, quiero agradecerme por creer en mí, por hacer todo este trabajo duro, por superar días sin descanso, por nunca renunciar y no desistir ante los retos con esfuerzo constancia y disciplina, por creer en mis capacidades y por asumir con responsabilidad y vocación el compromiso de formarme como profesional en el ámbito educativo. Y sobre todo agradecerme por ser yo en todo momento.

Estefania Noelia Morales Guashpa

AGRADECIMIENTO 2

En primer lugar, agradezco a Dios por colocarme en el lugar que estoy, por darme a la mejor familia para apoyarme, por nunca dejarme sola y por guiarme en cada paso de cada en vida personal y académica. Por darme la sabiduría, la fuerza y la inteligencia para cumplir cada uno de los logros propuestos y por iluminar mi camino.

En segundo, agradezco a mis padres, Margarita Rodríguez y Wilson Paullán, por todo el esfuerzo que han hecho por mí, por educarme de la mejor manera hasta llegar a ser la persona que soy actualmente, de igual manera, por tener paciencia y brindarme siempre el amor y nunca dejarme sola.

Agradezco a mis hermanas por su apoyo incondicional, por sus palabras de aliento y por ser parte de cada una de las locuras que hemos hecho y por siempre estar unidas, apoyándonos y siendo felices.

De igual manera, quiero agradecer la Universidad Nacional de Chimborazo por brindarme nuevas experiencias en mi proceso de formación, a los docentes por cada aprendizaje que obtuve a lo largo de mi carrera y a la Mgs. Gladys Bonilla por su apoyo durante la investigación y durante mi formación.

Por último, quiero agradecerme por cada decisión que he tomado, por arriesgarme a cada situación y ser perseverante en conseguir cada uno de los logros, porque sé que, sin mi esfuerzo, no hubiera llegado hasta donde me encuentro actualmente. Me agradezco por creer en mí y por dar lo mejor que he tenido en cada situación, también por ser cada día mejor persona y estudiante, por alcanzar así, la perfección personal y la inteligencia que me lleve a conseguir todo lo que me proponga en el camino.

Nicole Adriana Paullán Rodríguez

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	
DECLARATORIA DE AUTORÍA.....	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR.....	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO.....	
DEDICATORIA 1.....	
DEDICATORIA 2.....	
AGRADECIMIENTO 1.....	
AGRDECIMIENTO 2.....	
ÍNDICE GENERAL.....	
ÍNDICE DE TABLAS.....	
ÍNDICE DE FIGURAS.....	
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	
ÍNDICE DE ANEXOS.....	
RESUMEN.....	
ABSTRACT.....	
CAPITULO I.....	22
INTRODUCCIÓN.....	22
1.1. ANTECEDENTES.....	24
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	26
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	28

1.4. OBJETIVOS.....	30
1.4.1. General.....	30
1.4.2. Específicos.....	30
CAPITULO II.....	31
MARCO TEÓRICO.....	31
2.1. Gamificación.....	31
2.1.1. Importancia e impacto.....	31
2.1.2. Características de la gamificación.....	32
2.1.3. Elementos de la gamificación.....	32
2.1.4. Tipos de jugadores.....	35
2.1.5. Reglas de la gamificación.....	36
2.1.6. Papel del docente.....	36
2.1.7. Ventajas y Desafíos de la Gamificación.....	37
2.1.8. Metodologías de gamificación existentes.....	39
2.1.9. Herramientas para gamificar en el aula.....	41
2.2. Ambientes de Aprendizaje.....	42
2.2.1. Características.....	43
2.2.2. Importancia.....	44
2.2.3. Tipos de Ambientes de Aprendizaje.....	44
2.2.4. Componentes.....	44
2.2.5. Metodologías que se aplican en los Ambientes de Aprendizaje.....	45

2.2.6. Espacio y juego.....	45
2.2.7. Clima de aula.....	46
2.2.8. Dimensiones del clima de aula.....	46
2.2.9. Ambiente áulico.....	47
CAPITULO III.....	48
METODOLOGÍA.....	48
3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	48
3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	48
3.3. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	48
3.4. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	48
3.4.1. Por el objetivo.....	48
3.4.2. Por el lugar.....	48
3.4.3. Por el tiempo.....	49
3.4.4. Por el nivel o alcance.....	49
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	49
3.5.1. Población.....	49
3.5.2. Muestra.....	50
3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	50
3.6.1. Técnicas.....	50
3.6.2. Instrumentos.....	51
3.7. MÉTODOS DE ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO DE DATOS.....	51

CAPITULO IV.....	52
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	52
4.1. Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada a docentes de la Unidad Educativa "Once de Noviembre".....	52
4.1.1. Variable: Gamificación.....	52
4.2. Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa "Once de Noviembre".....	62
4.2.1. Variable: Ambientes de aprendizaje.....	63
4.2.1.1. Dimensiones de los ambientes de aprendizaje.....	63
4.2.1.1.1. AMBIENTE FÍSICO.....	63
4.2.1.1.2. METODOLOGÍA.....	67
4.2.1.1.3. AFECTIVA.....	77
CAPITULO V.....	81
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	81
5.1. Conclusiones.....	81
5.1.1. Conclusión general.....	81
5.1.2. Conclusiones específicas.....	81
5.2. Recomendaciones.....	82
CAPITULO VI.....	83
PROPUESTA.....	83
BIBLIOGRAFÍA.....	106
ANEXOS.....	109

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población a investigar.....	49
Tabla 2 Fórmula para obtener la muestra.....	50
Tabla 3 Muestra de la investigación.....	50
Tabla 4 Matriz de la entrevista.....	53
Tabla 5 En mi escuela hay espacios donde puedo leer, jugar y aprender con mis compañeros, como:	63
Tabla 6 Mi aula cuenta con:	64
Tabla 7 Los pupitres de mi aula están acomodados de las siguientes formas, permitiéndome la movilización:	66
Tabla 8 ¿Qué normas de convivencia se establecieron al inicio del año con la participación de todos? las que se mantienen hasta la actualidad.	67
Tabla 9 En las diferentes materias su docente utiliza medios educativos como:	69
Tabla 10 En las diferentes materias su docente utiliza medios educativos como:.....	70
Tabla 11 En las diferentes materias su docente utiliza medios educativos como:	71
Tabla 12 En mis clases, realizo actividades como:	73
Tabla 13 En la clase, mi profesor realiza actividades que me permiten:	74
Tabla 14 Tu docente cuando cumples un buen trabajo (participas, das bien la lección, presentas deberes) te reconoce con:	76
Tabla 15 En las diferentes asignaturas, cuando estoy en clases me siento:	77
Tabla 16 En el desarrollo de las actividades educativas, tengo la oportunidad de sentirme acompañado y valorado porque puedo:	79

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 En mi escuela hay espacios donde puedo leer, jugar y aprender con mis compañeros, como:	63
Figura 2 Mi aula cuenta con:	65
Figura 3 Los pupitres de mi aula están acomodados de las siguientes formas, permitiéndome la movilización:	66
Figura 4 ¿Qué normas de convivencia se establecieron al inicio del año con la participación de todos? las que se mantienen hasta la actualidad.	68
Figura 5 En las diferentes materias su docente utiliza medios educativos como:	69
Figura 6 En las diferentes materias su docente utiliza medios educativos como:	70
Figura 7 En las diferentes materias su docente utiliza medios educativos como:	72
Figura 8 En mis clases, realizo actividades como:	73
Figura 9 En la clase, mi profesor realiza actividades que me permiten:	75
Figura 10 Tu docente cuando cumples un buen trabajo (participas, das bien la lección, presentas deberes) te reconoce con:	76
Figura 11 En las diferentes asignaturas, cuando estoy en clases me siento:	78
Figura 12 En el desarrollo de las actividades educativas, tengo la oportunidad de sentirme acompañado y valorado porque puedo:	79

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Elementos de la gamificación.....	33
Ilustración 2 Esquema de metodologías basada en gamificación educativa.....	39
Ilustración 3 Representación gráfica del método de creación de proyectos de gamificación.....	40
Ilustración 4 Esquema gráfico de la metodología de gamificación Kahoot.....	41

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Resolución administrativa (aprobación de tema y tutor)	109
Anexo 2 Entrevista dirigida a los docentes del subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre"	112
Anexo 3 Encuesta dirigida a los docentes del subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre"	113
Anexo 4 Fotografías.....	115
Anexo 5 Matriz de consistencia.....	118
Anexo 6 Matriz de operacionalización de variables.....	119

RESUMEN

La gamificación en espacios físicos necesita de una correcta guía de aplicación que favorezca a todos los componentes de los ambientes de aprendizaje. En ese contexto el estudio tuvo como propósito la elaboración de la guía "Misión aula activa" centrada en la realidad del subnivel media de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" durante el periodo 2025 – 2026.

Los datos se recopilaron bajo un enfoque mixto con elementos cuantitativos y cualitativos aplicando un diseño no experimental de tipo básico. La muestra se obtuvo mediante la fórmula estadística de Fisher y Navarro, abarcando 3 docentes y 85 estudiantes del subnivel media. Se aplicaron encuestas de 10 preguntas a los estudiantes para evaluar los ambientes de aprendizaje y se realizaron entrevistas de 8 preguntas a los docentes para caracterizar el uso de la Gamificación.

Los resultados evidenciaron deficiencias dentro del ambiente de aprendizaje en aspectos físicos, metodológicos y afectivos, comprobando que los docentes no se interesan en la planificación y la creación de ambientes bien estructurados donde los alumnos se desarrollen integralmente. Además, se identificó que los docentes tienen escasos conocimientos sobre la Gamificación tendiendo a confundirlo con actividades lúdicas.

En conclusión, se determinó que la gamificación es una herramienta eficaz para crear ambientes de aprendizaje positivos mientras se tome en cuenta la correcta aplicación, por lo tanto, la elaboración de la guía surge como una propuesta de solución para orientar a los docentes con la formación de entornos dinámicos que fortalezcan el aprendizaje holístico. Finalmente se recomendó a los docentes del nivel media de la institución, utilizar la guía "Misión aula activa" creada en base a la investigación realizada ya que fue estructurada tomando en cuenta la realidad educativa en la que se desenvuelven.

Palabras claves: gamificación, ambientes de aprendizaje, metodología, guía, entorno físico

ABSTRACT

Gamification in physical spaces requires a proper implementation guide that benefits all components of the learning environment. In this context, the purpose of the study was to develop the “Active Classroom Mission” guide, focused on the reality of the middle school level of General Basic Education at the “November 11 School” Educational Unit during the 2025–2026 school year.

Data were collected using a mixed-methods approach with quantitative and qualitative elements, applying a basic non-experimental design. The sample was obtained using a statistical formula, comprising 3 teachers and 85 students from the middle school level. Surveys were administered to students to evaluate the learning environments, and interviews were conducted with teachers to characterize the use of gamification.

The results revealed deficiencies in the learning environment across physical, methodological, and affective aspects, confirming that teachers are not interested in planning well-structured environments that support holistic student development. Furthermore, it was found that teachers have limited knowledge of gamification, often confusing it with recreational activities. Finally, it was recommended that middle school teachers use the “Active Classroom Mission” guide to improve learning environments.

Keywords: gamification, learning environments, methodology, guide, physical environment.

Translation reviewed by:



Validar documento en PirandC.
Mirando electrónicamente por:
MARIA ELIZABETH
DIAZ VALLEJO

MSc. Elizabeth Diaz
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 0603277765

CAPÍTULO I.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad existe la necesidad de transformar el proceso educativo con el fin de progresar en los conocimientos de enseñanza. En ese contexto es necesario promover ambientes de aprendizaje que aumenten la participación activa de los estudiantes, que los motive constantemente para desarrollar sus habilidades cognitivas y socioemocionales, para la construcción de aprendizajes significativos. Los ambientes de aprendizaje se constituyen en espacios físicos y virtuales, sin embargo, en las instituciones públicas se utiliza más el entorno físico. Es dentro de estos ambientes educativos donde la gamificación puede transformar la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

Varias investigaciones pedagógicas destacan la importancia de integrar metodologías activas, que permitan dinamizar el aprendizaje, potenciar el clima de aula y mantener el proceso continuo en la metodología aplicada. Entre las diversas metodologías se destaca la Gamificación, que se ha posicionado como innovadora, debido a la integración de elementos del juego con estrategias de aprendizaje. Sin embargo, al momento de utilizarla o aplicarla, se evidencia que se carece de un diseño estructurado y lineamientos que orienten a los docentes de las instituciones públicas las cuales carecen de recursos básicos.

En la Unidad Educativa “Once de Noviembre” en el subnivel media de Educación General Básica, periodo escolar 2025-2026, correspondiente al primer trimestre del proceso de enseñanza y aprendizaje, se detectaron deficiencias en los ambientes de aprendizaje como: utilización de metodologías tradicionales, limitada aplicación de estrategias lúdicas, clima de aula deficiente, mala utilización del espacio físico y falta de recursos didácticos; evidenciando la importancia de diseñar propuestas que orienten a los docentes en el uso de metodologías innovadoras, que simultáneamente fortalezca la labor del profesorado.

Ante esta problemática, el presente trabajo investigativo tuvo como objetivo general, la elaboración de una guía metodológica que contenga la estructura necesaria para integrar la gamificación a la realidad educativa, optimizando de esta manera los ambientes de aprendizaje. La investigación fue realizada bajo un enfoque mixto y correspondió a una investigación básica que se orientó en ampliar y profundizar los conocimientos teóricos sobre la gamificación y los ambientes de aprendizaje, además de la elaboración del nuevo diseño metodológico.

En el **capítulo I**, se desarrolló la introducción que hace referencia al planteamiento del problema, los antecedentes de trabajos y estudios realizados en distintas realidades, el planteamiento del problema en base al análisis de preguntas que guiaron el trabajo investigativo. Se menciona la justificación con la importancia, el impacto y otros elementos que ayudaron a plantear los objetivos a alcanzar.

El **capítulo II**, contiene el marco teórico que incluyó información de fuentes coherentes, confiables y actualizadas. Este proyecto de investigación se elaboró a partir de dos variables de investigación, la primera variable dependiente la gamificación y la segunda variable independiente los ambientes de aprendizaje. Se establecieron categorías y subcategorías conceptuales de cada variable, respetando las normas de elaboración.

En el **capítulo III** se operativizó la metodología detallando el tipo y nivel de investigación, se aplicó el enfoque mixto a través de técnicas e instrumentos como la encuesta y la entrevista para la recolección de datos cualitativos y cuantitativos, su diseño fue no experimental. Se definió la población y muestra mediante la fórmula estadística.

Capítulo IV, se desarrolló la tabulación de respuestas obtenidas por los instrumentos aplicados a la Unidad Educativa “Once de Noviembre”. Con una muestra de 85 estudiantes para diagnosticar su ambiente de aprendizaje y se entrevistó a 3 docentes para caracterizar la gamificación, los resultados se muestran en tablas estadísticas de porcentaje, complementando con diagramas para facilitar su análisis e interpretación.

En el **capítulo V**, se realizaron las conclusiones en función de los objetivos planteados, en el primero, se llegó a una conclusión general de la importancia de la propuesta, también se concluyó con el diagnóstico de los ambientes de aprendizaje, resaltando la falta de atención en estos entornos, se dedujo que los docentes no conocen completamente sobre la gamificación y por ende no la utilizan correctamente.

Finalmente, el **capítulo VI**, se presentó la propuesta planteada a partir de parámetros necesarios que solventen los vacíos de conocimiento de los docentes del subnivel media y de la realidad de los ambientes de aprendizaje de los estudiantes. La guía metodológica se consideró como un modelo orientador para el fortalecimiento de los ambientes de aprendizaje y como un instrumento de apoyo para docentes.

1.1. ANTECEDENTES

En España, la Revista Retos, volumen 42, número 1, publicó en el año 2021 el artículo titulado "La gamificación en el ámbito educativo: revisión sistemática", elaborado por Navarro Mateos, Pérez López y Femia, investigadores de la Universidad de Granada. En dicho estudio, los autores señalan que los ambientes de aprendizaje presentan deficiencias en cuanto a la motivación e implicación del alumnado.

El artículo expone los resultados de una revisión sistemática sobre la aplicación de la gamificación en el contexto educativo español, motivada por la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas alineadas con los intereses del estudiantado. Los hallazgos evidencian que la mayoría de las propuestas se concentran en el nivel de bachillerato (6,7%) y en una combinación de educación primaria y secundaria (6,7%), lo que refleja la escasez de diseños orientados específicamente a estos niveles educativos. Asimismo, el 60% de las investigaciones analizadas se enfoca en variables motivacionales, lo cual confirma el potencial de la gamificación para transformar el ambiente de aprendizaje de manera positiva.

En la ciudad de Logroño, España, la Universidad de La Rioja alberga la tesis doctoral titulada "La Gamificación y el Aprendizaje Lúdico como Recurso Didáctico: Práctica Comparada y Análisis de una Metodología en Centros de España y Costa Rica", desarrollada por Fernando Boillos García en el año 2024. La investigación se llevó a cabo con una muestra de 700 encuestados, con el propósito de comparar la gamificación y el aprendizaje lúdico en ambos contextos. Los resultados ofrecen una visión detallada acerca de las similitudes y diferencias en su implementación, evidenciando el impacto positivo que estas metodologías ejercen sobre el rendimiento académico. Además, se destaca el papel fundamental de los docentes en la creación de entornos gamificados y en la superación de los desafíos propios de cada institución educativa.

En Panamá, la Revista Multidisciplinar Ciencia Latina, volumen 7, número 4, publicó en 2023 la investigación titulada "Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y el aprendizaje: un análisis de la literatura científica", elaborada por Yenny Caraballo, investigadora de la Universidad Metropolitana de Ciencia y Tecnología.

Este artículo presenta una revisión exhaustiva de la literatura científica sobre el uso de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La investigación surge como

respuesta a los constantes cambios en el sistema educativo, los cuales impulsan a los docentes a innovar en sus metodologías con el fin de optimizar los procesos formativos. A través del análisis de los resultados, se evidencia que la incorporación de juegos, desafíos, recompensas y dinámicas de competencia en el aula puede transformar el ambiente de aprendizaje en una experiencia motivadora y participativa, promoviendo el desarrollo de habilidades lingüísticas, el aprendizaje autónomo y la colaboración entre los estudiantes.

En México, la Revista Formación Estratégica, volumen 10, número 1, publicó en 2022 el artículo titulado "La gamificación como potenciador del aprendizaje", elaborado por Annel Valdez-Enríquez. El estudio corresponde a una investigación de tipo documental que analiza la gamificación como metodología innovadora aplicada al ámbito educativo.

Los resultados evidencian un avance significativo en la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje, dado que la gamificación responde a los distintos ambientes y estilos de aprendizaje, promueve la autonomía del estudiante y favorece el trabajo colaborativo. Asimismo, se subraya la importancia de que los docentes se mantengan actualizados en el uso de herramientas tecnológicas e informacionales, puesto que esta metodología contribuye a la creación de entornos de aprendizaje inclusivos y dinámicos.

En Ecuador, la Revista Multidisciplinar Ciencia Latinoamericana publicó en 2022 la investigación titulada "Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria", bajo la autoría de Merino Barona et al. El estudio presenta un análisis descriptivo sobre la gamificación como estrategia metodológica innovadora en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los resultados destacan que dicha estrategia se adapta favorablemente a los cambios del entorno educativo y contribuye de manera significativa al aprendizaje en la educación básica, posicionándose como un recurso valioso para fortalecer la práctica docente.

La Revista Universidad de Guayaquil, volumen 132, número 1, publicó en 2020 la investigación titulada "Gamificación en la educación: experiencia basada en la diversidad ecuatoriana", elaborada por Carlos Sánchez. El trabajo analiza la gamificación como práctica educativa en el contexto de la diversidad cultural ecuatoriana, enmarcada en los cambios que la cultura digital impone al entorno escolar.

El estudio plantea la necesidad de modificar las prácticas pedagógicas tradicionales e incorporar estrategias innovadoras como la gamificación, entendida como la integración de elementos y estética propios de los videojuegos en el aula, con el fin de presentar los contenidos de forma más atractiva y motivadora. Se resalta el potencial de esta metodología para favorecer la permanencia educativa mediante experiencias desafiantes y placenteras que enriquecen el ambiente de aprendizaje. Los resultados refuerzan la premisa de que esta estrategia puede generar aprendizajes significativos si se comprende adecuadamente la lógica de los juegos digitales. Se recomienda, asimismo, que los docentes estén debidamente preparados para adaptar esta mecánica al contexto escolar, incluso en formatos analógicos, con el propósito de diseñar experiencias educativas más dinámicas y efectivas.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la realidad contemporánea, la educación se desarrolla en un contexto de constante transformación, caracterizado por el avance tecnológico, la acelerada producción del conocimiento, la rapidez en la circulación de la información y la emergencia de nuevas formas de interacción educativa. Los estudiantes del siglo XXI demandan nuevas modalidades de aprendizaje que incluyan la búsqueda de experiencias significativas dentro del aula, la participación activa en los procesos formativos y el uso integrado de recursos tangibles y digitales. No obstante, en numerosas instituciones educativas persisten metodologías centradas en la transmisión pasiva de contenidos, lo que genera una limitada motivación y escaso compromiso con el aprendizaje por parte del estudiantado.

Este escenario global exige que los sistemas educativos evolucionen al mismo ritmo que otras áreas del conocimiento humano, las cuales han experimentado avances significativos en períodos relativamente cortos. Diversas investigaciones, tanto a nivel internacional como nacional, promueven el desarrollo de nuevas metodologías, entre las cuales destaca la gamificación, que propone la integración de elementos lúdicos con el objetivo de mejorar la participación estudiantil y la creación de entornos interactivos. Sin embargo, su aplicación enfrenta desafíos considerables cuando no se cuenta con conocimiento suficiente sobre el tema y no existe un modelo pedagógico claro que oriente el proceso, lo que conduce a su confusión con actividades lúdicas aisladas, generando la pérdida de sus principios pedagógicos y de su influencia potencial en los ambientes de aprendizaje.

La educación ecuatoriana enfrenta desafíos de orden estructural, pedagógico y conceptual que dificultan la implementación de metodologías activas e innovadoras. Un gran número de docentes continúa aplicando métodos centrados en la transmisión pasiva del conocimiento, como la clase magistral basada en exposiciones unilaterales, que no permiten aprovechar el potencial de herramientas lúdicas capaces de despertar la motivación, la curiosidad y el compromiso del estudiante con su propio proceso formativo. Ante esta realidad, surge la necesidad imperativa de replantear las prácticas pedagógicas docentes, orientándolas hacia estrategias que conecten con la realidad social y cultural de los estudiantes del presente siglo.

Las unidades educativas carecen, en su mayoría, de una cultura pedagógica que favorezca la innovación metodológica adaptada a las nuevas necesidades educativas y ajustada a la realidad nacional. Este es el caso de la Unidad Educativa "Once de Noviembre", ubicada en la ciudad de Riobamba, donde la gamificación no se emplea como metodología educativa en el subnivel medio. Los docentes desconocen los elementos constitutivos y los modelos de aplicación de la gamificación; presentan escasos conocimientos sobre su utilización y la asocian con actividades lúdicas de carácter momentáneo, orientadas únicamente a capturar brevemente la atención del estudiante, tales como dinámicas de movimiento o actividades con recompensas en calificaciones y tiempos de ocio. Como consecuencia de ello, la enseñanza continúa siendo predominantemente tradicional, centrada en clases expositivas y con escasa integración de recursos didácticos diversificados.

En el ámbito del aula, se evidencian problemáticas concretas relacionadas con la inadecuación del espacio físico: deficiente ventilación e iluminación, ausencia de ambientación en las paredes y escasa disponibilidad de recursos tecnológicos. El mobiliario responde a un diseño clásico de pupitres alineados frente a un pizarrón, donde el docente concentra su enseñanza en el uso exclusivo de los textos escolares. A ello se suma la excesiva asignación de estudiantes por aula, con grupos que oscilan entre 30 y 35 alumnos, lo que dificulta la implementación de procesos activos que impliquen desplazamiento, planteamiento de retos y asignación de roles de trabajo.

A esta situación se añade el desinterés de algunos docentes en planificar actividades y estrategias orientadas a crear espacios donde los estudiantes aprendan de manera holística a través de la experiencia lúdica. La sobrecarga laboral derivada de los lineamientos y

exigencias del Ministerio de Educación incide, además, directamente en el estilo de enseñanza de cada docente. Todo ello se traduce en ambientes de aprendizaje con bajos niveles de calidad educativa, rendimiento académico deficiente, inadecuada atención a los distintos estilos de aprendizaje y entornos carentes de conexión emocional y cognitiva entre el estudiante, el entorno y el docente.

A partir del análisis precedente, se identifica una insuficiencia en los conocimientos y en la preparación docente respecto a la gamificación, así como la ausencia de orientaciones prácticas para su aplicación en el aula. Estos elementos permitieron delimitar los factores centrales del problema objeto de investigación. En consecuencia, se formula la siguiente pregunta: ¿Es necesaria la elaboración de una guía metodológica para la correcta aplicación de la gamificación, que permita construir ambientes de aprendizaje atractivos y generar climas de aula favorables, en los que se facilite el desarrollo de actividades motivadoras que promuevan interacciones bidireccionales entre docentes y estudiantes?

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa "Once de Noviembre", ubicada en la ciudad de Riobamba, con la participación de tres docentes y ochenta estudiantes del subnivel medio de Educación General Básica, durante el período lectivo 2025-2026. Los resultados obtenidos orientaron la elaboración de una guía metodológica destinada a fortalecer las prácticas pedagógicas de los docentes y, simultáneamente, mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

1.3. JUSTIFICACIÓN

La educación innovadora busca utilizar los ambientes para potenciar el proceso de enseñanza para todos los estilos de aprendizaje de los educandos. Por tal motivo, el presente trabajo investigativo tuvo como propósito resaltar la importancia de la metodología la Gamificación para los ambientes de aprendizaje, ya que permite la retención de información, la participación y la comunicación efectiva entre estudiantes, accediendo a situaciones estimulantes donde desarrollen su pensamiento crítico y reflexivo. La formación integral y holística de los estudiantes exige a los docentes preparar los entornos donde se desarrollarán las experiencias de aprendizaje, siendo estos llamativos y que no pierdan continuidad en su aplicación.

La Unidad Educativa "Once de Noviembre" constituyó un entorno accesible para la recolección de datos, con la disposición y apoyo de autoridades, docentes y estudiantes para

participar en el estudio. La proximidad y disponibilidad de información relevante garantizaron el acceso adecuado a los recursos necesarios para el desarrollo de la investigación, ya que en dicha institución se observó el problema de investigación. La institución permitió el estudio debido a que el investigador desarrolló sus estudios en dicha institución, manteniendo una buena comunicación con docentes del subnivel medio.

La investigación fue factible porque existió una amplia bibliografía sobre la gamificación y ambientes de aprendizaje, usando información actualizada de varios libros, documentos académicos y revistas científicas. Los costos asociados a la investigación fueron manejables dentro del presupuesto estipulado, y el tiempo asignado abarca el año lectivo 2025-2026, suficiente para llevar a cabo el estudio exhaustivo del problema, la aplicación de instrumentos a docentes y estudiante del nivel medio de EGB, finalmente se alcanzó la creación de la guía para docentes enfocada en mejorar los ambientes con el uso de la gamificación.

La contribución de la investigación se dividió en dos: siendo la primera el aporte al ámbito educativo, conociendo una nueva manera de diseñar los ambientes de aprendizaje mediante la gamificación para enseñar de forma nueva, teniendo como resultado aprendizajes vivenciales. La segunda, fue delineando una guía de apoyo a docentes sobre la gamificación y su incidencia en los distintos ambientes y estilos de aprendizaje. Esta guía puede establecerse como modelo de referencia para otras instituciones educativas y docente que enfrentan dificultades al momento de mantener el interés de los estudiantes del subnivel en el proceso educativo.

El beneficiario principal fue la Unidad Educativa "Once de Noviembre", encontrando dos beneficiarios, de manera directa, los docentes de subnivel media de EGB, quienes se beneficiaron al contar con una guía metodología que les permita apoyarse en los elementos del juego para potenciar los ambientes de aprendizaje para ser aplicada en el nivel. Indirectamente, los estudiantes y la comunidad educativa, también se vieron beneficiados al ser los participantes de la guía metodológica.

La investigación se destacó por abordar una problemática particular y real del contexto ecuatoriano, lo cual le otorga un carácter original y significativo dentro del ámbito educativo y didáctico. Asimismo, se fundamentó en investigaciones y teorías previas que permiten consolidar un marco teórico sólido que analiza las variables de estudio, a la vez, planteó soluciones novedosas, ajustadas a las demandas y circunstancias específicas de los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa "Once de Noviembre".

1.4. OBJETIVOS

1.4.1 General

Elaborar la guía metodológica de la gamificación y los ambientes de aprendizaje para docentes del subnivel media de EGB de la U.E. “Once de Noviembre” periodo 2025 – 2026.

1.4.2 Específicos

- Caracterizar el uso de la Gamificación en la educación por parte de los docentes del subnivel media de EGB.
- Evaluar los ambientes de aprendizaje en el proceso educativo del subnivel media de EGB de la U.E. “Once de Noviembre”.
- Determinar los parámetros técnicos y los componentes de la guía metodológica: la Gamificación en ambientes de aprendizaje.

CAPÍTULO II.

MARCO TEÓRICO.

En la actualidad, el uso de la tecnología ha incursionado en la vida cotidiana y dentro del proceso educativo, motivo por el cual, los agentes educativos no esquivan su uso, más bien, lo adaptan a su realidad. El uso de las TIC's ha originado cambios en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se usa la gamificación como nueva metodología para generar un ambiente de aprendizaje positivo, divertido y autónomo.

2.1. Gamificación

En los últimos años se han realizado varias investigaciones acerca del juego y su influencia en la educación, exponiendo que es un recurso adecuado para el aula de clase y para el desarrollo de la motivación, creando así un ambiente de aprendizaje positivo. Motivo por el cual, algunos autores definen a la gamificación como una herramienta, que se usa en varios campos como en el marketing ya que permite retener clientes y principalmente distarse de la competencia. Dichos autores, conciben a la gamificación como la aplicación de los elementos de los videojuegos a otros métodos no estimados como lúdicos, con el fin de aumentar el interés y la colaboración de los participantes (Cupuerán, 2023).

Según Ortiz- Colón *et al.* (2018), citado por Cupuerán (2023), menciona que la gamificación consiste en unir el aspecto lúdico con el aprendizaje, es decir, la introducción de dinámicas de gamificación debe conseguir que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más efectivo, integrando el contenido y la práctica de manera que se aumente la creatividad, la motivación y el interés por una materia o tema determinado. Por consiguiente, va a existir una interacción entre docente y estudiante cuando se utiliza el juego.

2.1.1. Importancia e Impacto

Dentro del proceso educativo existen casos como la falta de compromiso, desmotivación, deserción escolar y escuelas tradicionalistas, para dar respuesta, la gamificación trae consigo múltiples beneficios. Las características adictivas de los juegos que engancha a los estudiantes a aprender mejor lo cual es fundamental para mantener su compromiso y participación activa en el aula, también subraya, la gamificación captura los estímulos e intereses de los estudiantes, aumentando su responsabilidad hacia su formación académica, previniendo desmotivación y desinterés en las actividades planteadas en un sistema tradicional (Carabias et al., 2024)

La gamificación tiene un impacto social en el estudiante al momento de plantear juegos donde son conscientes de su puntuación, siendo positiva o negativa, impactando en su contexto, reputación social y actitudes para desarrollar actividades. Al momento de ser conscientes de su proceso, el uso de la gamificación permitirá elevar el grado de sociabilización por la interacción entre: estudiante- estudiante, estudiante- docente y estudiante- contexto, generando así conductas empáticas, motivación (intrínseca, extrínseca y trascendental) y resolución de problemas (Segovia, 2023).

En el actuar del docente, la gamificación es un proceso más complejo que requiere una planificación y diseño riguroso para poder evaluar de forma objetiva su impacto en los ambientes de aprendizaje, planteando un reto al momento de estructurar su objetivo educativo y pensar en habilidades que desarrollaran los estudiantes en función de las actividades, roles y niveles que plantee en su ambiente, mejorando así, la práctica de enseñanza y aprendizaje (Segovia, 2023).

2.1.2. Características de la gamificación

- Elementos narrativos que proporcionen motivación inicial y a largo plazo.
- Sistemas de pequeñas recompensas por acciones que proporcionen refuerzo y motivación a corto plazo.
- Elementos personalizados.
- Sistema de proximidad social al profesor y de trabajo en equipo.
- Sistema de respuestas que ayuden a la retroalimentación.
- Actividades interesantes y divertidas para que los estudiantes trabajen con el concepto y ejerciten lo aprendido (Hernández y Collados, 2022).

2.1.3. Elementos de la gamificación

Para Werbach y Hunter (2012), citado por Márquez y Angulo (2021), plantean que los elementos se dividen en tres bases fundamentales para sostener a la gamificación: dinámicas, mecánicas y componentes (ver ilustración 1).

Cada elemento se encuentra en una jerarquía donde las dinámicas proporcionan la motivación; las mecánicas promueven la participación de los estudiantes e incluyen varios aspectos como; la oportunidad, los turnos, las recompensas, etc.; y los componentes son instancias específicas de las dinámicas y mecánicas e incluyen un sistema de puntos o de misiones.

Ilustración 1

Elementos de la gamificación



Nota: En la figura se muestra los elementos de la gamificación. Fuente: Márquez y Angulo (2021).

1. **Dinámicas:** están asociadas a los aspectos generales que se debe considerar y administrar, pero nunca pueden ingresar directamente al juego (Sagñay, 2021).

Dentro de las dinámicas, se encuentran los siguientes elementos:

- ✓ **Limitaciones:** para que una actividad sea motivadora se debe enmarcar en un conjunto de limitaciones o restricciones. Para eso, cuando el profesorado lleve a la práctica la gamificación debe establecer un conjunto de reglas para gestionar el comportamiento de los participantes (Sagñay, 2021).
- ✓ **Emociones:** a pesar de que las actividades se realizan en entornos virtuales, las emociones tienen gran influencia en la gamificación, ya que se debe mantener y reforzar distintas emociones como la atención, la motivación y la curiosidad en los participantes (estudiantes) (Sagñay, 2021).
- ✓ **Narración:** los participantes deben tener claro las actividades que se van a realizar, deben tener el conocimiento de, en qué consiste la actividad, de forma que su experiencia denote coherencia lógica dentro del sistema de gamificación, además, deben conocer la temática que se va a utilizar (Sagñay, 2021).
- ✓ **Progresión:** lo que se busca a través de la gamificación es que los estudiantes o participantes tengan el conocimiento de su avance o evolución en función de las actividades asignadas. Para eso, se puede utilizar una tabla de posiciones, donde se observe el progreso y la ubicación de los estudiantes, de

manera, que se sientan motivados a continuar jugando y mantener su posición o seguir subiendo, hasta mejorar su puesto (Sagñay, 2021).

- ✓ **Relaciones:** dentro de este elemento se puede observar las interacciones que tienen los estudiantes con diferentes contextos: estudiante- estudiante, estudiante- docente y estudiante- contexto (refiriéndose a las actividades). Esto sirve para conocer la forma en como los participantes se desenvuelven en cada actividad, además permite el desarrollo de habilidades y de resolución de problemas.

2. Mecánicas: proceso básico que impulsa la acción, además que generan el compromiso en el juego, es decir, busca promover la motivación y la participación de los estudiantes (Sagñay, 2021). Para lograr eso, se necesitan de los siguientes elementos:

- ✓ **Retos:** los retos o también llamados desafíos son importantes dentro de la gamificación, ya que a través de ellos se pretende despertar el interés y motivación de los estudiantes (Sagñay, 2021).
- ✓ **Competencias:** su intención dentro de la gamificación es generar competencia consigo mismo frente a las diferentes actividades. Este tipo de competencia no pretende generar rivalidades entre participantes, más bien, pretende estimular todo el potencial del estudiante para que logre llegar a culminar el juego (Sagñay, 2021).
- ✓ **Cooperación:** la cooperación puede ser de gran ayuda dentro del sistema de gamificación, de manera en que los estudiantes entre ellos puedan culminar sus actividades con éxito, así se desarrolla un trabajo en equipo y habilidades sociales.
- ✓ **Retroalimentación:** dentro del proceso educativo, se puede utilizar la gamificación después de la enseñanza de un tema, de manera que los estudiantes recuerden lo aprendido y así el docente retroalimenta la clase dada.
- ✓ **Recompensas:** este tipo de mecánica, incentiva a los participantes a culminar las actividades con éxito y con esfuerzo. Para este elemento, como recompensa puede ser un reto para el participante, pero el uso de recompensas como insignias, medallas, o algún regalo, hará que el estudiante se sienta más atraído e interesado por la actividad (Sagñay, 2021).

3. Componentes: son instancias específicas de la mecánica y dinámica. Destacando los siguientes elementos:
- ✓ **Puntos:** son un recurso que permite seguir el proceso del estudiante y su rendimiento, estos se colocan dentro de una tabla de clasificación para que el jugador compare su nivel y pueda observar su avance (Sagñay, 2021).
 - ✓ **Logros:** son la parte esencial de toda actividad gamificada. Estos pueden concebir como los objetivos definidos, además que, con su uso, se da lugar a las recompensas, lo que implica que los estudiantes marquen un estatus (Sagñay, 2021).
 - ✓ **Rankings:** esto se refiere al puesto que ha llegado el estudiante. Todo dependerá de cómo realice las actividades y su desenvolvimiento dentro del proceso de gamificación. Los que lleguen en primer lugar es porque lograron el objetivo que el docente planteo (Sagñay, 2021).
 - ✓ **Niveles:** los niveles despiertan la motivación en los estudiantes, ya que, estos indican el grado de progreso de acuerdo con sus actividades realizadas, además para el docente, los niveles le permiten conocer si los participantes alcanzan el objetivo planteado (Sagñay, 2021).

2.1.4. Tipos de jugadores

- **Ambicioso:** a este tipo de jugador lo motiva el lograr posicionarse siempre en el primer lugar, queriendo quedar siempre por encima de los demás. Este jugador solo juega para ganar.
- **Triunfador:** Este tipo de jugador está impulsado por lograr superar todos los objetivos propuestos por el juego. A este jugador lo retiene el sistema de logros y seguirá jugando con el afán de descubrir nuevos retos que afrontar.
- **Sociable:** Este tipo de jugador busca compartir con los demás ya que solo lo atraen las acciones sociales, buscando una red donde pueda contactar con sus amigos (chat).
- **Explorador:** Este tipo de jugador es el que disfruta el juego en sí mismo. Le gusta afrontar cosas desconocidas y se le mantiene en el juego haciendo amplia la experiencia, tanto de descubrimiento como de autosuperación (Rico-Bautista et al., 2020).

2.1.5. Reglas de la gamificación

- **Recolección:** Una de las características fundamentales de los videojuegos es la recolección, la cual, a través del cumplimiento de alguna actividad o un reto dentro del juego, lo premia entregándole un objeto, ya sea una mascota, una armadura, un mapa, etc. Esto obliga al jugador a cumplir una actividad específica si quiere conseguir cierto objeto para su colección. Esta estrategia es aprovechada por la gamificación, la cual, después de cierto juego, además de entregar una premiación, otorga un objeto ajeno a la premiación dado al mejor participante del juego (Rico-Bautista et al., 2020).
- **Puntaje:** el otorgar puntos por cumplir ciertas actividades dentro del juego es una mecánica tan vieja como el juego en sí. Los puntos son la forma más simple de obtener una recompensa ante los retos cumplidos, y motiva a los participantes porque la recompensa puede ser inmediata, al adquirir puntos se sube en el ranking y permite a las personas compararse unas con otras, alimentando así una competencia sana. En la gamificación está a interpretación de quien diseña el juego asignar el ranking de puntos y poder fomentar una competencia por una meta a alcanzar (Rico-Bautista et al., 2020).
- **Clasificaciones:** La gamificación aprovecha este sistema de clasificación para otorgar un estatus a las personas que terminen con éxito las actividades, pues les entrega una premiación (Rico-Bautista et al., 2020).
- **Niveles:** estos suelen venir representados a través del número de puntos que se le otorga al usuario que lo termine, ofreciéndole un panorama más amplio de donde está situado, generando una serie de niveles con mayor dificultad y la oportunidad de ganar más puntos. Además, estos niveles permiten que el que los diseña pueda establecer distintos retos a los usuarios (Rico-Bautista et al., 2020).
- **Recompensas:** En la gamificación se utiliza como la forma de hacer grata, además de agradable, una actividad. De igual manera, es necesario que los participantes de la actividad siempre reciban algún tipo de recompensa, aunque sea pequeña, que sume para ganar un premio mayor, el cual le indique que está haciendo bien la actividad o ha cumplido su objetivo con éxito (Rico-Bautista et al., 2020).

2.1.6. Papel del docente

El docente tiene el trabajo de planificar la gamificación para un ambiente de aprendizaje específico, ya que es quien estructura el diseño y la implementación de esta metodología

pedagógica. Gamificar no implica simplemente introducir un juego en clase, sino construir un entorno completo real o virtual que funcione como eje del proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta labor requiere un alto nivel de preparación, creatividad y reflexión crítica, pues el éxito de la gamificación depende en gran medida de una planificación rigurosa y contextualizada (Servicio de Innovación Educativa de la UPM, 2020).

El uso de juegos debe ser controlado desde la selección del momento adecuado y las habilidades que desea potenciar en el estudiantado, tales como la toma de decisiones o la resolución de problemas. Además, el docente es responsable de utilizar elementos del juego (puntos, medallas, niveles, etc.) como motivadores, y de rediseñar el proceso educativo para convertirlo en una experiencia lúdica significativa. Debe identificar los objetivos pedagógicos, conocer a su grupo de estudiantes, definir perfiles de jugadores, establecer mecánicas y guiones, y aplicar prototipos antes de su implementación total (Servicio de Innovación Educativa de la UPM, 2020).

2.1.7. Ventajas y Desafíos de la Gamificación

La Gamificación es conocida por transformar ambientes educativos tradicionales en entornos lúdicos que aumentan la participación, interés, autonomía, retención del aprendizaje y cooperación entre los estudiantes. Sin embargo, en los diferentes ambientes de aprendizaje la gamificación enfrenta desafíos y críticas que deben solventarse minuciosamente para garantizar su éxito en todas las edades, ya que no son soluciones que se puedan aplicar a todo un grupo (Boillos, 2024).

Ventajas

Alumno

- Premia el esfuerzo
- Avisa y penaliza la falta de interés
- Indica el momento exacto en que un alumno entra en una zona de “peligro”, es decir, se acerca al suspenso.
- Premia el trabajo extra.

Profesor

- Supone una forma de fomentar el trabajo en el aula.
- Facilita premiar a los que en realidad se lo merecen.
- Permite un control automático del estado de los alumnos, descargando de tareas de gestión.

Desafíos

- Sobre dependencia de recompensas externas: La gamificación cuenta con las recompensas como mecánicas de obtención de resultados, pero su aplicación inadecuada puede resultar en una dependencia del alumno por conseguir puntos, insignias y regalos externos, que pueden entorpecer el verdadero valor del aprendizaje. Por lo tanto, es necesario que las experiencias lúdicas fomenten el compromiso genuino por aprender y se recomienda equilibrar las recompensas entre intrínsecas y extrínsecas (Boillos, 2024).
- Competencia excesiva: La competencia puede ser un elemento motivacional para algunos y llevar a los participantes a querer los primeros puestos. El uso de tablas de calificación o conteo de logros puede llevar a crear un ambiente competitivo. Este ambiente de aprendizaje donde solo se enfocan en el rating de posiciones puede generar en los estudiantes un entorno hostil, donde los de puestos bajos o que progresan de forma diferente se desmotiven y puedan ser objeto de burla provocando estrés y ansiedad. Es esencial seleccionar actividades que promuevan la equidad grupal, donde se pueda evaluar holísticamente las distintas habilidades de cada uno y así evitar situaciones de competencia excesiva para poder convivir en un ambiente de aprendizaje óptimo (Boillos, 2024).
- Diseño y desarrollo costoso: La creación de sistemas gamificados eficientes y de calidad requieren de una inversión considerable. El diseño, programación, pruebas, mantenimiento, gráficos, sonidos, creación de contenido narrativo, elementos del juego, etc, pueden ser costosos. Además, los sistemas gamificados deben actualizarse y adaptarse a la realidad de los estudiantes y climas áulicos para mantener el interés asegurando los objetivos educativos. Los costos pueden variar dependiendo el alcance y tiempo que se desea utilizar (Boillos, 2024).
- Integración con currículos tradicionales: La educación tradicional trata de incorporar la gamificación en el currículo, pero, desde el punto de vista logístico la gamificación implementa recursos, tiempo, espacio para crear y administrar ambiente de aprendizaje funcionales, siendo necesario el apoyo institucional. Los educadores deben recibir capacitaciones para diseñar, adaptar actividades gamificadas a los planes de estudio, horarios de clases y métodos de evaluación que estén acorde a la actualidad (Boillos, 2024).

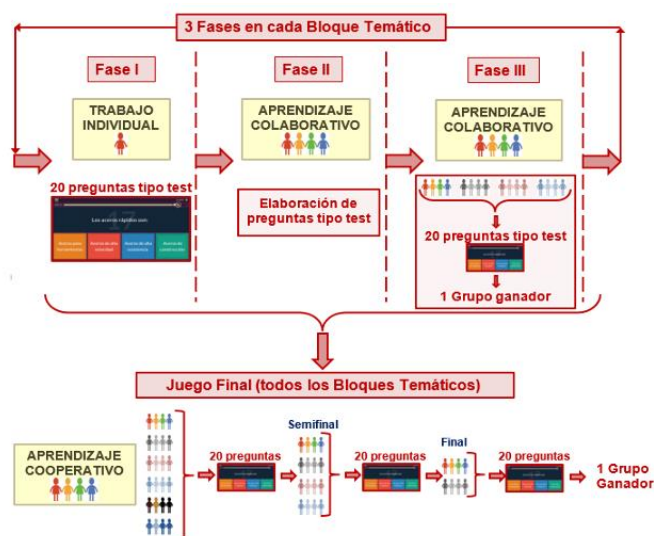
2.1.8. Metodologías de gamificación existentes

1. Enfocada en la evaluación de conocimientos

Vergara, Mezquita & Gómez, 2019; presentaron una propuesta metodológica que sustenta el uso de los recursos virtuales en la educación, la eficacia del aprendizaje colaborativo y la motivación que genera en los estudiantes la gamificación, utilizando la herramienta llamada Quizizz. La metodología de desarrolló en tres fases, desde el trabajo individual hasta el aprendizaje colaborativo, como se muestra en la ilustración 2 (Boillos, 2024).

Ilustración 2

Esquema de la metodología basada en la gamificación educativa.



Nota. La figura muestra la metodología innovadora basada en la gamificación educativa, evaluación tipo test con la herramienta Quizizz. Fuente: Boillos, 2024.

Los puntos para destacar de la metodología es el empleo del aprendizaje colaborativo en las diferentes fases, los estudiantes mantienen un aprendizaje constante sobre la materia, se utiliza un sistema de recompensas, la herramienta empleada es de acceso libre y gratuito, motiva al estudiante ya que su aprendizaje es diferente, además, es amena y entretenida para el proceso (Boillos, 2024).

2. Enfocada a la realización de prácticas didácticas.

Esta metodología se implementó para el área de lengua y literatura, donde se sostiene que a través de la gamificación se motiva a la lectura y escritura en los estudiantes. (Gallego & Ágredo, 2016) citado por Boillos (2024), menciona los cinco pasos que realizaron para la investigación, desde la definición de las necesidades, la exploración de conceptos, la

creación de la definición propia, el diseño y la implementación. Teniendo como resultado una metodología para la creación de proyectos basado en cinco etapas: análisis, gamificación, formalización, mediación y empaquetamiento, así como se muestra en la ilustración 3.

Ilustración 3

Representación gráfica del método de creación de proyectos de gamificación.



Nota. En la figura se muestra el método presentado, con las características de fase, además contiene una serie de actividades requeridas para su aplicación. Fuente: Boillos, 2024.

Análisis: en esta fase se identifica la relación sujeto- objeto- contexto, se plantea y se responde una serie de preguntas que facilitan la definición del problema y las oportunidades de intervención (Boillos, 2024).

Gamificación: se desarrollan diversas mecánicas de juego que van relacionadas con las características del problema (Boillos, 2024).

Formalización: se desarrollan documentos que describen las características del diseño de gamificación (Boillos, 2024).

Mediación: se crean los contenidos o materiales, según el tema (Boillos, 2024).

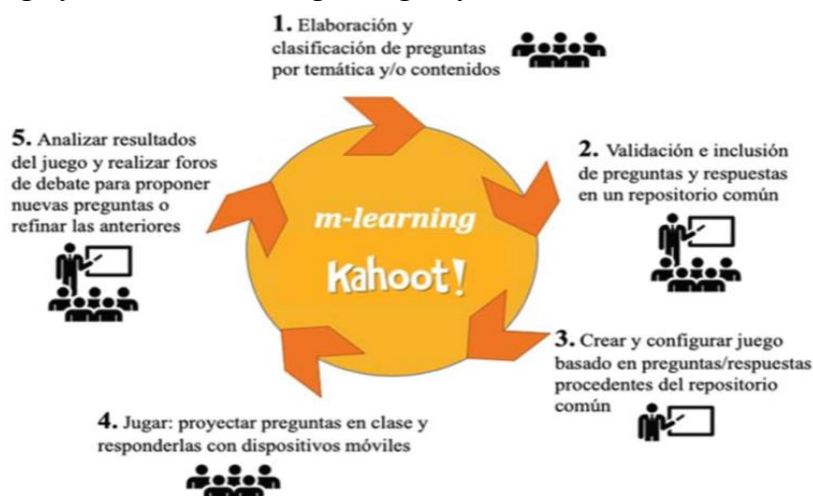
Empaquetamiento: se efectúa el montaje de la plataforma (Boillos, 2024).

3. Enfocada en la competitividad y el desarrollo de competencias.

Se centra en el desarrollo de competencias mediante la gamificación en un contexto competitivo. Para esto, se utiliza la herramienta llamada Kahoot, es decir, el proceso de aprendizaje es electrónico- móvil, donde los estudiantes tienen el objetivo de aprender y reforzar el aprendizaje (Boillos, 2024). La metodología que se plantea es cíclica, con una activa participación del estudiante y del docente, en un ambiente de competitividad y alta motivación, tal como muestra la ilustración 4 (Boillos, 2024).

Ilustración 4

Esquema gráfico de la metodología de gamificación Kahoot.



Nota. En la figura se muestra la metodología de aprendizaje electrónico móvil mediante el uso de la gamificación para desarrollar competencias transversales. Fuente: Boillos, 2024.

Lo destacado de esta metodología es el uso de la herramienta Kahoot en dispositivos móviles, el empleo de procesos colaborativos y un ambiente de competitividad, desarrollando en los estudiantes competencias transversales y un aprendizaje más divertido (Boillos, 2024).

2.1.9. Herramientas para gamificar en el aula

Dualingo: es una herramienta gratuita que sirve para aprender idiomas. Funciona mediante el proceso de aprendizaje autodidacta y ofrece a los alumnos lecciones por niveles para que adquieran vocabulario y mejoren sus habilidades comunicativas. Una vez que el usuario complete cada lección gana puntos o gemas para adquirir otras unidades (Papora, 2025).

Classcraft: es una plataforma de gamificación educativa diseñada para transformar la experiencia de aprendizaje en el aula. A través de la creación de personajes, misiones y recompensas, los alumnos ganan puntos y habilidades según su desempeño académico y su comportamiento en clase (Allende, 2024).

Kahoot: servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking (Ramírez, 2025).

ClassDojo: es una plataforma online en la que un usuario de tipo 'profesor' puede crear diferentes aulas. Cada estudiante está representado por un monstruo y a su lado podrá

observar los puntos que tienen (Espeso, 2019). El docente puede crear diferentes estándares para puntuar tanto positiva como negativamente. De este modo los estudiantes reciben una retroalimentación constante tanto a nivel individual como grupal, ya que también se pueden crear grupos dentro de la clase.

Celebriti: es una plataforma gratuita en la que los juegos son los protagonistas. Esta aplicación tiene varias propuestas que abordan algunas áreas de conocimiento. La plataforma basa su método didáctico en dos características. La primera, el uso de la gamificación en sus contenidos, por medio de: retos, rankings y méritos, que sirven para aumentar la motivación en los estudiantes. La segunda, la co-creación como elemento fundamental, puesto que permite diseñar fácilmente propuestas personalizadas (Educación 3.0, 2020).

Ardora: es una aplicación informática para docentes, que permite la creación de contenidos web, de modo sencillo. Con esta aplicación se puede crear más de 45 tipos de actividades, entre ellas: crucigramas, sopas de letras, completación, paneles gráficos y relojes; además, existen alrededor de 10 tipos distintos de páginas de multimedia, como: galerías, panorámicas o zooms de imágenes, reproductores de mp3. Finalmente, seis páginas que se pueden utilizar como servidor, anotaciones, álbum colectivo, etc (Ministerio de Educación Pública, s. f.).

Genially: es una herramienta en línea que permite crear todo tipo de contenido visual e interactivo de manera fácil y rápida, de uso individual o en equipo. Esta aplicación, permite diseñar imágenes interactivas, líneas de tiempo, curriculums vitae, calendarios, presentaciones, infografías, álbumes de fotos, entre otros. Además, posibilita al usuario no solo ser receptor de la información y leer, sino jugar con los elementos haciendo clics y provocando una serie de interacciones (Genially,2023):

2.2. Ambientes de Aprendizaje

Existen varios autores que definen al ambiente de aprendizaje como el conjunto de elementos que interrelacionados permiten un acto de formación. Siguiendo esta línea, Gonzáles- Rivera menciona que "los ambientes de aprendizaje se refieren al entorno físico, ambiental y social en el que los niños y niñas interactúan y participan en actividades de aprendizaje". (2024) Para comprender mejor dicho enunciado, es importante definir lo que es un entorno.

Los ambientes de aprendizaje son espacios físicos y sociales diseñados para promover el desarrollo integral de los niños y niñas. A su vez, proporcionan oportunidades

de juego, exploración y aprendizaje, y son adaptados a las necesidades y características de los estudiantes. En general, se reconoce que los ambientes favorecen el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños (González- Rivera, 2024).

Según el Ministerio de Educación (2023), el ambiente de aprendizaje se concibe como un espacio versátil y dinámico que puede estar ubicado dentro y fuera de la institución educativa, respondiendo a los cambios de interés y necesidad de los estudiantes en los diferentes momentos del día a lo largo del tiempo.

Un buen ambiente de aprendizaje se identifica de forma inmediata, ya que, tanto estudiantes como facilitadores realizan las actividades previstas con total alegría lo que conlleva a su vez al logro efectivo de los objetivos educativos razón por la cual es importante entender cómo diseñar y mantener características que configuren un ambiente de aprendizaje exitoso (Riofrío y Matías, 2023).

2.2.1. Características

Para el Ministerio de Educación, los ambientes de aprendizaje deben diseñarse con fines pedagógicos constituyéndose en un recurso didáctico que promueve el aprendizaje activo y significativo, por lo tanto, deben tener las siguientes características:

- El ambiente de aprendizaje debe ser atractivo, seguro, con ventilación e iluminación natural.
- Las paredes deben estar pintadas con colores claros y suaves, la decoración debe ser acorde a la experiencia de aprendizaje planificada para la semana.
- Contar con rincones de juego-trabajo como recurso didáctico donde el material se debe ubicar a la altura de los niños y niñas para que puedan tomarlo, utilizarlo y luego dejarlo en su sitio.
- Para incentivar a los niños y niñas a la lectura de imágenes como estrategia didáctica, los rincones, mobiliario y material didáctico deben estar rotulados.
- El mobiliario debe tener las puntas redondeadas y las estanterías sujetas a la pared para evitar accidentes con los niños (2023).

Riofrío y Matías (2023), en cambio realizan la siguiente clasificación de las características:

- El ambiente de aprendizaje es concebido como un problema, como medio de vida y pertinencia: los ambientes de aprendizaje deben ser considerados como un problema donde los estudiantes puedan descubrir misterios y encontrar sus propias soluciones mediante procesos de indagación, intercambio de criterios e investigaciones.

- El ambiente de aprendizaje es un recurso: se agotan por lo que deben ser sostenibles y concebidos como una organización en la que todos los miembros trabajan.
- El ambiente de aprendizaje es flexible: deben ser capaces de adaptarse y modificarse en dependencia del territorio.
- El ambiente de aprendizaje fomenta el aprendizaje autónomo y genera espacios de interacción: deben permitir que los estudiantes generen sus propios espacios de aprendizaje.

2.2.2. Importancia

Los ambientes de aprendizaje son espacios en los que los niños y niñas se integran, interactúan y se comunican con sus compañeros, con los docentes y con toda la comunidad educativa, que les permite estimular el desarrollo motor, cognitivo, emocional y social (Ministerio de Educación, 2023).

Provoca en los niños y niñas, gozo y asombro incentivando su curiosidad, estimulándolos a cumplir con las actividades diseñadas por los docentes para el desarrollo de las destrezas, es importante que estos ambientes sean acogedores, agradables y proporcionen a los niños y niñas confianza y seguridad para un aprendizaje de calidad (Ministerio de Educación, 2023).

2.2.3. Tipos de Ambientes de Aprendizaje

1. Según el grado de presencialidad:
 - **Físicos:** Constituidos por un entorno físico fijo (aula), en donde el profesor y el estudiante interactúan en un tiempo determinado.
 - **Virtuales:** Constituidos por un entorno digital para el desarrollo de un proceso de enseñanza y aprendizaje. En una forma telemática de enseñar y que ocupa dispositivos y herramientas de tecnología digital (Riofrío y Matías, 2023).
2. Según el grado de formalidad:
 - **Formales:** Aquellos reglados, normados y representados a través de alguna institución de educación. Este tipo de ambiente atiende a una planificación curricular.
 - **Informales:** Aquellos en los que el estudiante adquiere conocimientos sin la presencia de un plan de estudio o institución educativa (Riofrío y Matías, 2023).

2.2.4. Componentes

- a. **Actividades:** Consideradas como el conjunto de acciones que se ejecutan en un proceso de enseñanza y aprendizaje, que contribuyen con el logro del objetivo

- educativo. Dentro de este componente también se incluyen las actividades administrativas propias de la tarea docente. En resumen, las actividades pueden ser:
- ✓ De aprendizaje: Individual (lecturas, investigaciones, test, ...) - Colaborativas (diálogos, argumentaciones y discusiones...)
 - ✓ Administrativas: Planificación, Organización y Coordinación.
- b. **Herramientas:** Son los recursos utilizados durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, pueden ser físicas y mentales (lenguaje). En este sentido, se debe considerar aquellas herramientas que dan soporte a actividades individuales y aquellas que dan soporte a actividades colaborativas.
- c. **Actores:** Se constituyen en el elemento clave de un ambiente de aprendizaje. Son aquellos que dan vida al ambiente de aprendizaje: profesores y estudiantes. Cada uno de ellos con su rol.
- d. **Ambiente socio- cultural y normas que rigen el comportamiento:** Los actores de un ambiente de aprendizaje son individuos que pertenecen a un entorno socio cultural, por ende, sus actividades deben necesariamente ejecutarse en el marco de normas de conductas adecuadas.
- e. **Componentes pedagógicos:** Son aquellos en los que las actividades de aprendizaje se realizan y pueden tener éxito (Riofrío y Matías, 2023).

2.2.5. Metodologías que se aplican en los Ambientes de Aprendizaje

El trabajo de los ambientes de aprendizaje se realiza a través de la metodología juego-trabajo, que consiste en organizar diferentes espacios, donde los niños y niñas juegan realizando actividades planificadas por los docentes, encaminadas al desarrollo de las destrezas. Esta metodología se caracteriza por ser flexible y organizada por ello, el Currículo de Educación establece que se debe desarrollar cuatro momentos:

- Planificación de actividades donde se acuerda las reglas del juego.
- La ejecución del juego en cada uno de los rincones.
- Momento del orden, donde se guardan los elementos y se ordena todo en su lugar.
- Momento de compartir experiencias sobre la actividad con los niños y niñas (Ministerio de Educación, 2023).

2.2.6. Espacio y juego

Si bien hemos mencionado que el espacio está íntimamente vinculado con el aprendizaje, la enseñanza y el juego, nos interesa en este momento, señalar algunas

cuestiones que conviene tener en cuenta a la hora de facilitar el desarrollo de las propuestas y los proyectos en las salas. Como acción voluntaria del hombre, el juego está sujeto a los límites del tiempo y del espacio. Específicamente, en relación con el espacio, éste no es solo “el lugar” en donde se desarrolla la acción lúdica (Ministerio de Educación, 2023).

La creación de un “espacio imaginario”, la construcción de escenas mentales, la importancia que tiene la experiencia previa como fuente para dotar al juego de sentido y significado hacen que, para cada tipo de juego, resulte prioritario el modo en que se considera específicamente el espacio (Ministerio de Educación, 2023).

2.2.7. Clima de aula

El clima de aula es entendido como el aire de trabajo, desarrollado por la calidad de relaciones entre los estudiantes y su relación con el docente, siempre dentro del entorno físico que es diseñado o planificado por el estilo del docente, que puede, volverse un lugar que genere relaciones de cuidado y respeto o, que, en contraste se cree ambientes de estrés y hasta de violencia. A partir de las interacciones entre personas se puede construir un clima social en el aula para fomentar la cultura de la paz (Salcedo et al., 2021).

La complejidad del clima de aula también se evidencia en la diversidad de factores que inciden en su conformación, dentro del aula se desarrollan eventos de manera simultánea: interacciones entre estudiantes, conversaciones, actitudes, es decir, cualquier acción del docente o de los estudiantes es observada por los demás las cuales repercuten directamente en los procesos de aprendizaje (Mardones Soto, 2023).

2.2.8. Dimensiones del clima de aula

Según Salcedo, Ávila, Ramírez, Niño y Castiblanco (2021) existen tres dimensiones fundamentales que son:

1. Relaciones de cuidado: Se enfoca en el ambiente emocional saludable, centrado en las conexiones interpersonales como: el respeto, la unión grupal, la inclusión y trabajo en grupo. Esta dimensión busca que los estudiantes se sientan aceptados, seguros y valorados por sus participaciones y aprendizajes.
2. Manejo de la disciplina: El docente tiene el rol de orientador y regulador de las normas de convivencia, esto implica la aplicación de reglas establecidas de mutuo acuerdo por los estudiantes y el docente.
3. Participación: Se caracteriza por dar la oportunidad para que los estudiantes expresen sus opiniones, tomen decisiones y resuelvan conflictos mediante el diálogo, para

desarrollar el pensamiento crítico, habilidades sociales, competencias ciudadanas necesarias para convivir en una sociedad justa, equitativa y pacífica.

2.2.9. Ambiente áulico

El concepto ambiente áulico se refiere al espacio físico y social de interacciones entre estudiantes y docente, entendiéndolo como el entorno que se encuentra dentro de un salón de clases. Un aula bien diseñada tiene un impacto significativo en el proceso formativo, ya que puede influir en los estudiantes. Por tales motivos, el docente se debe esforzar en crear un ambiente áulico que estimule el compromiso por aprender (Vargas, 2023).

Según Vargas (2023) un ambiente áulico puede incluir en su organización los siguientes elementos para su diseño eficiente:

- **Espacio:** Es el entorno físico donde se utilizarán y distribuirán recursos materiales y humanos, se debe tener en cuenta: la ubicación del mobiliario y de los alumnos, de modo que se desplacen cómodamente y con seguridad.
- **Tiempo:** Este recurso debe ser planificado con respecto a la actividad, a las personas y los recursos materiales que se utilizarán, para que sea distribuido adecuadamente donde no falte y no sobre.
- **Materia o asignatura:** Este elemento se relaciona con los recursos educativos, medios educativos y materiales didácticos. La selección de estos elementos debe tomar en cuenta las características de los estudiantes tanto sus necesidades como estilos, para fortalecer contenidos y desarrollar aprendizajes significativos.
 - Los medios educativos son dispositivos y equipos para transmitir la información entre los actores de la educación.
 - Se entiende como recursos didácticos a cualquier material que podamos utilizar para la enseñanza y aprendizaje.
 - El material didáctico es un material elaborado con el único propósito de enseñar, su intención es facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- **Docentes:** El docente no tiene solo el rol de impartir conocimientos, sino debe generar ambientes propicios para el aprendizaje mediante la gestión de todos los elementos que constituyen un ambiente de aprendizaje.
- **Alumnos:** Son los actores centrales del entorno áulico, al diseñar la dinámica del aula es necesario tomar en cuenta: sus intereses, estilos de aprendizaje, emociones, expectativas, habilidades y ritmos de desarrollo. Comprendiendo estos rasgos se puede diseñar experiencias educativas inclusivas que favorezcan la participación.

CAPÍTULO III.

METODOLOGÍA.

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación adoptó un enfoque mixto, integrando elementos cualitativo y cuantitativo con el propósito de explorar a profundidad el uso de la gamificación en los ambientes de aprendizaje. Se empleó una metodología cualitativa para comprender, describir y analizar las experiencias de los docentes sobre el desarrollo de la gamificación en el aula. Se complementó con la metodología cuantitativa, que sirvió para recolectar y analizar datos numéricos por medio de una encuesta, con el fin de obtener datos que respalden la investigación.

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño que se utilizó fue no experimental porque no se utilizó ningún laboratorio, así como no se manipuló ninguna de las variables de estudio como la gamificación y los ambientes de aprendizaje. Se empleó la descripción del fenómeno y la narración de los hechos de carácter primario, permitiendo relacionar las variables, gamificación y ambientes de aprendizaje, para obtener una guía metodológica para los docentes.

3.3. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Se utilizó el método científico, el cual permitió abordar el problema de manera sistemática, objetiva y ordenada, a través de sus fases, de manera que se garantizó la validez y fiabilidad de los resultados. Esto permitió relacionar las variables para explicar su funcionamiento dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

3.4. TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.4.1 Por el objetivo

La investigación por el objetivo fue básica porque se enfocó en ampliar y profundizar los conocimientos teóricos sobre la gamificación y los ambientes de aprendizaje para futuras prácticas pedagógicas en el subnivel media de Educación General Básica.

3.4.2 Por el lugar

La investigación fue de tipo bibliográfica y de campo. Bibliográfica porque se buscó información en artículos científicos, tesis, libros y documentos oficiales relacionados con las

variables de estudio. Fue de campo porque la información recolectada, se realizó en la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, mediante la aplicación de instrumentos en docentes y estudiantes.

3.4.3 Por el tiempo

La investigación fue transversal dado que el tiempo empleado para la recolección de datos se dio dentro del periodo académico 2025-2026, tiempo en donde se empleó los instrumentos propuestos una sola vez a la muestra seleccionada.

3.4.4 Por el nivel o alcance

El nivel de estudio fue exploratorio y descriptivo. Exploratorio por el acercamiento y el contacto con los objetos de estudio, es decir, con los docentes y estudiantes del subnivel media. Descriptivo al haber realizado la caracterización y descripción de las variables, para obtener así, la guía metodológica.

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1. Población

Para la investigación se utilizó una población de 309 personas; donde 300 personas fueron estudiantes y 9 personas fueron docentes de nivel media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”, quienes estuvieron relacionados con las variables a investigar y brindaron información de forma primaria. Lo mencionado anteriormente, se presenta en la siguiente tabla:

Tabla 1

Población a investigar

Estratos	f	%
Docentes de quinto grado	3	1.4
Docente de sexto grado	3	1.4
Docentes de séptimo grado	3	1.4
Estudiantes	300	96
Total	309	100

Fuente: Datos proporcionados por la secretaria de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

3.5.2. Muestra

Debida al tamaño de la población estudiantil, se realizó una muestra probabilística utilizando la fórmula estadística, de manera que se redujo el tamaño de docentes y estudiantes del subnivel media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”. A continuación, se muestra la siguiente tabla con lo mencionado anteriormente:

Tabla 2

Fórmula para obtener la muestra

$$n = \frac{m}{e^2(m - 1) + 1}$$
$$n = \frac{309}{0.09^2(309 - 1) + 1}$$
$$n = \frac{309}{3.49}$$
$$n = 88$$

Fuente: Datos obtenidos al aplicar la fórmula de la muestra.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Tabla 3

Muestra de la investigación

Estratos	f	%
Docentes de quinto grado	1	1.1
Docente de sexto grado	1	1.1
Docentes de séptimo grado	1	1.1
Estudiantes	85	97
Total	88	100

Fuente: Datos obtenidos de la aplicación de la muestra.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.6.1. Técnicas

Para la recolección de datos y el diseño de la guía metodológica, se utilizaron diversas técnicas relacionadas al enfoque cuantitativo y cualitativo:

La entrevista se implementó para docentes del subnivel media con la finalidad de medir el grado de conocimiento sobre la variable gamificación, donde serán grabadas y transcritas para su posterior análisis. Estas entrevistas permitieron recolectar información cualitativa acerca de la metodología utilizada por los docentes y los retos que lleva aplicarla dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

La encuesta, fue otra técnica empleada en los estudiantes del subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre", con el objetivo de conocer el ambiente de aprendizaje que les rodea. Estas encuestas permitieron recolectar datos numéricos, es decir, información cuantitativa, para luego ser tabuladas en gráficas estadísticas.

3.6.2. Instrumentos

Los instrumentos que se utilizaron para las técnicas antes mencionadas fueron:

La guía de preguntas semiestructuradas para la técnica de la entrevista, donde se realizaron ocho preguntas a los docentes con la finalidad de conocer sobre el uso y aplicación de la gamificación en el aula de clase y los retos de aplicarla continuamente.

El cuestionario se utilizó para la encuesta, constó de 10 preguntas divididas en 3 dimensiones: ambiente físico, metodológica y afectiva. En el diseño de las preguntas, se utilizó preguntas cerradas bajo la escala de Likert y fue aplicada a estudiantes del subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre".

3.7. MÉTODOS DE ANÁLISIS, Y PROCESAMIENTO DE DATOS.

Los datos recaudados se organizaron en tablas numéricas y en diagramas de pasteles con sus respectivos análisis e interpretaciones que sirvieron para conocer los elementos que intervienen en la gamificación y en los ambientes de aprendizaje, para eso se cumplió con:

- Diseño y elaboración de los instrumentos de recolección de datos
- Revisión y aprobación por parte del tutor
- Aplicación de los instrumentos de recolección de datos
- Tabulación y representación gráfica de los resultados
- Análisis e interpretación de los resultados

CAPÍTULO IV.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis e interpretación de resultados de la entrevista aplicada a docentes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

El siguiente apartado presenta el análisis cualitativo de los resultados obtenidos a través de la entrevista aplicada a tres docentes del nivel media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”. Se organiza con relación a las variables de investigación: principalmente la gamificación y en secundario los ambientes de aprendizaje, a partir del análisis se permite interpretar las percepciones, experiencia y necesidades de los docentes frente a la aplicación de la metodología gamificación en clases presenciales de una institución pública.

4.1.1. Variable: Gamificación

Tabla 4.*Matriz de la entrevista*

Fecha: 11/12/2025		Hora: 9am -10am			
Lugar (Ciudad y sitio específico): Riobamba – Unidad Educativa “Once de Noviembre”					
Entrevistadores: Nicole Paullán – Estefania Morales					
Entrevistados: Docentes del subnivel media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”					
N°	Pregunta	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Análisis
1	¿Qué es para usted la gamificación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje? ¿Dónde se informó?	La gamificación dentro de lo que es el aprendizaje se consideraría como una metodología práctica, que conlleva la ejecución de habilidades y destrezas psico-socio sensoriales también por cuanto se manejan con módulos o señales o signos que permiten que los estudiantes puedan fijarse en una meta y lógicamente trazar un objetivo. He revisado de una forma metódica, sí no pragmática en el hecho de la ejecución de estos trabajos.	La gamificación la implementación de plataformas relacionadas a que los estudiantes aprendan a motivarlos mediante el juego y dentro de ese juego que ellos tengan como en los diferentes juegos también que nosotros tenemos premios. eso es que incluso nosotros ya anteriormente nos comunicaron de que debemos utilizar plataformas relacionadas a estas actividades y debemos implementarnos paulatinamente en nuestro quehacer educativo diario, nuestra planificación y	La gamificación es lo que prácticamente lo que hacemos los docentes ya que al nosotros de dar contenidos de aprendizaje es necesario que sea a través de algo llamativo para los docentes como son juegos se les incentiva de esa manera. De esa manera se les motiva para que el aprendizaje sea un poco más atractivo y pueda llegar a los estudiantes.	Los docentes coinciden en definir la gamificación como una metodología que integra el juego dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Con la finalidad de motivar y hacer atractivo la adquisición de conocimientos. Sin embargo, se evidencia que el conocimiento que poseen es en su mayoría empírico ya que los docentes lo relacionan más con el uso de juegos o actividades lúdicas para dar premios. Además, se centran en su aplicación virtual mediante aplicaciones digitales, sin profundizar en su aplicación pedagógica, siendo ellos quienes se han informado personalmente.

siempre y cuando también contemos con los medios necesarios para poderlo hacerlo, porque no todos tenemos la disponibilidad, los medios necesarios para hacerlo, pero es deber del docente tratar de actualizarse y continuar innovando en este caso para que todo siempre en beneficio de nuestros estudiantes.

<p>2. ¿Ha implementado la gamificación en sus clases en forma física? ¿Describa un ejemplo concreto de cómo la aplicó?</p>	<p>Lo hemos hecho en base a la aplicación de los datos, en base también a la técnica de las tarjetas, donde los estudiantes consiguen llegar a su objetivo que es el aprendizaje.</p>	<p>Anteriormente sí, porque también soy profesor de he dado clases en el colegio daba antes de animación a la lectura entonces ahí se utilizaba una plataforma se llama Tantín algo así que tenía relación a la lectura a la implementación de esta plataforma para que ellos puedan realizar actividades en lectura.</p>	<p>Sí, se ha aplicado en matemáticas. En especial en matemáticas se hace como un desafío en grupos para que mediante el juego que ellos realizan adquieran puntos y esos puntos son la calificación para el grupo y de esta manera se incentivan más, les llama más la atención en querer ganar el juego.</p>	<p>Los docentes expresaron haber aplicado la gamificación tanto de forma presencial y virtual, mediante el uso de tarjetas, trabajo en grupo, juegos por puntos y plataformas digitales. Con lo descrito se demuestra que la gamificación se implementa de manera aislada, encasillándola a una actividad de un momento, aplicada según las posibilidades de cada docente.</p>
<p>3. ¿Qué elementos de la gamificación ha</p>	<p>Los elementos pueden ser de las actividades de competencia, secuencias</p>	<p>Como le dije anteriormente, es una forma de ayuda básica con el propósito de que les</p>	<p>El juego con desafíos esa también he implementado en para que ellos participen</p>	<p>Entre los principales elementos empleados se destacan la competencia sana, los retos, los</p>

<p>empleado con sus estudiantes? ¿Y qué resultados ha observado con su uso?</p>	<p>numéricas en lo que es lógico matemático, para la aplicación de las operaciones matemáticas en la aplicación de las cuadrículas para el desarrollo de lo que es actividades como plano cartesiano y ubicaciones temporales.</p>	<p>llamé la atención y sobre todo les motiven, en este caso a la realización de las lecturas, porque una de las fallas en el sistema educativo es que los estudiantes no reaccionan bien ante la comprensión lectora. Entonces eso estamos en la institución tratando de que los estudiantes mediante la comprensión lectora también se ayuden a las demás disciplinas en las demás asignaturas.</p>	<p>para que para que ganen a través de la creatividad entonces de esa manera he dado como a una manera de participar y que concursen en forma sanamente y también que sus retos que se pongan también sean premiados, pero también aceptados porque no todos ganan. Siempre existe el hecho de que no todos van a ganarse, no van a también no adquirir un puntaje no tan deseado. Entonces hay que enseñarles también a ellos el juego no que en el juego se aprende a ganar y a perder, pero incentivarles que la próxima vez tiene que hacerlo mejor.</p>	<p>puntos, los premios simbólicos y el trabajo en equipos. Los docentes señalan que a partir de estos se generan una mayor participación, motivación y disposición para el aprendizaje.</p>
<p>4. ¿Qué materiales o recursos utiliza normalmente para aplicar la gamificación</p>	<p>Más presencial porque como carecemos de algunos elementos tecnológicos lo hacemos guiados. Más que todo en tarjetas y muchas de las</p>	<p>En mi caso dando gracias a Dios se cuenta con los medios digitales disponibles, también se conoce sobre esto de las plataformas que lo acabo de mencionar, porque</p>	<p>Ya en forma virtual es mucho más fácil porque se puede presentar elementos para que jueguen en la computadora, pero en forma presencial lo que</p>	<p>Se identificaron varios recursos según su disponibilidad institucional, entre ellos recursos digitales como plataformas, presentaciones interactivas en cuanto al docente que cuenta con</p>

presencial y virtual?	y veces investigativas por parte de ellos mismos.	hay otras plataformas también donde nosotros podemos hacerlo en mi acuerdo crear nosotros actividades crear tareas relacionadas a esto de la gamificación y como le acabé de mencionar lo que se ha utilizado el resto en relación a la lectura.	utilizo es el pizarrón, una hoja, una hoja donde va reflejado todo lo que tienen que realizar en el juego, con el de contestar y luego en el pizarrón es donde con colores con cartulinas algo se les pone ahí las indicaciones que del juego para que realice.	medios digitales en su aula. Mientras que los otros docentes recurren a materiales físicos como cartulinas, pizarrón, hojas y útiles escolares, debido a la limitada disponibilidad tecnológica.
5. ¿Considera que su ambientación áulica y número de estudiantes son adecuados para aplicar gamificación?	Dentro del ambiente áulico bueno padecemos de algunas cosas con el número de estudiantes nos manejamos acorde porque es lo que el Ministerio de Educación nos regula.	En mi caso no es un número exagerado. También como les mencioné, cuento con los medios disponibles, como ustedes observaron en la entrevista que hicieron ellos en el aula, cuentan con todo lo relacionado a los medios audiovisuales. Entonces no ha habido problema y siempre ha sido así en mi caso ya uno de los profesores ya es de forma individual usted sabe que cada cual trabaja con lo que tiene.	Sí, yo tengo 35 estudiantes y formo cinco, seis grupos, un número considerable para poder participar y para que todos puedan ser parte del juego, porque al formar grupos no tan grandes se puede hacer que participen todos.	Los docentes creen que el número de estudiantes por aula es manejable y que les permiten la aplicación de la gamificación, especialmente mediante el trabajo en grupos. Sin embargo, reconocen que las condiciones no son las adecuadas tanto en el ambiente áulico, clima de aula y recursos disponibles que influyen directamente en la efectividad de esta metodología.
6. ¿En qué asignaturas ha	En lo que es la parte de análisis con criterios de	No en relación a las plataformas, pero en relación	También he aplicado en lengua en lengua y	Los docentes afirmaron que la gamificación se puede aplicar en

usado la gamificación? ¿Y en cuál considera se le facilita su aplicación para el desarrollo integral de los estudiantes?

desempeño, por ejemplo, en lo que es matemáticas. Sí, en esa área yo considero que es más de aplicable.

por ejemplo en este año se viene utilizando en PowerPoint estoy trabajando, ustedes saben que se nos permiten diapositivas con una especie de actividad generalmente utilizando las animaciones de PowerPoint. Entonces con eso he estado trabajando para que ellos puedan interactuar. Sea un camino para que posterior mente se pueda aplicar lo de las plataformas.

literatura he aplicado en ECA en cívica en ciencias naturales en ciencia naturales al menos se utiliza bastante los dibujos no los gráficos en donde ellos les permiten crear imaginándose con la naturaleza también. Entonces de esa manera en las asignaturas todas tienen conexión no todas están ligadas de una con la otra. Entonces en todas se puede aplicar, pero yo le decía que como que las otras asignaturas les llama la atención los gráficos. Les llama la atención la misma teoría, pero en matemáticas es un poquito más complejo porque tienen que aprenderse tablas. Entonces, yo por eso es que ahí utilizo más el juego, pero en todas les he

las distintas asignaturas, la más mencionada es Matemática debido a la complejidad de los contenidos. También se utiliza en Lengua y Literatura por los contenidos que desean reforzar, Ciencias Naturales, Educación Cultural y Artística y Estudios Sociales.

			aplicado, pero con mayor magnitud de matemáticas.	
7. ¿Qué dificultades o limitaciones considera que podrían presentarse si se implementara la metodología Gamificación en el aula de forma continua?	En este caso, yo creería que serían factores externos, no como la colaboración de los padres de familia, tomando en cuenta que la mayoría de los estudiantes vienen de población de padres que trabajan y por lo general las actividades académicas ellos lo realizan solos los estudiantes de acá ya.	Los medios digitales disponibles de las instituciones. No todos cuentan, como les acabo de mencionar, con las facilidades en relación a que, por ejemplo, tener un proyector, tener por lo menos un parlante que ellos puedan utilizar. Entonces yo veo eso se relaciona en que no contamos muchas veces con los medios disponibles para hacer estas actividades. Muchas veces es el internet porque es necesario, pero nosotros en este caso si contamos con internet	Dificultades, no muchas. Lo que hay que darles es reglas de juego, pero siempre hay estudiantes que van más adelante que otros. Entonces, la intención es que los estudiantes que son líderes les enseñen a los otros estudiantes a que cumplan con las actividades. Entonces, sí, depende mucho de la personalidad de los estudiantes. El ser líderes es más fácil para realizar juegos, la intención es que participen todos. Hay quienes tienen un poco de recelo participar porque les da miedo equivocarse, entonces ahí se presenta la dificultad y la lucha para que entiendan que a pesar de equivocarse deben participar, deben tener	Las principales dificultades se identifican en cuatro factores importantes los cuales son: la falta de recursos tecnológicos, el escaso apoyo familiar, la diversidad de ritmos de aprendizaje y el temor de algunos estudiantes a equivocarse. Los docentes mencionan la importancia de establecer reglas claras y fomentar el liderazgo positivo dentro del aula.

				confianza. El líder o jefe de grupo será el encargado de incentivarlos a participar todos. No se debe tomar en cuenta a uno, ni ignorar a otros porque tengan temor a equivocarse.	
8.	¿Usted se respaldaría en una guía metodológica donde se explique de manera clara como construir un ambiente de aprendizaje gamificado, tanto de forma virtual como presencial?	Yo sí considero que hoy por hoy mismo, por ejemplo, las planificaciones nosotros manejamos de acuerdo a códigos de colores. Entonces nos podemos guiar en cuanto al desarrollo y a la elaboración de contenidos este metódicos para cada una de las asignaturas.	Si, tener una guía para el aula, me ayudaría para trabajar en lo que tengo planteado este año.	Claro, todo aprendizaje que llegue a los maestros es bueno, más en el avance de tecnología, informarnos de las nuevas tendencias y modificaciones que existen, pues siempre es bienvenido y beneficioso para el maestro para poder aplicarlas.	Todos los docentes manifestaron su aceptación y necesidad a respaldarse en una guía metodológica que explique de manera clara cómo construir ambientes de aprendizaje gamificados en la presencialidad, destacando que sería un apoyo fundamental para la planificación docente.

Nota: Resultado y análisis de las preguntas de la entrevista realizada a docentes de subnivel media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”. **Realizado por:** Morales, E. & Paullán, N.

(2025)

INTERPRETACIÓN

Lo que muestra la primera pregunta es que los maestros tienen un conocimiento restringido sobre la gamificación. Ellos la reconocen como una metodología reciente dirigida a motivar el aprendizaje en el alumnado. Su grado de conocimiento y aplicación va más allá de la mera realización de actividades lúdicas. Esto encaja con lo que se recoge en el marco teórico: Cupuerán (2023) considera que la gamificación es el proceso de trasladar mecánicas del propio juego al proceso de aprendizaje, y que su puesta en práctica debe lograr que la educación sea más efectiva al integrar contenido y la práctica, para así potenciar la creatividad, la motivación y el interés por la materia. El autor, además, puntualiza el paso más relevante entre la gamificación y las tradiciones lúdicas; mientras que lo lúdico se basa en el juego libre y con fines de disfrute, la gamificación utiliza mecánicas de juego en contextos no lúdicos (como el estudio, el trabajo, los casos prácticos, etcétera) para reforzar la educación integral.

La pregunta dos sobre la aplicación de la gamificación, los docentes mencionaron que la han aplicado de forma física y digital, desarrollándolas sin una planificación previa. Este hallazgo se relaciona con lo mencionado por Boillos (2024) quien indica que la ausencia de lineamientos metodológicos claros dificulta la implementación de ambientes de aprendizaje, ya que las actividades gamificadas concebidas sin tener un conocimiento claro pierden continuidad y coherencia cuando no forman parte de una planificación sistemática. La aplicación no coordinada de la gamificación limita su impacto en los ambientes de aprendizaje tanto en lo virtual como en lo presencial que no es comúnmente usado. Esto indica que, aunque existe disposición docente, la falta de lineamientos metodológicos claros dificulta su uso continuo y refuerza la necesidad de una guía que muestre su implementación.

Los resultados analizados muestran que los docentes conocen algunos elementos propios de la gamificación, como retos, puntos, trabajo colaborativo y competencia sana, generando mayor motivación, participación y disposición hacia el aprendizaje. Estos resultados confirman que los docentes no conocen todas las características y elementos de la gamificación, esto genera que el clima de aula, el ambiente áulico y el espacio físico no este adecuado para aplicar esta metodología, centrándose solo en la competencia generando desigualdad y desinterés. En complemento, Márquez y Angulo (2021) definen que cada elemento esta jerarquizado, donde se inicia con las dinámicas que proporcionan la motivación las cuales son: narraciones, relaciones, emociones, etc.; las mecánicas permiten

la participación e incluye varios aspectos como: retos, competición, turnos, recompensas, etc.; los componentes que incluyen punto, logros, niveles y rankings. Rico-Bautista et al (2020) menciona que la gamificación tiene su éxito en la implementación de reglas y mecánicas previamente seleccionadas y explicadas al número de participantes, las cuales generan la correcta estructura para el disfrute de clases, teniendo un apego y compromiso de los estudiantes por cumplir con los requerimientos. Los postulados teóricos abordados por el autor sostienen que la gamificación favorece la construcción de ambientes de aprendizaje dinámicos, participativos y centrados en el estudiante, siempre y cuando se domine el tema para poder usar todos sus elementos en beneficio de la educación.

En cuanto a la pregunta sobre los recursos utilizados, se evidenció una marcada diferencia entre docentes que cuentan con medios digitales y aquellos que trabajan con materiales físicos debido a limitaciones tecnológicas. Este resultado guarda relación con lo mencionado por (Gallego & Ágredo, 2016) citado por Boillos (2024), donde menciona que la gamificación no depende exclusivamente de herramientas digitales, sino de la creatividad pedagógica y de la correcta integración de recursos físicos que respondan al contexto educativo. La investigación también señala la desigualdad en el acceso a medios digitales que genera diferencias en la calidad de los ambientes de aprendizaje, lo que hace necesario proponer metodologías gamificadas presenciales que estén adaptadas al contexto institucional. El autor menciona que es necesario dar a conocer que la gamificación se puede aplicar de forma presencial con todos sus elementos y obtener mejores resultados ya que se aplica un aprendizaje vivencial y concreta con su entorno de aprendizaje.

En relación con el ambiente áulico y al número de estudiantes de la pregunta cinco, manifestaron que la cantidad de estudiantes es adecuada, pero en la práctica este número resulta elevado para el desarrollo de metodologías activas como la gamificación. En la normativa según el Ministerio de Educación (2023) cada aula debe tener máximo 20 estudiantes para poder desarrollar el proceso de aprendizaje correctamente, además que permite al docente plantear y controlar el clima de aula. La gamificación necesita de una planificación cuidadosa, de seguimiento y de retroalimentación, elementos que se ven condicionados por el número de participantes. Según Hernández, A., & Collados, L. (2022) la gamificación integra elementos del juego los cuales demandan interacciones directas y permanentes entre todos los materiales, estudiantes y docentes, concluyendo que el aula gamificada necesita de una pequeña cantidad de estudiantes de entre 15 a 20, para poder

desarrollar las dinámicas, la retroalimentación y garantizar la participación equitativa. En ese contexto es necesario contar con un número reducido de estudiantes que permitan la aplicación correcta de los materiales en los espacios físicos.

Las principales dificultades que encuentran los docentes son por factores externos tales como la disponibilidad reducida de recursos tecnológicos, el acompañamiento familiar o las diferencias en los ritmos de aprendizaje de los estudiantes, algo que coincide con lo mencionado por Boillos (2024) que indica que la metodología requiere de disposición docente, tecnología básica digital, apoyo institucional y de procedimientos inclusivos para abordar la diversidad del aula y motivar a todos los estudiantes. Además, se mencionan más dificultades o desafíos como: la necesita de un diseño y desarrollo de largo tiempo y costoso, competencia excesiva entre estudiantes, sobre dependencias a recompensas y desafíos para poder integrarlo con el currículo nacional. Las dificultades señaladas no se relacionan con el rechazo a la gamificación, sino con factores externos y pedagógicos. Esto evidencia que, con el acompañamiento de orientaciones metodológicas, se podrán superar estas dificultades y contribuir al fortalecimiento de los ambientes de aprendizaje.

Del análisis de la última pregunta, en la totalidad del profesorado coincidió en querer apoyarse en una guía metodológica que permita poner en práctica la gamificación para configurar entornos de aprendizaje presenciales. Este resultado justifica la propuesta de la investigación, ya que pone en evidencia una necesidad real y coherente que tienen los docentes en la educación, el cual reafirma que las guías metodológicas son herramientas básicas para fortalecer la práctica docente, la sistematización de las metodologías pedagógicas y la mejora continua del proceso de enseñanza y aprendizaje. En confirmación Cupuerán (2023) menciona que es necesario la planificación para el diseño de la gamificación para poderlo aplicar en un ambiente de aprendizaje único, donde cada elemento de la gamificación debe ser adaptado en su realidad presencial para obtener los mejores resultados. Los docentes deben tener conocimientos claros sobre la metodología para no cometer errores y generar problemas educativos en la interacción con los estudiantes.

4.2. Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

De acuerdo con el cuestionario aplicado a 85 estudiantes del subnivel media, se obtuvieron los resultados sobre los ambientes de aprendizaje. A través del instrumento se identificaron

aspectos como el ambiente físico, la metodología y la afectividad. De esta manera, la información recolectada refleja cómo los estudiantes perciben los ambientes de aprendizaje, aportando datos relevantes para el análisis de la problemática.

4.2.1. Variable: Ambiente de aprendizaje

4.2.1.1. Dimensiones de los ambientes de aprendizaje

4.2.1.1.1. AMBIENTE FÍSICO

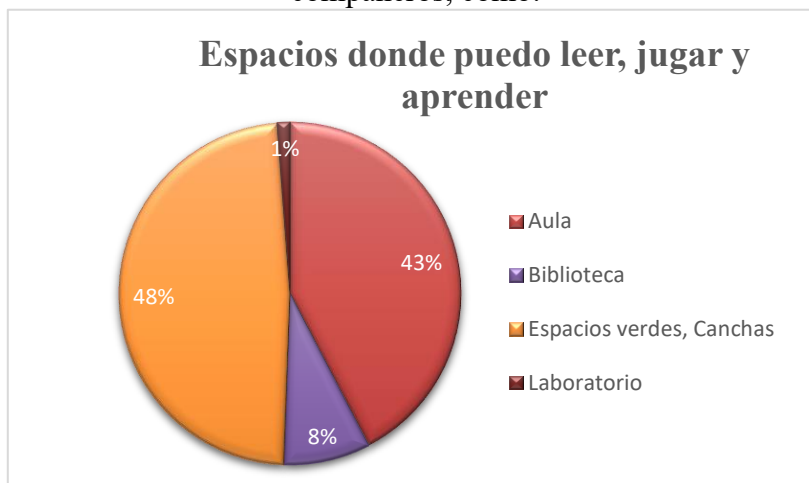
Tabla 5.

En mi escuela hay espacios donde puedo leer, jugar y aprender con mis compañeros, como:

Respuestas	f	%
Aula	36	43%
Biblioteca	7	8%
Espacios Verdes, Canchas	41	48%
Laboratorio	1	1%
Total	85	100%

*Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre".
Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)*

Figura 1: En mi escuela hay espacios donde puedo leer, jugar y aprender con mis compañeros, como:



Fuente: Tabla 5.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

ANÁLISIS

A partir de los 85 estudiantes encuestados, que representa al 100%, se obtuvo los siguientes resultados: el 48% de alumnos consideran los espacios verdes y las canchas como un espacio

donde pueden leer, jugar y aprender con sus compañeros; seguido del 43% que toman en cuenta al aula, la biblioteca con el 8% y por último el 1% que pertenece a los laboratorios.

INTERPRETACIÓN

Los resultados indican que los estudiantes relacionan el aprendizaje con los espacios abiertos y dinámicos, lo cual coincide con lo mencionado por González-Rivera (2024), quien señala que los ambientes de aprendizaje no se dan solo en las aulas, sino que incluyen todos los espacios físicos y sociales donde se desarrollan interacciones entre estudiantes en actividades de participación. Asimismo, el Ministerio de Educación (2023) sostiene que los ambientes de aprendizaje pueden ser creados dentro y fuera de la institución educativa, diseñándolos para adaptarse a los intereses y necesidades de los estudiantes, además, menciona diferentes metodologías que logran adaptarse al ambiente que se desea diseñar para conseguir mejores resultados. A pesar, de la preferencia por los espacios verdes, el aula forma parte de un porcentaje significativo como un lugar clave para aprender, jugar y divertirse, aunque en menor medida que los espacios libres. Y con bajo porcentaje se encuentra los laboratorios y bibliotecas, siendo considerados por los estudiantes como espacios donde no pueden realizar el aprendizaje y el juego al mismo tiempo, además por ser lugares faltantes dentro de la institución educativa.

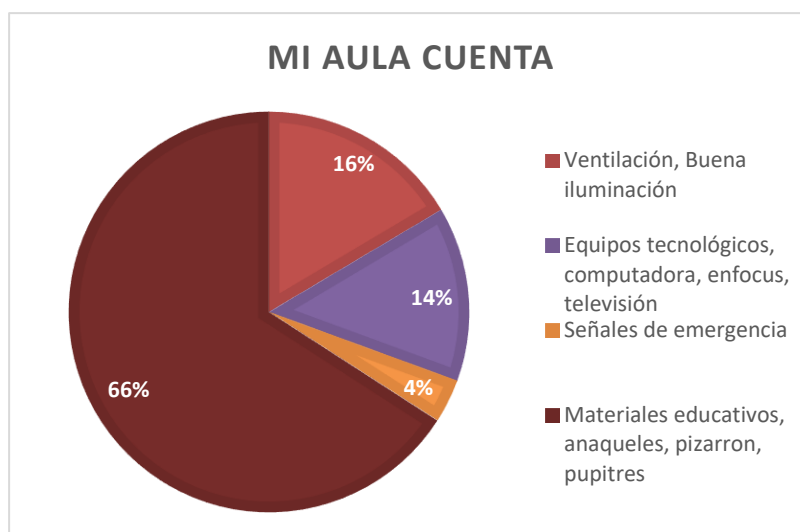
Tabla 6.

Mi aula cuenta con:

Respuestas	f	%
Ventilación, Buena iluminación	14	16%
Equipos tecnológicos, computadora, Infocus, televisión	12	14%
Señales de emergencia	3	4%
Materiales educativos, anaqueles, pizarrón, pupitres	56	66%
Total	85	100%

Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre".
Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Figura 2: Mi aula cuenta con:



Fuente: Tabla 6.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

ANÁLISIS

Los resultados conseguidos a partir de los 85 estudiantes, representados por el 100%, mostraron que el 66% tienen dentro de su aula materiales educativos como anaqueles, pizarrón y pupitres; seguido del 16% que emiten que existe ventilación y buena iluminación; el 14% manifestó el uso de equipos tecnológicos, computadoras, enfoque y televisión; por último, el 4% las señales de emergencia.

INTERPRETACIÓN

Con respecto a las condiciones de las aulas, en su mayoría cuentan con materiales educativos básicos que reflejan un ambiente medianamente funcional. De acuerdo con Riofrío y Matías (2023), el entorno educativo comprende la infraestructura, materiales y recursos que impactan en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, se enfatiza que los ambientes de aprendizaje deben ser atractivos, seguros y dinámicos, donde la ubicación de cada mobiliario no interfiera con la interacción de cada estudiante, además que estos muebles deben estar en sintonía con el espacio físico y el diseño de enseñanza del docente. Se evidencia la necesidad de fortalecer la utilización de recursos físicos para diversificar la aplicación de la metodológica gamificación en la educación, tomando en cuenta todas las posibilidades que rodea el contexto donde se va a utilizar la metodología. La ventilación y la buena iluminación es valorada por un segmento menor entre los estudiantes, teniendo en cuenta que, puede existir dentro del aula dichas características, pero no son valoradas o importantes por parte de los estudiantes. De igual manera, el uso de equipos tecnológicos o

la presencia de señales de emergencia son características deficientes en la infraestructura de la institución, sabiendo que son elementos cruciales para mantener un ambiente de aprendizaje seguro.

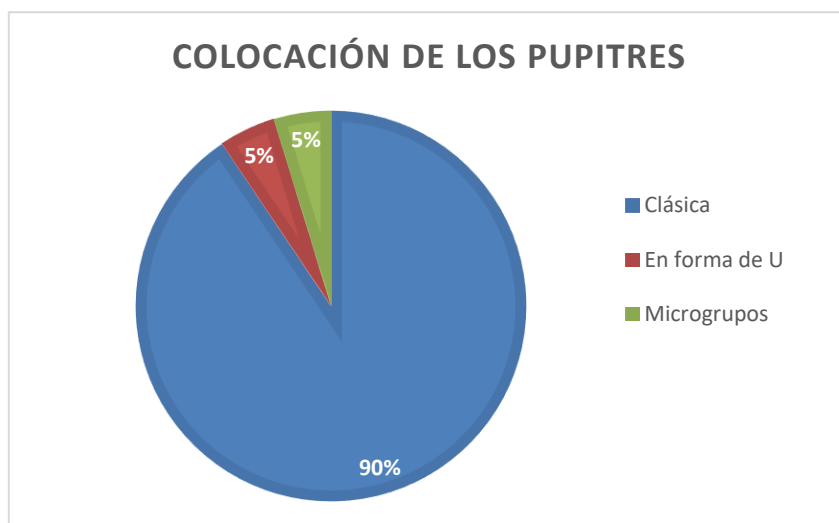
Tabla 7.

Los pupitres de mi aula están acomodados de las siguientes formas, permitiéndome la movilización:

Respuestas	f	%
Clásica	77	90%
En forma de U	4	5%
Microgrupos	4	5%
Total	85	100%

*Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre".
Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)*

Figura 3. Los pupitres de mi aula están acomodados de las siguientes formas, permitiéndome la movilización:



Fuente: Tabla 7.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

ANÁLISIS

En la gráfica se observa sobre la colocación de los pupitres, donde a partir de los 85 estudiantes representados por el 100%, se obtuvo que el 90% aprende en un aula con la colocación de los pupitres de manera clásica, el 5% en forma de U y el otro 5% en micro grupos.

INTERPRETACIÓN

La organización del aula clásica fue señalada por la mayoría de los estudiantes, evidenciando que la institución aún se dirige o mantiene en un modelo tradicional donde el mobiliario está en disposición frontal. Guerrero (2020) menciona que un ambiente de aprendizaje debe ser formado con intención para favorecer el ciclo de aprendizaje. Esto conlleva una adecuada distribución del espacio tanto para el mobiliario y como para los participantes generando una adecuada interacción con el espacio. En este sentido se afirma que los ambientes de aprendizaje deben ser flexibles a los diseños de metodologías, esto puede variar en cada momento del proceso educativo tanto en la organización del espacio como en las actividades a realizar, obteniendo mejores resultados académicos con la participación de todos. Porcentajes menores se presentaron en el arreglo del aula en forma de U y en micro grupos, surgiendo una escasa implementación por parte de los docentes al realizar diferentes actividades, notando que solo se centran en lo tradicional dentro del aula, evitando promover la colaboración, el debate y la interacción entre estudiantes.

4.2.1.1.2. METODOLÓGICA

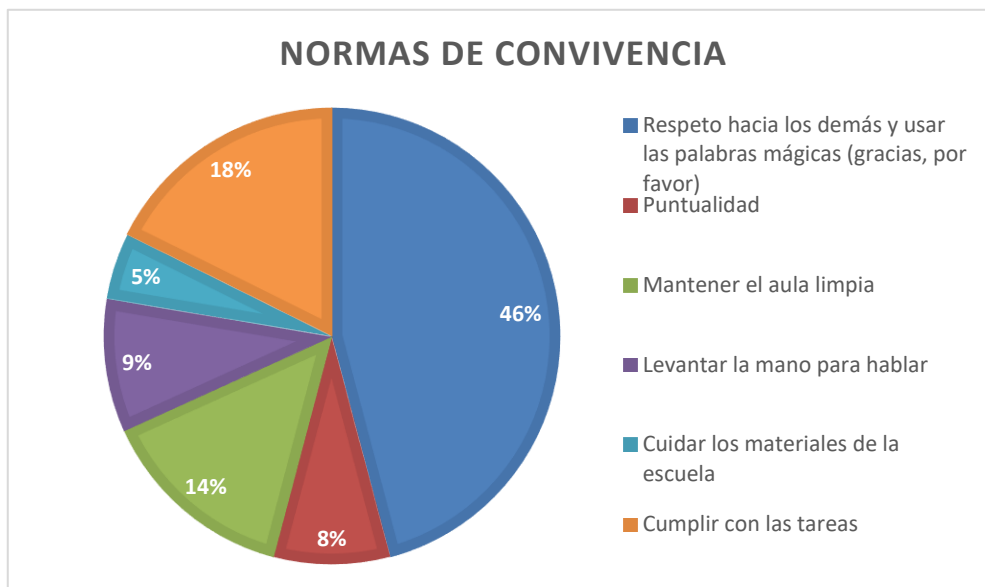
Tabla 8.

¿Qué normas de convivencia se establecieron al inicio del año con la participación de todos? Subraye las que se mantienen hasta la actualidad.

Respuestas	f	%
Respeto hacia los demás y usar las palabras mágicas (gracias, por favor)	39	46%
Puntualidad	7	8%
Mantener el aula limpia	12	14%
Levantar la mano para hablar	8	9%
Cuidar los materiales de la escuela	4	5%
Cumplir con las tareas	15	18%
Total	85	100%

Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre".
Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Figura 4. ¿Qué normas de convivencia se establecieron al inicio del año con la participación de todos? Subraye las que se mantienen hasta la actualidad.



Fuente: Tabla 8.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

ANÁLISIS

A partir de la encuesta realizada a 85 alumnos, que simboliza el 100%, se determinó que el 46% de estudiantes dijeron que las normas de convivencia que se mantiene es el respeto hacia los demás y usar las palabras mágicas, seguido del 8% con la puntualidad, el 14% con mantener el aula limpia, el 9% el de levantar la mano para hablar, el 5% cuidar los materiales de la escuela y el 18% con cumplir las tareas.

INTERPRETACIÓN

Los docentes dentro de su metodología deben tomar en cuenta normas de convivencia para mantener un clima de aula adecuado. Del análisis, el respeto fue seleccionado como norma principal, este resultado se relaciona con lo mencionado por Mardones Soto (2023), quien señala que el clima de aula se construye a partir de las normas de convivencia y de la disposición de los estudiantes y docentes dentro del entorno físico en el que se desarrollan. También Salcedo et al. (2025) sostiene que un clima de aula positivo se caracteriza por las normas o reglas planteadas dentro del aula de clase, siendo el respeto mutuo la base para alcanzar la participación y la convivencia pacífica dentro de un ambiente favorable. El clima de aula efectivo necesita de un diseño de metodología que tome en cuenta las normas para poder desarrollar ambientes de aprendizajes gamificados. En menor porcentaje, el cumplir las tareas y mantener el aula limpia, son normas que indican que existe en menor medida

una responsabilidad académica que puede estar presente solo en ciertas ocasiones del proceso educativo.

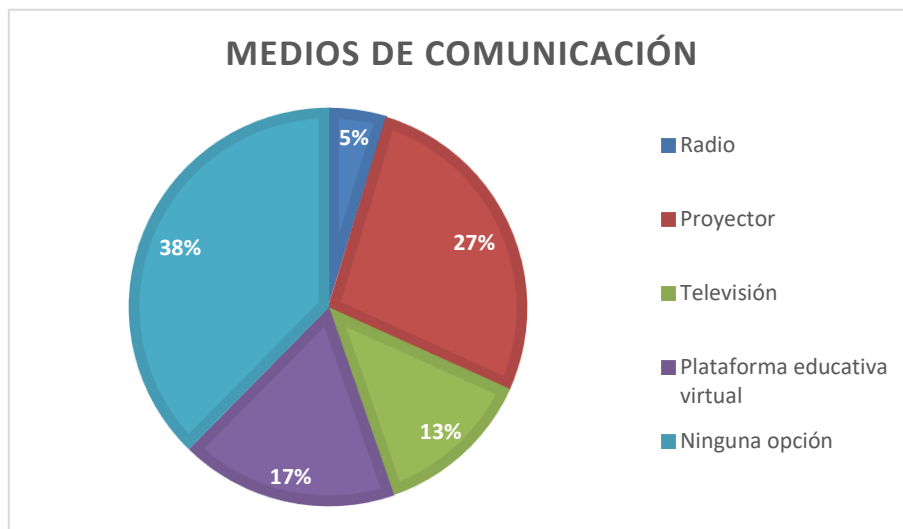
Tabla 9.

En las diferentes materias su docente utiliza medios educativos como:

Respuestas	f	%
Radio	4	5%
Proyector	23	27%
Televisión	11	13%
Plataforma educativa virtual	15	17%
Ninguna opción	32	38%
Total	85	100%

*Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre".
Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)*

Figura 5: En las diferentes materias su docente utiliza medios educativos como:



Fuente: Tabla 9.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

ANÁLISIS

A partir de los 85 estudiantes (100%) encuestados, se encuentra que el 5% utiliza como medios de comunicación el radio, el 27% el uso del proyector, el 13% la televisión, el 17% las plataformas educativas, y con el 38% no utilizan ninguna de las anteriores opciones.

INTERPRETACIÓN

En el ambiente de aprendizaje en las diferentes materias existe una nula utilización de medios educativos lo que evidencia una brecha en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Vargas (2023), los medios educativos cumplen un rol fundamental en la motivación del alumnado y apoya el desarrollo de aprendizaje significativo, por lo tanto, su escasa implementación puede afectar la calidad del ambiente educativo. Aunque el proyector es el medio de comunicación que más es utilizado, seguido de las plataformas educativas, la falta de uso de cualquier medio por una porción alta de docentes sugiere que la institución educativa no está apta para colocar materiales comunicativos y que las autoridades no adaptan las aulas a la nueva era digital, haciendo que solo ciertos docentes presenten materiales tecnológicos de su propiedad.

Tabla 10.

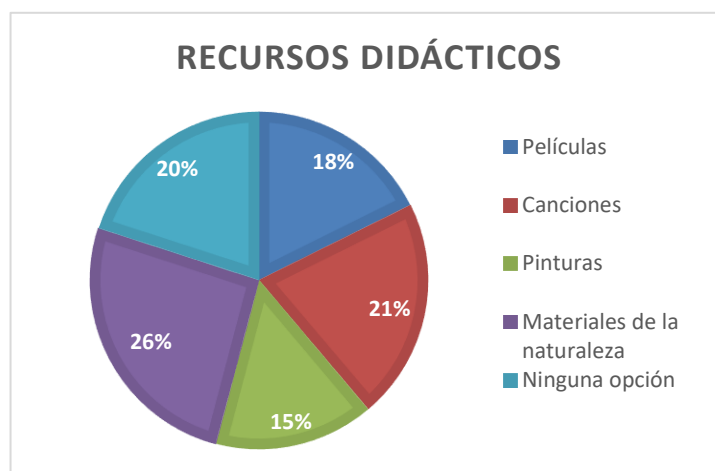
En las diferentes materias su docente utiliza medios educativos como:

Respuestas	f	%
Películas	15	18%
Canciones	18	21%
Pinturas	13	15%
Materiales de la naturaleza	22	26%
Ninguna opción	17	20%
Total	85	100%

Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre".

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Figura 6: En las diferentes materias su docente utiliza medios educativos como:



Fuente: Tabla 10.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

ANÁLISIS

Los resultados obtenidos de los 85 estudiantes, 100%, muestran que el 18% de alumnos mencionaron que sus docentes utilizan las películas como recurso didáctico, el 21% las canciones, el 15% las pinturas, el 26% los materiales de la naturaleza y el 20% seleccionó ninguna de las opciones.

INTERPRETACIÓN

Los docentes dentro de sus aulas de clases utilizan como recursos didácticos los materiales de la naturaleza, de forma que el proceso de aprendizaje sea diferente y significativo. Para eso Riofrío y Matías (2023) mencionan que los recursos didácticos utilizados dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje pueden ser los materiales de la naturaleza con la finalidad de dar soporte a las actividades planificadas. Las canciones, películas y pinturas se encuentran en menores porcentajes, lo que indica un esfuerzo por intentar incorporar elementos creativos e interactivos por parte de los docentes. Pero aún persiste el hecho de que el 20% de los estudiantes eligió que dentro de las clases no se utiliza ninguna opción, resaltando la inconsistencia en la aplicación de recursos didácticos variados y la necesidad de mejorar el proceso educativo y de capacitar e incentivar a los docentes en el uso de diversas herramientas pedagógicas.

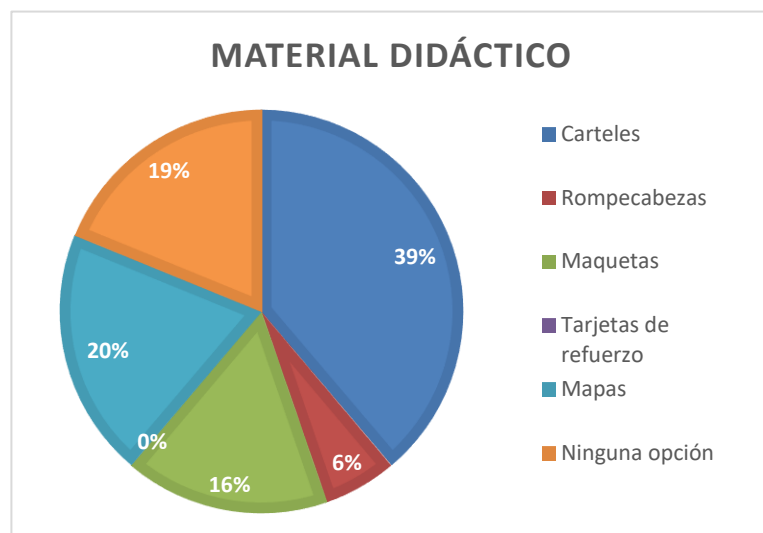
Tabla 11.

En las diferentes materias su docente utiliza medios educativos como:

Respuestas	f	%
Carteles	33	39%
Rompecabezas	5	6%
Maquetas	14	16%
Tarjetas de refuerzo	0	0%
Mapas	17	20%
Ninguna opción	16	19%
Total	85	100%

Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de subnivel media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.
Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Figura 7: En las diferentes materias su docente utiliza medios educativos como:



Fuente: Tabla 11.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

ANÁLISIS

De los 85 estudiantes, representados por el 100%, los resultados determinan que el 39% utilizan carteles como material didáctico, el 6% los rompecabezas, el 16% las maquetas, el 20% los mapas, el 19% dijo que no utilizan ninguna de las opciones, además que, las tarjetas de refuerzo no registraron elección, por lo que le corresponde el 0%.

INTERPRETACIÓN

En el uso de materiales didácticos, se observa que los docentes en mayor porcentaje utilizan los carteles como materiales de apoyo para sus clases. Para eso, es importante mencionar que la construcción de materiales didácticos es una responsabilidad directa de los docentes al presentar la información. El hecho de que los docentes utilicen mayoritariamente carteles como material de apoyo evidencia la necesidad de que estos recursos sean diseñados de manera planificada, creativa y acorde a los objetivos de aprendizaje. En concordancia con ello, el Ministerio de Educación (2023), enfatiza que, es deber del docente incentivar el aprendizaje de niños y niñas mediante la construcción de materiales didácticos rotulados, los cuales captan la atención y mantienen la motivación del alumnado. Seguido, se tiene que los docentes no emplean tarjetas de refuerzo para sus clases y en menor medida el uso de rompecabezas, sugiriendo una oportunidad para integrar nuevos materiales didácticos dinámicos. Además, existe un porcentaje que eligió la opción ninguna, dando a conocer que es necesario que los docentes implementen variedad de materiales para realizar el proceso educativo, así como se menciona anteriormente.

Tabla 12.

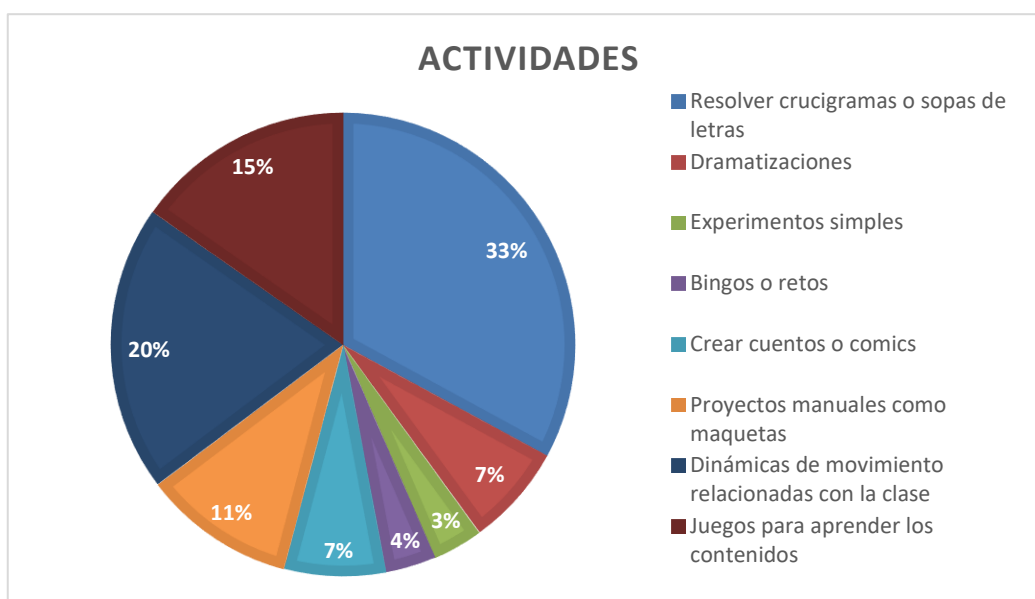
En mis clases, realizo actividades como:

Respuestas	f	%
Resolver crucigramas o sopas de letras	28	33%
Dramatizaciones	6	7%
Experimentos simples	3	3%
Bingos o retos	3	4%
Crear cuentos o comics	6	7%
Proyectos manuales como maquetas	9	11%
Dinámicas de movimiento relacionadas con la clase	17	20%
Juegos para aprender los contenidos	13	15%
Total	85	100%

Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de subnivel media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Figura 8: En mis clases, realizo actividades como:



Fuente: Tabla 12.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

ANÁLISIS

De los 85 estudiantes encuestados (100%), se obtuvo que el 33% de alumnos eligieron actividades de resolver crucigramas o sopas de letras, seguido del 7% con las dramatizaciones, el 3% los experimentos simples, el 4% el uso de bingos, el 7% crear cuentos o comics, el 11% los proyectos manuales como maquetas, el 20% las dinámicas de movimiento relacionadas con la clase y el 15% los juegos para aprender los contenidos.

INTERPRETACIÓN

En función de los datos obtenidos, se define que los estudiantes resuelven crucigramas y sopas de letras como actividades que más se realizan en clases. En esta misma línea, Riofrío y Matías (2023), mencionan que las actividades son el conjunto de acciones que se ejecutan en el proceso de enseñanza y aprendizaje, clasificando en actividades de aprendizaje como actividades individuales y colaborativas. El uso de los crucigramas y sopas de letras como actividades individuales forman parte para conseguir el objetivo educativo. Sin embargo, el uso de dinámicas y juegos para aprender hace que los estudiantes evidencien el intento de incorporar elementos lúdicos y kinestésicos por parte de sus docentes, haciendo que el proceso educativo sea diferente. Aunque, existe el porcentaje donde los experimentos y los bingos o retos son menos utilizados por los maestros, indicando que existe aún complejos o desconocimiento al presentar actividades variadas que estén relacionadas a las metodologías.

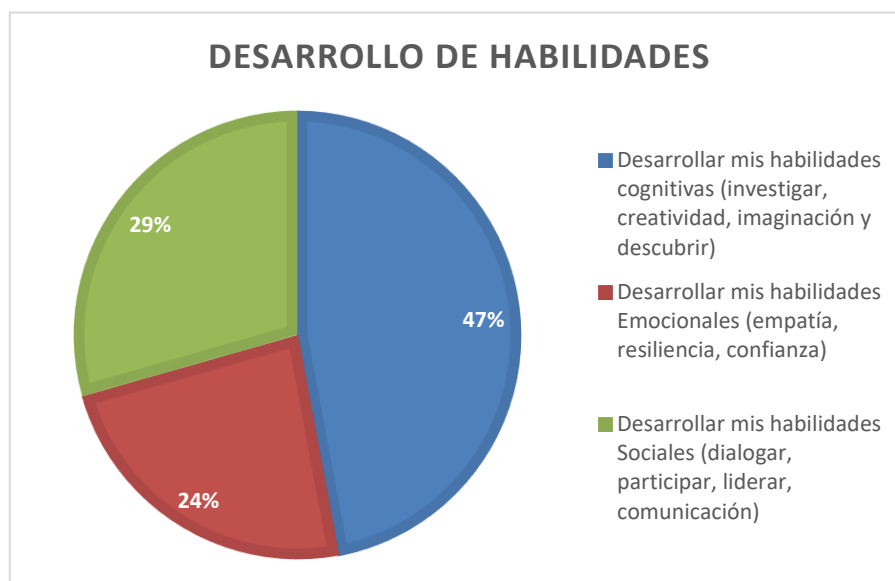
Tabla 13.

En la clase, mi profesor realiza actividades que me permiten:

Respuestas	f	%
Desarrollar mis habilidades cognitivas (investigar, creatividad, imaginación y descubrir)	40	47%
Desarrollar mis habilidades emocionales (empatía, resiliencia, confianza)	20	24%
Desarrollar mis habilidades sociales (dialogar, participar, liderar, comunicación)	25	29%
Total	85	100%

Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre".
Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Figura 9: En la clase, mi profesor realiza actividades que me permiten:



Fuente: Tabla 13.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

ANÁLISIS

En función de los 85 estudiantes, representando al 100%, se obtuvieron los siguientes resultados: el 47% de alumnos desarrollan sus habilidades cognitivas como investigar, creatividad, imaginación y descubrir; el 24% desarrollan las habilidades emocionales (empatía, resiliencia, confianza) y, por último, el 29% desarrolla las habilidades sociales (dialogar, participar, liderar, comunicación).

INTERPRETACIÓN

Los estudiantes durante sus horas de clases desarrollan habilidades cognitivas como investigar, creatividad, imaginación y descubrir. Si bien estas competencias son fundamentales para la construcción del conocimiento, su énfasis responde principalmente a la implementación de actividades orientadas al logro académico. Eso por eso que, Riofrío y Matías (2023) señalan que los ambientes de aprendizaje contemplan actividades individuales y colaborativas que favorecen el desarrollo integral; no obstante, en la práctica institucional, dichas actividades se enfocan mayoritariamente en la dimensión cognitiva, dejando de lado el fortalecimiento de las habilidades emocionales y sociales. Asimismo, el Ministerio de Educación (2023) concibe a los ambientes de aprendizaje como espacios que estimulan el desarrollo cognitivo, emocional y social, algo que no sucede dentro de la institución ya que no prestan atención a las dimensiones afectiva y social, lo que evidencia la necesidad de promover un enfoque más integral y dinámico en el proceso. Es por eso, que el desarrollo

de habilidades sociales y emocionales se encuentra en menor porcentaje, indicando que la institución no prioriza dichas habilidades en las distintas actividades.

Tabla 14.

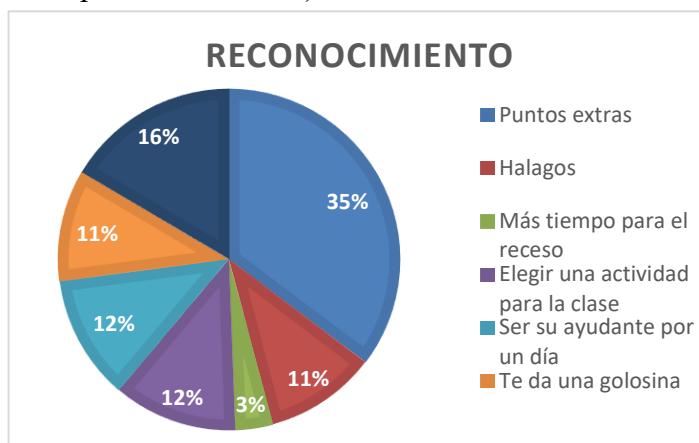
Tu docente cuando cumples un buen trabajo (participas, das bien la lección, presentas deberes) te reconoce con:

Respuestas	f	%
Puntos extras	30	35%
Halagos	9	11%
Más tiempo para el receso	3	3%
Elegir una actividad para la clase	10	12%
Ser su ayudante por un día	10	12%
Te da una golosina	9	11%
No te premia	14	16%
Total	85	100%

Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de subnivel media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Figura 10: Tu docente cuando cumples un buen trabajo (participas, das bien la lección, presentas deberes) te reconoce con:



Fuente: Tabla 14.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

ANÁLISIS

De los 85 estudiantes encuestados (100%), los resultados que se muestran en la gráfica representan al reconocimiento que tiene el docente, donde el 35% de estudiantes eligieron el uso de puntos extras, el 11% los halagos, el 3% más tiempo para el receso, el 12% elegir una

actividad para la clase y ser su ayudante por un día, el 11% el de dar una golosina y el 16% emitió que el docente no les premia.

INTERPRETACIÓN

Se determina que el docente cuando el estudiante cumple un buen trabajo (participa, da bien la lección, presenta deberes) le reconoce con puntos extras. Esto se ve relacionado con lo expuesto por Vargas (2023), en la clasificación de los ambientes áulico, donde uno de los elementos para su diseño es el docente cuyo rol trasciende la mera transmisión de conocimientos, dentro de la unidad educativa, la motivación se reduce a una estrategia de recompensa externa. De este modo, aunque el docente busque incentivar la participación, no se evidencia una motivación real y sostenida que promueva el interés intrínseco, la autonomía o el sentido de aprendizaje en los estudiantes. Por lo tanto, el uso de puntos extras se convierte en un mecanismo aislado, carente de un propósito pedagógico integral, lo que limita la generación de ambientes de aprendizaje verdaderamente motivadores. El hecho significativo fue que los estudiantes eligieron la opción de que los docentes no les premian dando a conocer que prefieren los incentivos intangibles a diferencia de utilizar incentivos tangibles como darles puntos extras o más tiempo para el receso. Otra de las opciones, es que exista un déficit en la práctica docente, evitando motivar a los estudiantes.

4.2.1.1.3. AFECTIVA

Tabla 15.

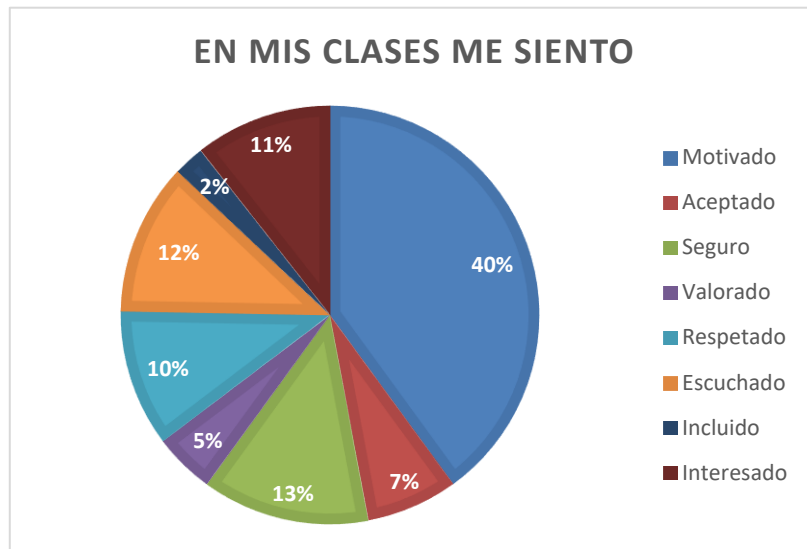
En las diferentes asignaturas, cuando estoy en clases me siento:

Respuestas	f	%
Motivado	34	40%
Aceptado	6	7%
Seguro	11	13%
Valorado	4	5%
Respetado	9	10%
Escuchado	10	12%
Incluido	2	2%
Interesado	9	11%
Total	85	100%

Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre".

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Figura 11: En las diferentes asignaturas, cuando estoy en clases me siento:



Fuente: Tabla 15.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

ANÁLISIS

Partiendo de los 85 estudiantes encuestados representados por el 100%, se obtuvieron como resultados, al 40% que se encuentra motivado en las clases, el 7% aceptado, seguido del 13% que se siente seguro, el 5% valorado, el 10% respetado, el 12% escuchado, el 2% incluido y el 11 % se encuentra interesado.

INTERPRETACIÓN

En función del análisis, se define que los estudiantes dentro de sus clases se sienten motivados, llegando así a un clima de aula positivo. Para eso, Mardones Soto (2023) menciona que el clima de aula positivo se caracteriza por las relaciones cordiales entre los actores del proceso educativo, como el respeto, la participación, y la más importante, la motivación del docente y del estudiante para resolver problemas, desarrollar el pensamiento crítico y competencias para transformar su contexto y construir una sociedad donde se rija la paz. La presencia de porcentajes significativos como el sentirse seguro, escuchado e interesado refuerza la idea planteada, haciendo que el lugar donde el estudiante realiza su proceso educativo sea eficaz y eficiente. Aunque, existen deficiencia en hacerles sentir incluidos, valorados y aceptados; se convierten en un área para ser analizada ya que pueden existir problemas internos que estén afectando a la percepción general del aula.

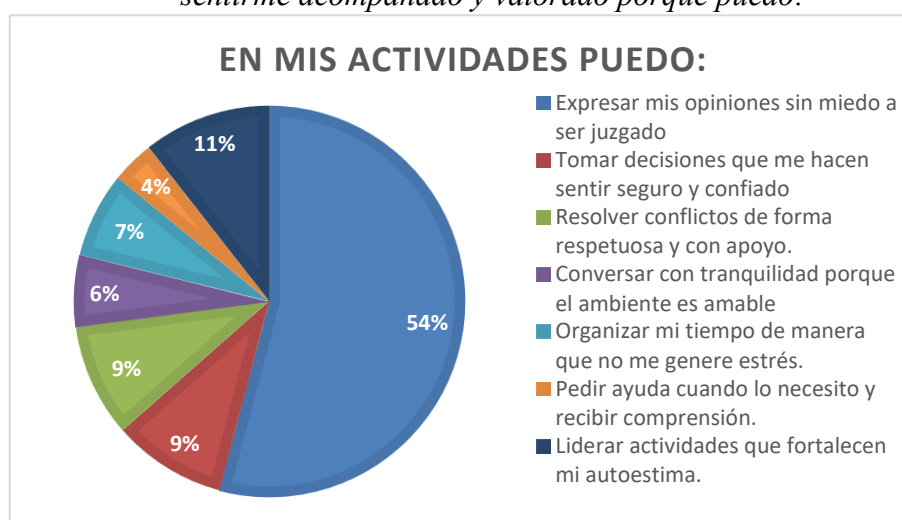
Tabla 16.

En el desarrollo de las actividades educativas, tengo la oportunidad de sentirme acompañado y valorado porque puedo:

Respuestas	f	%
Expresar mis opiniones sin miedo a ser juzgado	46	54%
Tomar decisiones que me hacen sentir seguro y confiado	8	9%
Resolver conflictos de forma respetuosa y con apoyo.	8	9%
Conversar con tranquilidad porque el ambiente es amable	5	6%
Organizar mi tiempo de manera que no me genere estrés.	6	7%
Pedir ayuda cuando lo necesito y recibir comprensión.	3	4%
Liderar actividades que fortalecen mi autoestima.	9	11%
Total	85	100%

Fuente: Datos obtenidos de los estudiantes de subnivel media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre”.
Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Figura 12: *En el desarrollo de las actividades educativas, tengo la oportunidad de sentirme acompañado y valorado porque puedo:*



Fuente: Tabla 16.

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

ANÁLISIS

En la gráfica se muestran porcentajes sobre el desarrollo de las actividades, donde de los 85 estudiantes (100%), el 54% expresa sus opiniones sin miedo a ser juzgado; seguido del 9%

que representa a la toma de decisiones que le hacen sentir seguro y confiado a los estudiantes, el otro 9% a resolver conflictos de forma respetuosa y con apoyo, el 6% conversar con tranquilidad porque el ambiente es amable, el 7% organizar el tiempo de manera que no genere estrés, el 4% con pedir ayuda cuando lo necesita y recibir comprensión, por último, el 11% representando a liderar actividades que fortalecen el autoestima.

INTERPRETACIÓN

Los resultados obtenidos demuestran que durante el desarrollo de las actividades los estudiantes pueden expresar sus opiniones sin miedo a ser juzgados. Salcedo, Ávila, Ramírez y Castiblanco (2021), mencionan que, dentro de las dimensiones del clima de aula, existen la participación, donde se le da la oportunidad a los estudiantes a expresar sus opiniones, tomen decisiones y resuelvan conflictos mediante el diálogo, para desarrollar el pensamiento crítico, habilidades sociales y competencias ciudadanas. Existe en menor porcentaje el hecho de pedir ayuda y recibir comprensión, sugiriendo que, si bien existe una confianza para expresarse, aún faltan espacios para fortalecer el apoyo a los estudiantes, donde puedan entender y comprender, puede ser por la falta de tiempo del docente o por el miedo por parte del estudiante al comunicar su necesidad.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

Luego de cumplir con el proceso, se presentan los principales resultados de la investigación mediante la recopilación y el análisis pertinente de dichos datos, donde se da respuesta a los objetivos y al planteamiento del problema mencionados anteriormente, obteniendo así, las siguientes conclusiones.

5.1. Conclusiones

5.1.1. *Conclusión general*

- ✓ La investigación permitió concluir que los docentes del subnivel media de la Unidad Educativa “Once de Noviembre” presentaron bajos conocimientos sobre la gamificación como metodología por la falta de capacitación tanto personal como institucional, además, exhibieron limitaciones en la correcta aplicación dentro del aula presencial. Los resultados mostraron que la gamificación no fue planificada por los docentes, ya que, desconocían de sus elementos y no prestaban atención a los aspectos físicos del entorno del aprendizaje para aplicar la metodología en busca de fortalecer la motivación e interés por aprender. No tener en cuenta estos aspectos afectan negativamente al ambiente de aprendizaje, ya que no se aplican correctamente los parámetros necesarios para diseñar de forma intencional un ambiente gamificado, lo que demostró la necesidad de diseñar una guía metodológica orientada a la creación de ambientes de aprendizajes gamificados en espacios físicos.

5.1.2. *Conclusiones específicas*

- ✓ Los docentes de la institución del nivel media caracterizaron el uso de la gamificación en el proceso educativo por medio del instrumento aplicado que fue la entrevista, donde predominó el uso de metodologías tradicionales con énfasis en la pedagogía conductual, evidenciando un minúsculo conocimiento sobre la metodología innovadora gamificación y la incorrecta utilización de sus elementos.
- ✓ Los resultados arrojaron que dentro de la institución educativa los ambientes de aprendizaje se presentaron en condiciones básicas como: la mala distribución mobiliaria, actividades conductistas centradas en el desarrollo cognitivo predominando el uso de premios y la escasa utilización de recursos y materiales didácticos hacen que el ambiente de aprendizaje sea desmotivador afectando al entorno áulico.

- ✓ Se concluye que fue posible determinar los parámetros técnicos y los componentes para estructurar organizadamente la guía metodológica, basándose en fundamentos teóricos y en la realidad, a partir del diagnóstico institucional. La guía MI AULA ACTIVA integró elementos de la gamificación y orientaciones que facilitan la aplicación en las aulas del subnivel media, catalogándolo como un recurso viable para los docentes en su práctica diaria.

5.2. Recomendaciones

A partir de los hallazgos obtenidos en la investigación, se formulan las siguientes recomendaciones:

- ✓ A los docentes del subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre" se recomienda dentro de su formación capacitarse al inicio de cada año escolar acerca de metodologías activas e innovadoras, especialmente en la gamificación, con la finalidad de fortalecer los conocimientos sobre la metodología y su relación con los ambientes de aprendizaje generando así espacios más interactivos y dinámicos.
- ✓ La investigación permitió conocer que los docentes del subnivel media presentan escasos conocimiento en cuanto a metodologías activas y su importancia para los ambientes de aprendizaje, por lo que se les recomendó auto formarse utilizando varios cursos en diferentes plataformas como UNIR que ofrecen masterados y diplomados acerca de la gamificación para mejorar su labor diaria en el diseño del entorno de aprendizaje.
- ✓ Se recomendó a las autoridades educativas mejorar el proceso de distribución áulica acorde al número de estudiantes, rigiéndose en las normativas que presenta el Ministerio de Educación. Además, se aconsejó a los docentes apropiarse de su entorno, diversificar los recursos y materiales educativos, no siendo necesario el uso excesivo de la tecnología, sino incorporando elementos de la gamificación que favorezcan al clima de aula y a la motivación de los estudiantes.
- ✓ Se recomendó a los docentes del subnivel media de la institución la aplicación de la guía metodológica MI AULA ACTIVA que cuenta con los parámetros técnicos y componentes como referente práctico para el diseño, ejecución y evaluación de actividades usando gamificación. Además, se sugirió la adaptación de la guía dependiendo del contexto institucional y los avances pedagógicos.

CAPÍTULO VI.

PROPUESTA

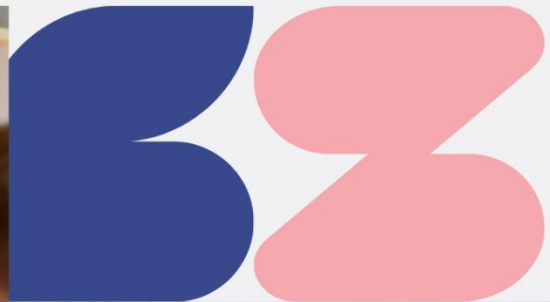


Guía Metodológica

“Misión Aula Activa”

Para el apoyo docente sobre gamificación en ambientes de aprendizaje físicos

Realizado por: Estefania Morales Y Nicole Paullán





Índice

1. Introducción
2. ¿Qué es la gamificación?
 - 2.1. Objetivo
 - 2.2. Elementos de la gamificación
 - 2.2.1. Dinámicas
 - 2.2.2. Mecanismos
 - 2.2.3. Componentes
 - 2.3. Tipos de jugadores
 - 2.3.1. Ambicioso
 - 2.3.2. Triunfador
 - 2.3.3. Sociable
 - 2.3.4. Explorador
3. ¿Qué son los ambientes de aprendizaje?
 - 3.1. Tipos de ambientes
 - 3.2. Entorno Educativo
 - 3.2.1. Ambiente áulico
 - 3.3. Clima de Aula
 - 3.4. Metodologías del ambiente de aprendizaje
4. Diseño de un Ambiente Gamificado
 - 4.1. Temática y ambiente áulico**
 - 4.1.1. Temática
 - 4.1.2. Mobiliario
 - 4.2. Metodología de un ambiente gamificado**
 - 4.2.1. Narrativa
 - 4.2.2. Insignias y actividades
 - 4.2.3. Roles de jugadores y niveles
 - 4.3. Clima de aula**
 - 4.3.1. Reglas del juego
5. Recomendaciones finales para el docente del ambiente gamificado
6. Bibliografía



Introducción

La presente guía metodológica tiene como finalidad orientar al docente en la creación y aplicación de un ambiente gamificado en el aula, como una estrategia innovadora que favorece la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes de Educación General Básica.

En el contexto educativo actual, el aula ya no se concibe únicamente como un espacio físico, sino como un ambiente de aprendizaje que integra elementos materiales, sociales, emocionales y pedagógicos. Un ambiente adecuado influye directamente en el clima de aula, en las interacciones y en la forma en que los estudiantes construyen sus conocimientos.

Por otra parte, la gamificación se presenta como una metodología que incorpora elementos propios del juego como la narrativa, los retos, las reglas, los roles, los niveles y las recompensas en contextos educativos, con el propósito de aumentar el compromiso del estudiante y favorecer un aprendizaje activo. Es importante aclarar que gamificar no significa jugar por jugar, sino utilizar el juego de manera intencional para alcanzar objetivos de aprendizaje y desarrollar habilidades cognitivas, sociales, emocionales y creativas.

En este sentido, la guía inicia con un breve marco teórico, que permite al docente comprender de manera sencilla qué se entiende por ambiente de aprendizaje y gamificación, despejando posibles dudas conceptuales y estableciendo una base común para su aplicación en el aula.

Posteriormente, la guía se orienta de manera práctica y progresiva al diseño y desarrollo de un ambiente gamificado, explicando paso a paso cómo organizar el espacio físico, cómo establecer el clima de aula, cómo plantear las reglas del juego, los roles, los niveles y las insignias, así como la forma de guiar las interacciones y promover valores a través de la narrativa propuesta.





¿Qué es la gamificación?

La gamificación es una metodología que se origina a partir del concepto de game o juego, y se fundamenta en la incorporación de mecánicas, dinámicas y elementos propios del juego dentro de contextos no lúdicos, se concibe como un proceso sistemático que transforma los ambientes de aprendizaje tradicionales en entornos interactivos y significativos, favoreciendo experiencias educativas más dinámicas. (Zambrano-Álava et al., 2020)

Objetivo

Potenciar el proceso de aprendizaje mediante la integración de elementos del juego en los contextos educativos, promoviendo la participación activa, la motivación y el compromiso de los estudiantes, fortaleciendo así el desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales y emocionales.



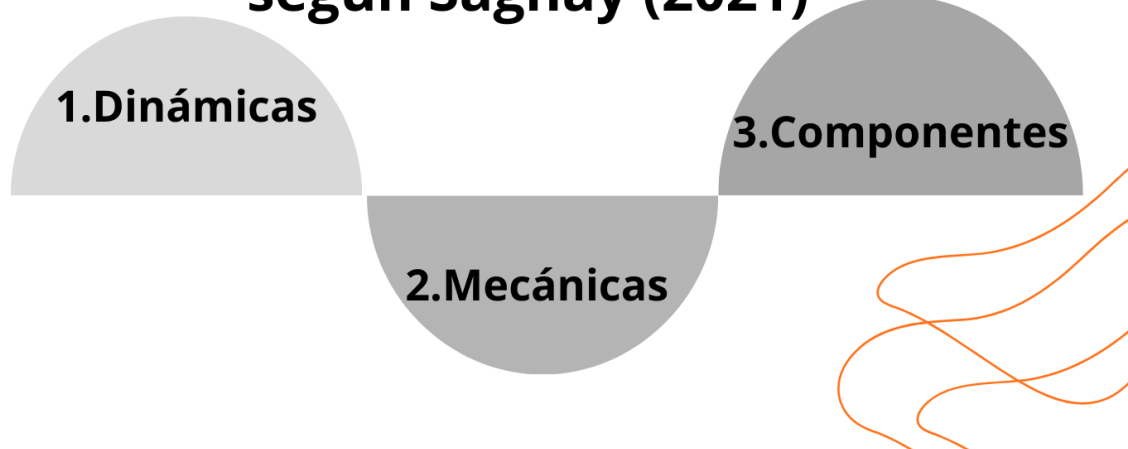


La gamificación en la educación

La gamificación tiene un impacto social en el estudiante al momento de plantear juegos donde son conscientes de su puntuación, siendo positiva o negativa, impacta en su contexto, reputación social y actitudes para desarrollar actividades. Al momento de ser conscientes de su proceso, el uso de la gamificación permitirá elevar el grado de sociabilización por la interacción entre: estudiante- estudiante, estudiante- docente y estudiante- contexto, generando así conductas empáticas, motivación (intrínseca, extrínseca y trascendental) y resolución de problemas (Segovia, 2023).

En el actuar del docente, la gamificación es un proceso más complejo que requiere una planificación y diseño riguroso para poder evaluar de forma objetiva su impacto en los ambientes de aprendizaje, planteando un reto al momento de estructurar su objetivo educativo y pensar en habilidades que desarrollaran los estudiantes en función de las actividades, roles y niveles que plantee en su ambiente, mejorando así, la práctica de enseñanza y aprendizaje.

Elementos de la Gamificación según Sagñay (2021)





Dinámicas

Aspectos generales que se deben aplicar y administrar para preparar el ambiente Gamificado

1. Limitaciones: Establecer un conjunto de reglas para gestionar el comportamiento de los participantes .

2. Emociones: Las actividades se realizan en los diferentes entornos ,deben mantener y reforzar distintas emociones como: la atención, la motivación y la curiosidad en los participantes.

3. Relaciones: Observar la interacción que tienen los estudiantes en diferentes contextos. Esto ara conocer la forma en como los participantes se desenvuelven en cada actividad.

4. Narración: Los participantes deben tener el conocimiento sobre como se deben realizar las actividades, que su experiencia denote coherencia lógica dentro del sistema de gamificación, además, deben conocer la temática que se va a utilizar.

5. Progresión: Los estudiantes deben tener el conocimiento de su avance o evolución en función de las actividades asignadas. Para eso, se puede utilizar una tabla de posiciones, donde se observe el progreso y la ubicación de los estudiantes, de manera, que se sientan motivados a continuar jugando y mantener su posición o seguir subiendo, hasta mejorar su puesto.

Aspectos administrar para plantear las actividades y definir las interacciones del aula.

Mecánicas

Retos: los retos o también llamados desafíos son importantes dentro de la gamificación, ya que a través de ellos se pretende despertar el interés y motivación de los estudiantes

Cooperación: la cooperación puede ser de gran ayuda dentro del sistema de gamificación, de manera en que los estudiantes entre ellos puedan culminar sus actividades con éxito, así se desarrolla un trabajo en equipo y habilidades sociales.

Recompensas: este tipo de mecánica, incentiva a los participantes a culminar las actividades con éxito y con esfuerzo. Puede ser el uso de insignias, medallas, o algún regalo, hará que el estudiante se sienta más atraído e interesado por la actividad

Competencias: Generar competencia consigo mismo frente a las diferentes actividades. Este tipo de competencia no pretende generar rivalidades entre participantes, más bien, pretende potenciar todas las capacidades del estudiante.

Retroalimentación: dentro del proceso educativo, se puede utilizar después de la enseñanza de un tema, de manera en que los estudiantes recuerden lo aprendido.





Componentes



Aspectos a plantear para mantener el interés y mantener motivados a los participantes.

Puntos: recurso que permite seguir el proceso del estudiante y su rendimiento, estos se colocan dentro de una tabla de clasificación para que el jugador compare su nivel y pueda observar su avance.

Logros: son la parte esencial de toda actividad gamificada. Estos pueden concebir como los objetivos definidos, además que, con su uso, se da lugar a las recompensas, lo que implica que los estudiantes marquen un estatus.

Niveles: estos indican el grado de progreso de acuerdo con sus actividades realizadas, además para el docente, los niveles le permiten conocer si los participantes logran el objetivo que planteo.

Rankings: esto se refiere al puesto que ha llegado el estudiante. Todo dependerá de cómo realice las actividades y su desenvolvimiento dentro del proceso de gamificación. Los que lleguen en primer lugar es porque lograron el objetivo.

Tipos de jugadores

Visionario: a este tipo de jugador lo motiva el lograr posicionarse siempre en el primer lugar, queriendo quedar siempre por encima de los demás (Rico-Bautista et al., 2020).

Retador: Este tipo de jugador está impulsado por lograr superar todos los objetivos propuestos por el juego. A este jugador lo retiene el sistema de logros y seguirá jugando con el afán de descubrir nuevos retos (Rico-Bautista et al., 2020).

Sociable: Este tipo de jugador busca compartir con los demás ya que solo lo atraen las acciones sociales, buscando una red donde pueda contactar con sus amigos (Rico-Bautista et al., 2020).

Explorador: Este tipo de jugador es el que disfruta el juego en sí. Le gusta afrontar cosas desconocidas y se le mantiene en el juego haciendo amplia la experiencia (Rico-Bautista et al., 2020).



¿Qué son los Ambientes de Aprendizaje?

Los ambientes de aprendizaje son espacios físicos y sociales diseñados para promover el desarrollo integral de los niños/as pequeños. A su vez, proporcionan oportunidades de juego, exploración y aprendizaje, y son adaptados a las necesidades y características de los niños/as. En general, se reconoce que los ambientes favorecen el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños (González- Rivera, 2024).

Tipos de ambientes

Según el grado de presencialidad

Físicos: Constituidos por un entorno físico fijo (aula), en donde el profesor y el estudiante interactúan en un tiempo determinado (Riofrío y Matías, 2023).



Según el grado de formalidad

Formales: Aquellos reglados, normados y representados a través de alguna institución de educación. Este tipo de ambiente atiende a una planificación curricular (Riofrío y Matías, 2023).





Entorno Educativo

Ambiente áulico

Espacio físico y social de interacciones entre estudiantes y docente, entendiéndolo como el entorno o contexto que se encuentra dentro de un salón de clases. Un aula bien diseñada tiene un impacto significativo en la calidad del proceso formativo, ya que puede influir en los estudiantes. Por tales motivos, el docente se debe esforzar en crear un ambiente áulico que estimule el compromiso por aprender el aprender (Vargas, 2023).

Elementos

Espacio: Es el entorno o lugar físico donde se utilizarán y distribuirán recursos materiales y humanos

Tiempo: Este recurso debe ser planificado con respecto a la actividad, a las personas y los recursos materiales que se utilizarán, para que sea distribuido adecuadamente.

Docentes: No tiene solo el rol de impartir conocimientos, sino debe generar ambientes propicios para el aprendizaje mediante la gestión de todos los elementos que constituyen un ambiente.

Materia o asignatura: se relaciona con las planificaciones de actividades, pero no se relacionan con el contenido académico, sino con los recursos educativos, medios educativos y materiales didácticos.

Alumnos: Son los actores centrales del entorno áulico, es necesario tomar en cuenta: sus intereses, estilos de aprendizaje, emociones, expectativas, habilidades y ritmos de desarrollo.



Clima de aula

El clima de aula es entendido como el aire de trabajo, desarrollado por la calidad de relaciones entre los estudiantes y su relación con el docente, siempre dentro del entorno físico que es diseñado o planificado por el estilo del docente, que puede, volverse un lugar que genere relaciones de cuidado y respeto o, que, en contraste se cree ambientes de estrés y hasta de violencia. A partir de las interacciones entre personas se puede construir un clima social en el aula para fomentar la cultura de la paz (Salcedo et al., 2021).

Metodologías del ambiente de aprendizaje

El trabajo en los ambientes de aprendizaje se realiza a través de la metodología juego-trabajo, que consiste en organizar diferentes espacios, donde los niños y niñas juegan realizando actividades planificadas por los docentes, encaminadas al desarrollo de las destrezas.

El Ministerio de Educación (2023) establece que se debe desarrollar cuatro momentos:

- Planificación de actividades
- La ejecución del juego en cada uno de los rincones.
- Momento del orden, donde se guardan los elementos y se ordena todo.
- Momento de compartir experiencias sobre la actividad.



Diseño de un Ambiente Gamificado espacio físico

La estructuración de un ambiente de aprendizaje gamificado físico requiere una planificación intencionada del espacio, los recursos y las interacciones que se generan dentro del aula. Este tipo de ambiente se concibe como un escenario pedagógico en el que se integran elementos del juego con fines educativos, promoviendo la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes

Las orientaciones para el trabajo docente se estructuran de la siguiente manera.

4.1. Temática y ambiente áulico

Primera etapa a seguir

Es fundamental organizar el espacio físico del aula de manera flexible y funcional.

4.1.1 Temática Se seleccionara un tema que vaya de acuerdo nivel de los estudiantes, que se aplicara por todo el año electivo o por el primer trimestre.

Temática: Exploradores selváticos del Conocimiento

Nivel: 5.º de Educación General Básica

Ejemplo: **Aplicable a:** Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Estudios Sociales y Educación Cultural y Artística.

Se debe ambientar (decorar) el espacio físico de acuerdo a la temática planteada.



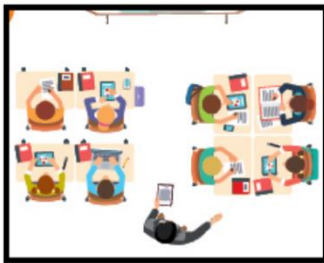


4.1.2 Mobiliario

Debe permitir el desplazamiento libre de los estudiantes, el trabajo individual y colaborativo, así como debe contar con los rincones y decoración pertinente.

Segundo etapa a seguir

1. Se utilizará la posición de pupitres en forma de U y en micro grupos.



2. Se colocará la zona central (cartel tipo mural) para colocarlo en una pared visible para todos .

- Mural grande con un mapa de exploración con niveles de avance (unidad).
- Cada unidad o tema representa un territorio (isla, selva, montaña, desierto).

Ejemplo:



Imagen generada con IA

Refuerza la progresión visible del aprendizaje

3. Se distribuirán 3 Rincones de Aprendizaje denominadas Estaciones para realizar actividades de aprendizaje y refuerzo.

Ejemplo:

- Campamento del Lenguaje:
 - Lectura de textos como “mensajes secretos”, creación de diarios de explorador, escritura de relatos de aventuras.



- Campamento Matemático:
 - Resolución de problemas como “cálculos para cruzar ríos” o “medición de rutas”.



- Reto Diario:
 - Se colocará una caja con retos cortos que sumaran puntos, todos los estudiantes que elijan participar se les asigna una insignia, pueden variar las actividades dependiendo de que asignaturas desea reforzar.



Imagen generada con IA

Se busca mantener el interés visual sin ser una distracción, por eso los rincones se deben utilizar diariamente o por lo menos de 2 a tres veces por semana

Ilustración del aula



Imagen generada con IA

La ambientación del aula dependerá de los recursos que tenga a su disposición, aunque sea mínima ayuda a la narrativa que se aplicara en el proceso.





4.2. Metodología de ambiente gamificado

Tercera etapa a seguir

El docente asume el rol de mediador o facilitador del aprendizaje, mientras que los estudiantes participan como protagonistas del proceso, asumiendo responsabilidades individuales y grupales. Las reglas del juego deben ser sencillas, consensuadas y orientadas al respeto, la cooperación y la sana competencia.

4.2.1. Narrativa.

La narrativa cumple un rol fundamental en la gamificación, ya que brinda coherencia, sentido y continuidad a las actividades de aprendizaje. En el ambiente gamificado “Exploradores del Saber”, la narrativa se mantiene a lo largo del proceso de enseñanza mediante el uso constante de un hilo conductor imaginativo que contextualiza los contenidos y las actividades dentro de una historia simbólica.

Ejemplo:

Docente (Guía de la expedición): Exploradores, hoy no estamos en un aula común... hemos llegado a la Gran Selva del Saber. ¿Están listos para esta aventura?

Estudiantes: ¡Sííí!

Docente: Pero cuidado... esta selva está llena de misterios, retos y caminos desconocidos. Para avanzar, deberán cumplir misiones, trabajar en equipo y usar todo su ingenio.

Estudiantes: ¿Y qué pasa si no logramos una misión?

Docente: En esta expedición, los errores no nos detienen... ¡nos enseñan! Cada intento nos acerca más a convertirnos en grandes exploradores.

Estudiantes: ¿Y vamos a tener roles como en una expedición real?

Docente: Exactamente. Habrá cartógrafos, científicos, guías... cada uno tendrá una misión importante.

El docente introduce el aprendizaje como una expedición, en la cual los estudiantes asumen el rol de exploradores que deben superar diferentes misiones para avanzar en su recorrido.





4.2.2 Insignias y actividades.

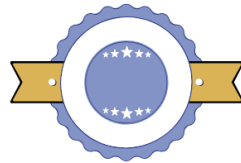
Cuarta etapa a seguir

Las insignias representan logros académicos, sociales y actitudinales. Se otorgan de forma progresiva y visible, fortaleciendo la motivación intrínseca y el compromiso con el aprendizaje.

- Zona de Recompensas: “Cofre del Explorador”
 - Se debe colocar un espacio visible donde cada estudiante tendrá su cofre simbólico (lugar para colocar sus insignias).
- Las recompensas no son materiales, se entregaran insignias por cada logro, que se organizaran de la siguiente manera.



**insignias Verdes -
Actitud Exploradora**



**insignias Azules -
Trabajo en Equipo**



**insignias Amarillas -
Cumplimiento de
Misiones**

Criterio
Participa activamente en
Expresa ideas y opiniones con
Hace preguntas y demuestra interés
Cumple horarios y normas del aula

Criterio
Ayuda a sus compañeros
Trabaja activamente en grupo
Respeto turnos y roles
Lidera de manera positiva

Criterio
Completa tareas en el tiempo indicado
Finaliza actividades sin abandonar
Presenta trabajos ordenados
Cuida los recursos del aula



insignias Rojas - Desafíos Superados

Criterio
Resuelve retos integradores
Propone soluciones no
Mantiene esfuerzo ante dificultades
Crea productos originales



insignias Doradas - Logros Especiales

Criterio
Acumula varias insignias
Domina los aprendizajes
Destaca académica y actitudinalmente

La actividades son las planificadas por el docente



Sistema de Progresión Sugerido

- 4 insignias verdes → 1 insignia azul
- 3 insignias azules → 1 insignia amarilla
- 3 insignias amarillas → 1 insignia roja
- 3 insignias rojas → 1 insignia dorada

Imagen generada con IA





4.2.3. Roles de jugadores y niveles

Quinta etapa a seguir

Los roles permiten que cada estudiante tenga una responsabilidad específica, fortaleciendo la participación activa, la colaboración y la creatividad. Los roles no son fijos, se rotan para garantizar un aprendizaje integral.

Roles de los estudiantes

Los roles permiten que cada estudiante tenga una responsabilidad específica, fortaleciendo la participación activa, la colaboración y la creatividad. Los roles no son fijos, se rotan para garantizar un aprendizaje integral.

Explorador Función: Participa en todas las misiones y actividades. Aplicación: Todos los estudiantes inician con este rol.	Cartógrafo Función: Registra los avances del equipo. Aplicación: Marca el progreso en el Mapa de la Expedición
Científico Función: Observa, analiza y propone soluciones. Aplicación: Lidera experimentos, investigaciones o análisis.	Guía de la Expedición Función: Coordina al grupo y comunica ideas. Aplicación: Organiza el trabajo y mantiene el respeto.

Organización Práctica

Los roles se asignan por semana o por misión.
Cada equipo tiene todos los roles, evitando jerarquías rígidas.
El docente supervisa y retroalimenta.



Niveles de progresión

Los niveles representan el avance del estudiante en su proceso de aprendizaje, considerando esfuerzo, creatividad, colaboración y logro académico.

Nivel 1

Joven Explorador
Ingreso: Nivel inicial.
Criterios:
Participa, cumple normas y demuestra curiosidad.
Aplicación:
Se le asignan misiones guiadas y sencillas.

Nivel 2

Explorador Activo
Criterios:
Cumple misiones, trabaja en equipo y propone ideas creativas.
Aplicación:
Participa en retos colaborativos.

Nivel 3

Explorador Avanzado
Criterios:
Resuelve problemas, demuestra creatividad y autonomía.
Aplicación:
Asume retos de mayor complejidad y apoya a otros.

Nivel 4

Gran Explorador
Criterios:
Integra conocimientos, creatividad y liderazgo.
Aplicación:
Puede asumir roles especiales o mentorías.

Relación entre Roles, Niveles e Insignias
Las insignias permiten subir de nivel.
Al subir de nivel, el estudiante puede:
Asumir nuevos roles
Acceder a misiones especiales
Apoyar a otros equipos

No se sanciona el error; se valora el proceso



4.3. Clima de Aula

Sexta etapa a seguir

El clima de aula se construye mediante reglas del juego planteadas como acuerdos de convivencia, interacciones colaborativas y la vivencia permanente de valores, permitiendo que el estudiante se sienta parte activa del proceso de aprendizaje.

4.3.1 Reglas del Juego

Las reglas del aula se presentan como reglas del campamento, con un lenguaje positivo y cercano a los estudiantes. El docente debe explicarlas como acuerdos necesarios para que la expedición funcione, evitando un enfoque sancionador.

Se recomienda trabajar las reglas al inicio del proceso gamificado y mantenerlas visibles en el aula mediante carteles.

Ejemplo:

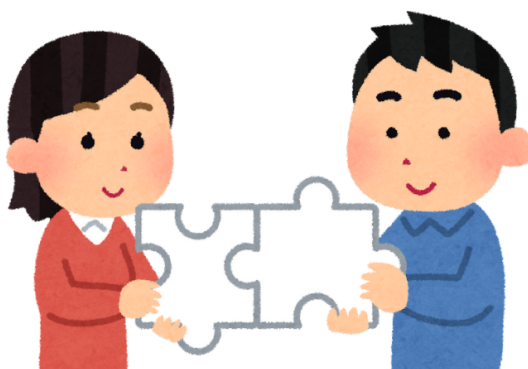
- Respetar los turnos de palabra para que todos puedan expresarse.
- Avanzar como equipo, ayudando a quien lo necesite.
- Cuidar los materiales y los espacios del aula.
- Cumplir las misiones con responsabilidad y honestidad.
- Reconocer el error como parte del aprendizaje.

Los valores no se enseñan de forma aislada, sino que se viven durante el desarrollo de las misiones. El docente debe hacer explícita esta relación, verbalizando los comportamientos positivos observados.



Recomendaciones finales al docente para el diseño de ambientes gamificados físicos

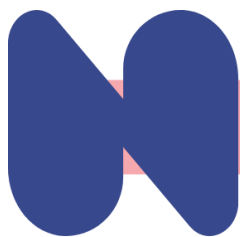
- Planificar el ambiente gamificado con una intencionalidad pedagógica clara, asegurando que los elementos del juego estén alineados con los objetivos de aprendizaje y no se conviertan en actividades aisladas.
- Mantener una narrativa coherente y constante, utilizando un lenguaje y recursos visuales que refuercen la experiencia gamificada durante todo el proceso de enseñanza.
- Diseñar espacios flexibles y adaptables que favorezcan la participación activa, el trabajo colaborativo y la interacción respetuosa entre los estudiantes.
- Establecer reglas claras y sencillas que promuevan la convivencia, la cooperación y la responsabilidad dentro del ambiente gamificado.
- Utilizar la retroalimentación como un elemento clave del proceso, valorando el esfuerzo, la participación y el progreso de los estudiantes más allá de los resultados finales.





Bibliografía

- Boillos, F. (2024). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. [Tesis Doctoral]. Universidad de La Rioja.
- Cupuerán, E. (2023). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA INNOVADORA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN BÁSICA SUPERIOR [Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa, UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE- IBARRA]. <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14545/2/Pg%201531%20TESIS.pdf>
- Márquez, A., & Angulo, J. (2021). Utilización de la gamificación en la educación: una revisión sistemática en el contexto mexicano bajo el método PRISMA [XVII Congreso Nacional de Investigación Educativa, Universidad Veracruzana]
- Riofrío, O., & Matías, J. (2023). Ambientes de aprendizaje: Las tecnologías de la información y comunicación en la formación de nuevos escenarios (1.a ed.). Ediciones UTMACH. <https://doi.org/10.48190/9789942241757>
- Sagñay, M. (2021). METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL AMBROSIO LASSO, CANTÓN GUAMOTE. [Trabajo de graduación previo a la obtención del grado de magister en educación mención tecnología e innovación educativa]. Universidad Nacional de Chimborazo. <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v17/doc/0514.pdf>
- Vargas, E. M. (2023). Ambiente áulico y su influencia en el aprendizaje para niños de primero de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan E. Verdezoto. Repositorio UTB. <https://dspace.utb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/cb76d87c-680a-42a1-88bd-b099aaaec55a/content>
- Mardones Soto, G. (2023). La influencia del clima escolar en el aprendizaje. Revista
- Mardones Soto, G. (2023). La influencia del clima escolar en el aprendizaje. Revista Realidad Educativa, 3(2), julio. ISSN 2455-6134.



- Allende. (2024). Classcraft: Convierte Tus Clases en un Juego Educativo. Creatividad.Cloud. <https://www.creatividad.cloud/classcraft-convierte-tus-clases-en-un-juego-educativo/#:~:text=Classcraft%20es%20una%20plataforma%20de%20gamificaci%C3%B3n%20educativa%20dise%C3%B1ada,su%20desempe%C3%B1o%20acad%C3%A9mico%20y%20su%20comportamiento%20en%20clase>.
- Alzaga, A. (2020). EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego? MINISTERIO DE EDUCACIÓN y FORMACIÓN PROFESIONAL, ESPAÑA. <https://intef.es/wp-content/uploads/2020/12/EducaPlay.pdf>
- Educación 3.0. (2020). Qué es cerebriti y cómo empezar a usarlo | EDUCACIÓN 3.0. EDUCACION 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/que-es-cerebriti/>
- Espeso, P. (2019). ClassDojo: ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase? EDUCACION 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/classdojo-que-es-como-empezar/>
- Genially. (2023). ¿Para qué sirve Genially? | Genially.). Genially. <https://view.genially.com/656f4ab25adcfa0014806815/interactive-content-para-que-sirve-genially>
- MarcaGo. (2022). Powtoon. MarcaGo. <https://marcago.com/marketing/powtoon/>
- Ministerio de Educación Pública. (s. f.). Guía básica de Ardora. Ministerio de Educación Básica. Dirección Recursos Tecnológicos Educativos. <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/media/guia-usuario-ardora.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). Lineamientos para la organización de ambientes de aprendizaje. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/02/LINEAMIENTOS-AMBIENTES-DE-APRENDIZAJE.pdf>
- Observatorio Astronómico de La Rinconada. (s. f.). Creación de actividades educativas multimedia con JCLIC. Asociación Ibn Firnás- Observatorio Astronómico de la Rinconada. https://clic.xtec.cat/docs/JClic_referencia.pdf
- Papora. (2025). ¿Qué es Duolingo y para qué sirve? Descubre su método Papora. <https://www.papora.com/es/aprender-ingles/duolingo-que-es-y-para-que-sirve/>
- Salcedo, L. M. L., Ávila, G. I. R., Ramírez, A. P., Niño, O. I. P., & Castiblanco, J. J. V. (2021). Clima de aula, estilo docente y educación para la convivencia y la ciudadanía. Edu.co. <https://apidspace.javeriana.edu.co/server/api/core/bitstreams/7f2c0ede-8e21-4f30-b644-079154372f81/content>



“Misión Aula Activa”
Sub Nivel Medio

"El entorno de aprendizaje debe ser un viaje continuo de descubrimiento, no una competencia"



BIBLIOGRAFÍA

- Allende. (2024). *Classcraft: Convierte tus clases en un juego educativo*. Obtenido de Creatividad.Cloud: <https://www.creatividad.cloud/classcraft-convierte-tus-clases-en-un-juego-educativo/#:~:text=Classcraft%20es%20una%20plataforma%20de%20gamificaci%C3%B3n%20educativ>
- Alzaga, A. (2020). EducaPlay: ¿Y si todo fuese un juego? MINISTERIO DE EDUCACIÓN y FORMACIÓN PROFESIONAL, ESPAÑA. <https://intef.es/wp-content/uploads/2020/12/EducaPlay.pdf>
- Boillos, F. (2024). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. [Tesis Doctoral]. Universidad de La Rioja.
- Cupuerán, E. (2023). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA INNOVADORA PARA LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN BÁSICA SUPERIOR [Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa, UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE-IBARRA]. <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14545/2/PG%201531%20TESIS.pdf>
- Educación 3.0. (2020). Qué es cerebriti y cómo empezar a usarlo | EDUCACIÓN 3.0. EDUCACION 3.0. <https://www.educacionrespuntocero.com/noticias/que-es-cerebriti/>
- Espeso, P. (2019). ClassDojo: ¿qué es y cómo empezar a usarlo en clase? EDUCACION 3.0. <https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/classdojo-que-es-como-empezar/>
- Genially. (2023). ¿Para qué sirve Genially? | Genially.). Genially. <https://view.genially.com/656f4ab25adcfa0014806815/interactive-content-para-que-sirve-genially>
- González-Rivera, P. (2024). Aspectos fundamentales sobre los ambientes de aprendizaje. (pp. 65-84). <https://doi.org/10.17163/abyaups.72.537>
- Hernández, A., & Collados, L. (2022). LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA [V Congreso internacional virtual sobre La Educación en el Siglo XXI, Universidad de Murcia]. <https://www.eumed.net/actas/20/educacion/13-la-gamificacion-como-metodologia-de-innovacion-educativa.pdf>
- MarcaGo. (2022). Powtoon. MarcaGo. <https://marcago.com/marketing/powtoon/>
- Mardones Soto, G. (2023). La influencia del clima escolar en el aprendizaje. *Revista Realidad Educativa*, 3(2), julio. ISSN 2455-6134.
- Márquez, A., & Angulo, J. (2021). Utilización de la gamificación en la educación: una revisión sistemática en el contexto mexicano bajo el método PRISMA [XVII

- Congreso Nacional de Investigación Educativa, Universidad Veracruzana].
<https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v17/doc/0514.pdf>
- Ministerio de Educación Pública. (s. f.). Guía básica de Ardora. Ministerio de Educación Básica. Dirección Recursos Tecnológicos Educativos.
<https://www.mep.go.cr/sites/default/files/media/guia-usuario-ardora.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). Lineamientos para la organización de ambientes de aprendizaje. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/02/LINEAMIENTOS-AMBIENTES-DE-APRENDIZAJE.pdf>
- Observatorio Astronómico de La Rinconada. (s. f.). Creación de actividades educativas multimedia con JCLIC. Asociación Ibn Firnás- Observatorio Astronómico de la Rinconada. https://clic.xtec.cat/docs/JClic_referencia.pdf
- Papora. (2025). ¿Qué es Duolingo y para qué sirve? Descubre su método | Papora. <https://www.papora.com/es/aprender-ingles/duolingo-que-es-y-para-que-sirve/>
- Ramírez, I. (2025). Kahoot!: qué es, para qué sirve y cómo funciona. Xataka. <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>
- Rico-Bautista, D., Sánchez, L., & Portillo, E. (2020). LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA LA EDUCACIÓN EN COLOMBIA (1.a ed.) [Universidad Francisco de Paula Santander]. Bogotá: Ecoe Ediciones. <https://repositorioinstitucional.ufpso.edu.co/bitstream/handle/20.500.14167/3157/6.%20La%20gamificaci%C3%B3n%20ebook%20Final.pdf?sequence=150>
- Riofrío, O., & Matías, J. (2023). Ambientes de aprendizaje: Las tecnologías de la información y comunicación en la formación de nuevos escenarios (1.a ed.). Ediciones UTMACH. <https://doi.org/10.48190/9789942241757>
- Sagñay, M. (2021). METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL AMBROSIO LASSO, CANTÓN GUAMOTE. [Trabajo de graduación previo a la obtención del grado de magister en educación mención tecnología e innovación educativa]. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Salcedo, L. M. L., Ávila, G. I. R., Ramírez, A. P., Niño, O. I. P., & Castiblanco, J. J. V. (2021). Clima de aula, estilo docente y educación para la convivencia y la ciudadanía. Edu.co. <https://apidspace.javeriana.edu.co/server/api/core/bitstreams/7f2c0ede-8e21-4f30-b644-079154372f81/content>
- Servicio de Innovación Educativa de la UPM. (2020). Gamificación en el aula. Universidad Politécnica de Madrid. <https://innovacioneducativa.upm.es/sites/default/files/guias/Guia-Gamificaci%C3%B3n.pdf>
- Vargas. E. M. (2023). Ambiente áulico y su influencia en el aprendizaje para niños de primero de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan E. Verdezoto.

Repositorio UTB. <https://dspace.utb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/cb76d87c-680a-42a1-88bd-b099aaaec55a/content>

ANEXOS

Anexo 1. Resolución administrativa (aprobación de tema y tutor)



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA No. 275-DFCEHT-UNACH-2025

Dra. Amparo Cazorla Basantes
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CONSIDERANDO:

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 150, literal a) expresa: "Decano, máxima autoridad académica de la Facultad, responsable de la gestión estratégica";

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 152, numeral 17, determina que es atribución del decano de la Facultad resolver las solicitudes de personal académico, administrativo y estudiantes que no sean competencia expresa de órganos de mayor jerarquía";

Que, el Reglamento de Titulación de la Universidad Nacional de Chimborazo, aprobado por el Consejo Universitario, en sesión extraordinaria de fecha 31 de octubre de 2023, con Resolución No. 0379-CU-UNACH-SE-31-10-2023, en su Art. 29, literal a), párrafo cuarto menciona: "El Director de Carrera remitirá al Decano la propuesta de asignación de tutor para su aprobación, en un término de dos días hábiles de haber recibido el listado de temas de los estudiantes. Una vez aprobada la propuesta de asignación de tutor, el Decano notificará, mediante la resolución, la designación de tutor al estudiante y al profesor tutor, hasta cinco días hábiles después de haberla receptado la propuesta.

El estudiante, tras contar con la designación de profesor tutor y tema validado, deberá planificar las tutorías y el desarrollo del perfil del trabajo de titulación y cumplir con el trabajo establecido por el profesor de la asignatura o espacio académico correspondiente al proceso de titulación";

Que, mediante Oficio No. 100.CEB-UNACH-2025, el Dr. Manuel Machado, Director de la Carrera de Educación Básica, en la parte pertinente de la comunicación expresa: "Por medio del presente me permito informar que de acuerdo al Art. 29 literal a) del reglamento de titulación, la comisión de carrera se reunió con la finalidad de asignar profesor tutor a cada estudiante según el componente de investigación para la consecución del trabajo de investigación de los estudiantes de séptimo semestre periodo 2025-1S. Por lo que me permito remitir el listado de la propuesta de asignación de tutores para su aprobación.", **lo subrayado me pertenece.**

Que, revisado el trámite correspondiente, el proceso cumple con las exigencias pertinentes;

En ejercicio de las atribuciones que le confiere la normativa legal correspondiente:

RESUELVE:

Aprobar la propuesta de designación de tutores del trabajo de titulación, en conformidad al listado remitido por el Dr. Manuel Machado, Director de la Carrera de Educación Básica, mediante Oficio No. 100.CEB-UNACH-2025, como se describe a continuación:



No.	APELLIDOS Y NOMBRES	TEMAS	TUTOR /TUTORA
1	AMAGUAÑA SUPE KATYA ALEXANDRA LARA TAGUA LIZETH VIVIANA	PROPUESTA DE MÉTODOS ACTIVOS PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA	MGS. FÉLIX ROSERO
2	ATUPAÑA GUAILLA MARIA LIZETH	REGULACIÓN EMOCIONAL A TRAVÉS DE LA RECREACIÓN EN LA NATURALEZA EN EDUCACIÓN BÁSICA.	MGS. PATRICIA VERA
3	CAIZA GUAMAN WENDY NICOLE	DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES	MGS. TATIANA FONSECA
4	CARGUA ASQUI GABRIELA ELIZABETH	ESTRATEGIAS NEUROPEDAGÓGICAS PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. GLADYS BONILLA
5	CARVAJAL GRANIZO JONATAN ALEXANDER COCA AGURTO THALIA CRISTINA	GUÍA DE LA METODOLOGÍA TEKMAN EN LUDILETRAS E INTELIGENCIA ARTIFICIAL	MGS. AÍDA QUISHPE
6	CULLAY GUEVARA KAREN MISHHELL	LA NARRACIÓN ORAL EN LA COMPRENSIÓN LECTORA	MGS. FÉLIX ROSERO
7	CURAY MONTESDEOCA JOSELYN VIVIANA	EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS	MGS. TATIANA FONSECA
8	DELGADO BERMEO MARIA JICELA	EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES EN SITUACIÓN DE VULNERABILIDAD	MGS. TATIANA FONSECA
9	FLORES JIMENEZ NAGELY VERONICA	EL JUEGO COOPERATIVO PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA.	MGS. PATRICIA VERA
10	GAMARRA GUALLI NANCY JACKELINE	DISEÑO DE TALLERES RECREATIVOS COMO HERRAMIENTA DE REGULACIÓN EMOCIONAL PARA PADRES DE FAMILIA DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR	MGS. GLADYS BONILLA
11	GUERRA NARANJO VERONICA ANAHI RUIZ PAREDES DELANEY DANIELA	GUÍA DE CAPACITACIÓN FAMILIAR EN RECREACIÓN PARA LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. PATRICIA VERA
12	GUERRERO BENALCAZAR KATHERINE MISHEL	LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA MATERNA.	MGS. FÉLIX ROSERO
13	GUINLA LÓPEZ MELANIE VICTORIA	RECREACIÓN Y REGULACIÓN EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR	MGS. PATRICIA VERA
14	IMBAQUINGO CHIMARRO LINO ALEXANDER	METODOLOGÍA TEKMAN EN LUDILETRAS Y COMPETENCIAS CONTEXTUALIZADAS.	MGS. AIDA QUISHPE
15	LEMACHE LÓPEZ AMARILIS PRICILA	EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE Y LA FORMACIÓN DOCENTE	MGS. TATIANA FONSECA
16	LUCERO SALINAS RUBI BRISSEIDA	METODOLOGÍA EMAT PARA LA ENSEÑANZA DE LA MATEMÁTICA EN EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. JOHANA MONTROYA
17	MANOBANDA BALTAN ANGELICA MISHHELL	TEXTOS MULTISENSORIALES PARA LA COMPRENSIÓN LECTORA	MGS. FÉLIX ROSERO
18	MINTA CARRILLO	IMPLEMENTACIÓN DEL DISEÑO UNIVERSAL	MGS. TATIANA



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS



DECANATO

	JANETH ALEXANDRA	PARA EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN BÁSICA	FONSECA
19	MORALES GUASHPA ESTEFANIA NOELIA PAULLAN RODRIGUEZ NICOLE ADRIANA	GUÍA METODOLÓGICA: GAMIFICACIÓN Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MGS. GLADYS BONILLA
20	MOROCHO CHUTO BYRON ISAÍAS	LA AUTORREGULACIÓN PARA EL AUTOESTIMA EN EL AULA DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	MGS. GLADYS BONILLA
21	MUÑOZ LLANOS SILVANA LISSETTE	NARRATIVA TRANSMEDIA COMO ESTRATEGIA PARA EL ANÁLISIS LITERARIO.	MGS. FÉLIX ROSERO
22	ORBE QUITIO MADELINE ESTEFANIA	LA VIOLENCIA INTRAFAMILIAR Y LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. GLADYS BONILLA
23	PILCO CAYAMBE ROCIO NATIVIDAD	LAS HABILIDADES SOCIALES EN EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS NIÑOS	MGS. TATIANA FONSECA
24	POZO FIALLOS NOHELIA ESMERALDA	ESTRATEGIAS DE ESCRITURA PARA AUTISMO EN EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. PATRICIA VERA
25	SALAZAR RIVERA NADIA YULIANA	ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA MOTIVACIÓN LECTORA	MGS. FÉLIX ROSERO
26	VALLEJO CEVALLOS SARA GABRIELA VELASCO BONIFAZ JESSICA ALEXANDRA	TALLERES DE FORMACIÓN DOCENTE EN RECREACIÓN PARA LA AUTORREGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE EDUCACIÓN BÁSICA	MGS. PATRICIA VERA
27	VERDEZOTO AUQUILLA AMBAR LIZETH	DISEÑO DE UN MODELO RECREATIVO INCLUSIVO Y LA REGULACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA DE CLASE	MGS. TATIANA FONSECA
28	VILLACIS MOLINA KEVIN DARIO	LOS AUDIOLIBROS EN LA MOTIVACIÓN LECTORA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA	MGS. FÉLIX ROSERO
29	YANZA RIERA JHANONY ALEXANDER	GUÍA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN POR MEDIO DE LA GAMIFICACIÓN EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA	MGS. MARCO VELASCO

Riobamba, 05 de mayo de 2025.



0602683856 AMPARO
LILIAN CAZORLA
BASANTES

Dra. Amparo Cazorla Basantes, PhD.
DECANA

Revisado por: Dra. Amparo Cazorla B.
Elaborado por: Mgs. Teresa Soto B.

Funcionarios que reciben	Fecha de recepción	Firma
Director/a de carrera	05-05-2025	

Anexo 2. Entrevista dirigida a los docentes del subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre"



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnología
Carrera de Educación Básica
Entrevista: Docentes

Objetivo: *Obtener información sobre cómo los docentes del subnivel medio emplean la gamificación en sus prácticas educativas, para la caracterización de su uso y orientaciones de mejora en los ambientes de aprendizaje.*

Nombre:

Curso:

Fecha:

1. ¿Qué es para usted la gamificación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje? ¿Dónde se informó?
2. ¿Ha implementado la gamificación en sus clases en forma física? ¿Describa un ejemplo concreto de cómo la aplicó?
3. ¿Qué elementos de la gamificación ha empleado con sus estudiantes? ¿Y qué resultados ha observado con su uso?
4. ¿Qué materiales o recursos utiliza normalmente para aplicar la gamificación presencial y virtual?
5. ¿Considera que su ambientación áulica y número de estudiantes son adecuados para aplicar gamificación?
6. ¿En qué asignaturas ha usado la gamificación? ¿Y en cuál considera se le facilita su aplicación para el desarrollo integral de los estudiantes?
7. ¿Qué dificultades o limitaciones considera que podrían presentarse si se implementara la metodología Gamificación en el aula de forma continua?
8. ¿Usted se respaldaría en una guía metodológica donde se explique de manera clara como construir un ambiente de aprendizaje gamificado, tanto de forma virtual como presencial?

Anexo 3. Encuesta dirigida a los estudiantes del subnivel media de la Unidad Educativa "Once de Noviembre"



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnología
Carrera de Educación Básica
Encuesta a Estudiantes

Objetivo: Recoger información sobre cómo perciben los ambientes de aprendizaje los estudiantes del subnivel medio, para la obtención de datos que permitan el análisis de calidad.

Curso: _____

Fecha: _____

Femenino: **Masculino:**

Indicaciones: Lea detenidamente cada pregunta y subraye la respuesta según su experiencia.

Ambiente físico

1. En mi escuela hay espacios donde puedo leer, jugar y aprender con mis compañeros, como:

- a. Aula
- b. Biblioteca
- c. Espacios verdes, Canchas
- d. Laboratorio

2. Mi aula cuenta con:

- a. Ventilación, Buena iluminación
- b. Equipos tecnológicos, computadora, Infocus, televisión
- c. Señales de emergencia
- d. Materiales educativos Anaqueles Pizarrón Pupitres

3. Los pupitres de mi aula están acomodados de las siguientes formas, permitiéndome la movilización:

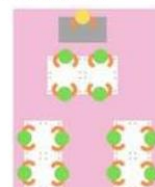
a. Clásica



b. En forma de U



c. Microgrupos



Metodológica

4. ¿Qué normas de convivencia se establecieron al inicio del año con la participación de todos? las que se mantienen hasta la actualidad.

- a) Respeto hacia los demás y usar las palabras mágicas (gracias, por favor)
- b) Puntualidad
- c) Mantener el aula limpia
- d) Levantar la mano para hablar
- e) Cuidar los materiales de la escuela
- f) Cumplir con las tareas

5. En las diferentes materias su docente utiliza medios educativos como:

Medios de comunicación

- a) Radio
- b) Proyector
- c) Televisión
- d) Plataforma educativa virtual
- e) Ninguna opción

Recursos didácticos

- f) Películas
- g) Canciones
- h) Pinturas
- i) Materiales de la naturaleza
- j) Ninguna opción

Material didáctico

- k) Carteles
- l) Rompecabezas
- m) Maquetas
- n) Tarjetas de refuerzo
- o) Mapas
- p) Ninguna opción



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnología
Carrera de Educación Básica

6. En mis clases, realizo actividades como:

- a) Resolver crucigramas o sopas de letras
- b) Dramatizaciones
- c) Experimentos simples
- d) Bingos o retos
- e) Crear cuentos o comics
- f) Proyectos manuales como maquetas
- g) Dinámicas de movimiento relacionadas con la clase
- h) Juegos para aprender los contenidos

7. En la clase, mi profesor realiza actividades que me permiten:

- a) Desarrollar mis habilidades cognitivas (investigar, creatividad, imaginación y descubrir)
- b) Desarrollar mis habilidades Emocionales (empatía, resiliencia, confianza)
- c) Desarrollar mis habilidades Sociales (dialogar, participar, liderar, comunicación)

8. Tu docente cuando cumples un buen trabajo (participas, das bien la lección, presentas deberes) te reconoce con:

- a) Puntos extras
- b) Halagos
- c) Más tiempo para el receso
- d) Elegir una actividad para la clase
- e) Ser su ayudante por un día
- f) Te da una golosina
- g) No te premia

Afectiva

9. En las diferentes asignaturas, cuando estoy en clases me siento:

- a) Motivado
- b) Aceptado
- c) Seguro
- d) Valorado
- e) Respetado
- f) Escuchado
- g) Incluido
- h) Interesado

10. En el desarrollo de las actividades educativas, tengo la oportunidad de sentirme acompañado y valorado porque puedo:

- a) Expresar mis opiniones sin miedo a ser juzgado
- b) Tomar decisiones que me hacen sentir seguro y confiado
- c) Resolver conflictos de forma respetuosa y con apoyo.
- d) Conversar con tranquilidad porque el ambiente es amable.
- e) Organizar mi tiempo de manera que no me genere estrés.
- f) Pedir ayuda cuando lo necesito y recibir comprensión.
- g) Liderar actividades que fortalecen mi autoestima.

Anexo 4. Fotografías



Fuente: Unidad Educativa “Once de Noviembre” – Entrevista a docente de séptimo grado del Subnivel medio.

Elaborado: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Fecha: 11 de diciembre, 2025



Fuente: Unidad Educativa “Once de Noviembre” – Encuesta a séptimo grado del Subnivel medio.

Elaborado: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Fecha: 11 de diciembre, 2025



Fuente: Unidad Educativa “Once de Noviembre” – Entrevista a docente de sexto grado del Subnivel medio.

Elaborado: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Fecha: 11 de diciembre, 2025



Fuente: Unidad Educativa “Once de Noviembre” – Encuesta a sexto grado del Subnivel medio.

Elaborado: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Fecha: 11 de diciembre, 2025



Fuente: Unidad Educativa “Once de Noviembre” – Entrevista a docente de quinto grado del Subnivel medio.

Elaborado: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Fecha: 11 de diciembre, 2025



Fuente: Unidad Educativa “Once de Noviembre” – Encuesta a sexto grado del Subnivel medio.

Elaborado: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Fecha: 11 de diciembre, 2025

Anexo 5. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO – TEMA: Guía metodológica: la Gamificación en ambientes de aprendizaje del subnivel media de EGB de la U.E, “Once de Noviembre” periodo 2025-2026. **AUTOR/A:** Nicole Paullán – Estefania Morales **TUTOR/A:** Mgs. Gladys Bonilla

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN	3. HIPÓTESIS	4. MARCO TEÓRICO	5. METODOLOGÍA	6. TÉCNICAS E IRD – INSTR-RECOLEC-DATOS
1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA <ul style="list-style-type: none"> ¿Es necesario el uso de una guía metodológica de la gamificación y los ambientes de aprendizaje? 	2.1 OBJETIVO GENERAL <ul style="list-style-type: none"> Elaborar la Guía Metodológica: Gamificación y Los Ambientes de aprendizaje para docentes del subnivel medio de la U.E. “Once de Noviembre” periodo 2025-2026. 	3.1 HIPÓTESIS GENERAL <ul style="list-style-type: none"> Hi: La Guía Metodológica de la Gamificación ayuda a los ambientes de aprendizaje del subnivel medio. 	4.1 Variable independiente: LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE <ul style="list-style-type: none"> - Conceptos - Características - Importancia - Tipos de ambiente - Componentes - Metodología - Espacio y Juego - Clima de aula - Entorno de aprendizaje 	5.1 Enfoque o corte Mixto 5.2 Diseño No experimental 5.3 Tipo de investigación <ul style="list-style-type: none"> Por el nivel–alcance Exploratorio, Descriptivo, Correlacional Por el objetivo Básica Por el tiempo Transversal Por el lugar De campo, Bibliográfica, 	6.1 Variable independiente: LAS REDES SOCIALES Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario de preguntas 10 preguntas para estudiantes con la escalad de Likert.
1.2. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN <ul style="list-style-type: none"> ¿¿Cómo la gamificación influye en la educación del subnivel media? 	2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS <ul style="list-style-type: none"> Caracterizar el uso de la gamificación en el aprendizaje de los niños del subnivel media. 	3.2 HIPÓTESIS DE TRABAJO <ul style="list-style-type: none"> H1: La gamificación es utilizada en la educación de los estudiantes del subnivel media. 	4.2 Variable dependiente: LA GAMIFICACIÓN <ul style="list-style-type: none"> - Concepto - Importancia e impacto - Características - Elementos - Tipos de jugador - Reglas - Papel del docente - Ventajas y desafíos - Herramientas para la gamificación - Metodologías de gamificación 	5.4 Unidad de análisis • Población de estudio • Tamaño de Muestra 5.5 Técnicas e IRD 5.6 Técnicas de Análisis e Interpretación de la información.	6.2 Variable dependiente: DESARROLLO PSICOSOCIAL Técnica: Entrevista Instrumento: Cuestionario 5 preguntas abiertas para docentes y 5 preguntas abiertas para el director de distrito de educación.
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuáles son los ambientes en el proceso educativo del subnivel media? 	<ul style="list-style-type: none"> Evaluar los ambientes de aprendizaje del subnivel media. 	<ul style="list-style-type: none"> H2: Los ambientes de aprendizaje cumplen con los parámetros necesarios para el proceso educativo. 			
<ul style="list-style-type: none"> ¿De qué manera la gamificación mejora los ambientes de aprendizaje en el subnivel media? 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar los parámetros técnicos y componentes de la Guía metodológica la gamificación en los ambientes de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> H3: La gamificación mejora los ambientes de aprendizaje mediante la guía metodológica. 			

Fuente: Universidad Nacional de Chimborazo

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)

Anexo 6. Matriz de operacionalización de variables

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES: INDEPENDIENTE

TÍTULO – TEMA: Guía Metodológica: La Gamificación y los Ambientes de Aprendizaje en el subnivel media de EGB de la U.E. "Once de Noviembre" periodo 2025-2026. **AUTOR/A:** Nicole Paullán - Estefania Morales **TUTORA:** Mgs. Gladys Bonilla

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	SUBDIMENSIONES SUBESCALA	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Variable Independiente: Ambientes de Aprendizaje:</p> <p>González- Rivera menciona que "los ambientes de aprendizaje se refieren al entorno físico, ambiental y social en el que los niños/as interactúan y participan en actividades de aprendizaje". (2024)</p> <p>Los ambientes de aprendizaje son espacios contruidos a partir del estilo del docente, que integran elementos físicos, el clima de aula y la metodología de enseñanza. Esto genera condiciones para la participación y el desarrollo del aprendizaje significativo, al permitir que los temas cobren sentido con las experiencias áulicas de los alumnos.</p>	Componentes	ACTIVIDADES	Acciones que se ejecutan en el proceso, contribuyendo al objetivo educativo.	¿En mis clases, qué actividades realizó?	<p>Técnica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta <p>Instrumento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario <p>10 preguntas para estudiantes utilizando la escalad de Likert.</p>
		HERRAMIENTAS	Recursos utilizados durante el proceso educativo, como físicos y mentales.	¿En las diferentes materias su docente qué medios educativos utiliza?	
		ACTORES	Dan vida al ambiente de aprendizaje: profesores y estudiantes.	¿Tu docente cuando realizas un buen trabajo, participas, das bien la lección te premia con?	
	Ambiente áulico	ESPACIO	Lugar físico donde se utilizarán y distribuirán recursos materiales y humanos.	¿Los pupitres de mi aula están acomodados de las siguientes formas, permitiéndome la movilización?	
		TIEMPO	Se relaciona con la actividad, con las personas y los materiales a utilizar.	¿En mi escuela hay espacios donde puedo leer, jugar y aprender con mis compañeros, cómo?	
		ASIGNATURA	Se relacionan con las planificaciones. Características de los estudiantes.	¿En la clase, mi profesor realiza actividades que me van a permitir?	
	Clima de aula	RELACIONES DE CUIDADO	Ambiente emocional saludable, centrado en las conexiones interpersonales	¿Cómo me siento en mis clases?	
		MANEJO DE DISCIPLINA	El docente tiene el rol de orientador y regulador de las normas de convivencia.	¿Qué normas de convivencia se establecieron al inicio del año con la participación de todos?	
		PARTICIPACIÓN	Oportunidad para que los estudiantes expresen sus opiniones, tomen decisiones y resuelvan conflictos	¿En mi aula, tengo la oportunidad de sentirme acompañado y valorado, por qué?	

Fuente: Universidad Nacional de Chimborazo

Realizado por: Morales, E. & Paullán, N. (2025)