

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
FACUTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



**TÍTULO:**

**LA GAMIFICACIÓN DIGITAL COMO TÉCNICA PEDAGÓGICA EN LA  
PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA DE TRES CENTROS ESCOLARES DE EL  
SALVADOR**

**PRESENTADO POR:**

**Br. GIOVANNI ENRIQUE QUINTANILLA ESCOBAR      QE06001**

**TRABAJO FINAL PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO/A EN  
EDUCACIÓN ESPECIALIDAD ADMINISTRACIÓN ESCOLAR**

**DIRECTOR DEL PROCESO DE GRADO:**

**LICENCIADO ALFREDO RODRÍGUEZ ESCOBAR**

**COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADO:**

**LICENCIADO ALFREDO RODRÍGUEZ ESCOBAR**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN  
SALVADOR CENTRO, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, DICIEMBRE DEL 2024**

**AUTORIDADES UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**

INGENIERO JUAN ROSA QUINTANILLA  
RECTOR

DOCTORA EVELYN BEATRIZ FARFÁN  
VICERRECTOR ACADÉMICO

MAESTRO RÓGER ARMANDO ARIAS ALVARADO  
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

LICENCIADO PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA  
SECRETARIO GENERAL

LICENCIADA ANA RUTH AVELAR  
DEFENSORA DE LOS DERECHOS UNIVERSITARIOS

LICENCIADO CARLOS AMÍLCAR SERRANO RIVERA  
FISCAL GENERAL

**AUTORIDADES FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**

MAESTRO JULIO CÉSAR GRANDE RIVERA  
DECANO

MAESTRA MARÍA BLAS CRUZ JURADO  
VICEDECANA

MAESTRA NATIVIDAD TESHÉ PADILLA  
SECRETARIO

MAESTRA SANDRA LORENA BENAVIDES DE SERRANO  
DIRECTORA ESCUELA DE POSGRADO

# ÍNDICE

## INTRODUCCIÓN

### CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

1.1 Situación Problemática .....	9
1.2 Enunciado del problema.....	12
1.3 Justificación.....	12
1.4 Alcances y Delimitaciones.....	13
1.4.1. Alcances.....	13
1.4.2. Delimitaciones.....	14
1.4.2.1. Delimitación espacial.....	14
1.4.2.2. Delimitación Temporal.....	15
1.4.2.3. Delimitación social.....	15
1.5 Objetivos de la investigación.....	15
1.5.1. Objetivo General.....	15
1.5.2. Objetivos Específicos.....	16
1.6 Limitaciones del Estudio.....	16
1.7 Sistema de Hipótesis.....	17
1.7.1 Hipótesis general.....	17
1.7.2. Hipótesis nula.....	17
1.7.3 Hipótesis específicas.....	18
1.7.4 Hipótesis estadísticas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.8 Matriz de Operacionalización de las Variables.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.8 Matriz de Hipótesis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

### CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación .....	20
2.2. Fundamentación Teórica.....	22
2.3.2 Técnicas gamificadoras digitales .....	27
2.3.3 Gamificación digital.....	30
2.3.5 Ludicidad en las metodologías pedagógicas.....	32

2.3.5 El aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo ciclo de Educación Básica. ....	34
2.3.6 La formación académica de los estudiantes de segundo ciclo de Educación Básica. ...	35
2.3.7 Desarrollo cognitivo de los estudiantes de segundo ciclo de Educación Básica. ....	37

### CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de Investigación.....	39
3.2 Población.....	40
3.3 Muestra.....	41
3.6 Procedimientos para la Recolección de Información .....	45
3.7 Prueba Piloto .....	46
3.8 Análisis de Datos .....	46

### CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 Presentación y análisis de datos. ....	48
4.1.1 Resultados de la Guía de Observación.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3 Resultados del Cuestionario.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Comprobación de hipótesis. ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3 Interpretación general de la información. ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4 Cuadro de relaciones.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

### CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones. ....	48
5.2 Recomendaciones. ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

### BIBLIOGRAFÍA

### ANEXOS

## **Resumen**

La educación está en constante transformación, influida por hitos históricos y fenómenos globales como la pandemia por COVID-19, la cual aceleró la incorporación de herramientas digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este nuevo panorama, la gamificación ha resurgido como una estrategia pedagógica innovadora, que consiste en integrar elementos propios de los juegos —como retos, recompensas y niveles— en contextos tradicionalmente no lúdicos, con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes. Este estudio se enfoca en analizar el impacto de la gamificación en el rendimiento académico de estudiantes pertenecientes a una comunidad rural de El Salvador, utilizando un enfoque cuantitativo que permite observar y comparar resultados medibles. Asimismo, se considera el contexto de la brecha digital, una problemática persistente que afecta el acceso equitativo a la tecnología. A lo largo del trabajo, se desarrolla un marco teórico y metodológico sólido, se presentan los hallazgos obtenidos a través del análisis de datos, y finalmente se propone un plan de acción destinado a optimizar la implementación de la gamificación en entornos educativos con características similares.

***Palabras clave:*** gamificación, brecha digital, rendimiento académico, educación rural

## INTRODUCCIÓN

La educación como toda rama de las ciencias de las humanidades, presenta cambios constantes que responden a los hitos históricos y viceversa, los hitos históricos se influyen por el rol de la escuela en las sociedades. No sería del todo prudente dejar de lado los cambios que la pandemia dejó en el acto pedagógico al impulsar de manera acelerada la virtualidad y sus ramificaciones. Con ese avance, la gamificación, aunque ha estado presente en las aulas desde hace décadas, ha emergido como una estrategia innovadora que fusiona elementos de juego en contextos no lúdicos, con el objetivo de motivar, educar y comprometer a los participantes de manera efectiva, especialmente en los contextos virtuales.

En el ámbito académico y profesional, su aplicación ha demostrado potenciar el aprendizaje, mejorar la productividad y fomentar la colaboración, al aprovechar principios psicológicos y de diseño de juegos para generar experiencias envolventes y satisfactorias. Este estudio se adentra en la exploración de la gamificación como herramienta clave en la transformación de diversos sectores, analizando su impacto, beneficios y desafíos, con el propósito de proporcionar una visión integral y fundamentada sobre su aplicación en contextos específicos.

En este documento, a través de cinco capítulos se recorre un proyecto investigativo desde la ruta cuantitativa, en una comunidad educativa rural de El Salvador, específicamente en tres centros escolares públicos, con estudiantes de segundo y tercer ciclo, con el objetivo de reconocer la incidencia de la gamificación en el rendimiento académico de una muestra del estudiantado. Tomando como fenómeno de estudio la gamificación misma, se indaga el fenómeno desde la perspectiva de la brecha digital y el alcance de los recursos digitales.

En este capítulo uno se presenta la problemática central que motiva la investigación. Se define el contexto en el que se desarrolla el estudio y se identifican las preguntas de investigación que guiarán el trabajo. Se argumenta la relevancia del tema, destacando el impacto de la gamificación en el rendimiento escolar. Además, se establece la justificación de la investigación, explicando por qué es importante abordar este problema y qué contribuciones se esperan obtener a partir de los resultados.

Luego, el capítulo dos ofrece una revisión exhaustiva de la literatura existente relacionada con el tema de estudio. Se analizan investigaciones previas y teorías relevantes que sustentan el marco teórico del trabajo. Se identifican las principales corrientes de pensamiento y se discuten

los hallazgos más significativos que han abordado problemas similares. Este análisis permite situar la investigación en un contexto más amplio y fundamentar teóricamente las hipótesis planteadas en el capítulo anterior.

Después, en el capítulo tres, se describe la metodología utilizada para llevar a cabo la investigación. Se detalla el enfoque cuantitativo, centrado en la observación y las entrevistas, explicando cómo se seleccionaron los participantes y el proceso de recolección de datos. Se discuten las técnicas de análisis empleadas para interpretar la información obtenida, así como las consideraciones éticas que se tuvieron en cuenta durante la investigación. Este marco metodológico proporciona la base para la validez y confiabilidad de los resultados.

Más adelante, en el capítulo cuatro, se presentan los hallazgos obtenidos a partir de la aplicación de encuestas y observaciones. Se analizan los datos recopilados, destacando patrones y tendencias que emergen de la información. Se incluyen gráficos y tablas que facilitan la comprensión de los resultados. Además, se discuten las implicaciones de estos hallazgos en relación con el planteamiento del problema y el marco teórico, proporcionando una visión clara de cómo los resultados contribuyen al entendimiento del fenómeno estudiado.

En la parte final, en el capítulo se sintetizan las conclusiones más relevantes derivadas de la investigación. Se reflexiona sobre la respuesta a las preguntas planteadas inicialmente y se discuten las implicaciones de los resultados en el contexto rural de la gamificación. Además, se ofrecen recomendaciones prácticas que pueden ser implementadas para abordar los hallazgos de la investigación. Estas recomendaciones están dirigidas a diferentes actores involucrados, con el fin de fomentar mejoras.

Desde las reflexiones anteriores, el capítulo seis, propone un plan de acción detallado para abordar los hallazgos de la investigación. Se establecen objetivos específicos y se delinean las actividades necesarias para implementar las recomendaciones formuladas en el capítulo anterior. Además, se identifican los recursos requeridos, los plazos de ejecución y los responsables de cada actividad. Este plan busca no solo resolver los problemas identificados, sino también asegurar la sostenibilidad de las soluciones propuestas a largo plazo. Se concluye con una reflexión sobre la importancia de la colaboración entre los involucrados para lograr un impacto significativo.

## CAPITULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1 Situación Problemática

Desde los diferentes nichos de la historia del acto pedagógico, la escuela, como representante de la educación institucionalizada, ha venido construyendo y deconstruyendo metodologías, estrategias y técnicas que lideren al éxito de su quehacer. Desde luego que este proceso continuo, ha evolucionado en codependencia con la tarea de satisfacer las necesidades de los aprendices y de su contexto. En este primer apartado se recorre el problema desde la necesidad de plantear la gamificación como una técnica alternativa en la nueva pedagogía impulsada por la pandemia del COVID-19, que hasta hoy no ha dejado de impactar las aulas salvadoreñas. La innovación en el aula puede producir cambios significativos en el desarrollo cognitivo de los aprendices, por lo tanto, en su desempeño académico, en sus habilidades de pensamiento, en su criticidad (Cassany, 2005, p. 9).

A partir de la consigna anterior, la gamificación ha venido tomando diferentes formas en la tecnología educativa desde antes de la pandemia del COVID-19. Es por ello, que al identificar la problemática que se presentan en los estudiantes de segundo ciclo de educación básica las situaciones observadas se deben en su mayoría a factores intrínsecos y su relación con la motivación por aprender, el rendimiento académico, la dificultad para entender los contenidos, ausentismo irregular a clases, dificultad de socializar, la capacidad de análisis e interpretación, el interés por los estudios y por investigar, además de la relación con el apoyo de los padres de familia. Todo lo anterior desde la intención de revolucionar la realidad de los métodos de enseñanza estrictamente conductista y tradicionales que todavía podrían dominar las aulas de la escuela salvadoreña Eguizábal (2022, pp. 3-4).

Considerando lo vertido anteriormente, innovar en el aula no debería ser más una opción, por lo que es preciso implementar un programa para que dentro de las planificaciones didácticas se diseñen y ejecuten técnicas gamificadoras de carácter lúdico como una de tantas formas de innovar y responder a las nuevas exigencias del contexto educativo. De manera que no solo se trata de dinamizar una actividad, sino también de asignar un propósito claro en dirección del objetivo

de aprendizaje al que sirviera. La gamificación, según Quijije (2022, s.n.) se vislumbra como esa herramienta metodológica en los procesos de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de contenidos desde la reingeniería de los procesos metodológicos ya existentes, que promuevan un aprendizaje significativo con los juegos como vehículo. Esto que puede contrariar a la concepción más ortodoxa de la educación que no permitiría un juego como otra forma de lograr los objetivos de aprendizaje.

Enfocando nuevamente que, en la escuela básica pública salvadoreña, la gamificación tiene un potencial impacto en el aprendizaje de los estudiantes, especialmente de aquellos en contextos retadores. Retomando la tecnología educativa como disciplina integradora, esta ha ofrecido diversas formas de acercamiento a las nuevas formas de aprendizaje, que son las que deberían guiar también las formas de enseñanza. Esto desde la idea que el problema en principio, no debería ser el acceso a recursos como el internet o a materiales como la amplia gama de formatos de texto de la red, sino que debería priorizarse el propósito que se le da a la actividad, al objeto de aprendizaje, al juego como tal.

Retomando que la gamificación, según Parente 2016, es una “técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados”, se vuelve necesario apreciar el estado de esta técnica en las escuelas que este estudio aborda. Sin embargo, abonando a este concepto, para especificar que la gamificación de las técnicas pedagógicas puede ser exponencialmente revolucionada desde las bondades del internet, desde la tecnología. A continuación, se expone el estado de cada una de las escuelas meta:

En el Centro Escolar Cantón El Limón, durante la pandemia se intentó dinamizar las técnicas de enseñanza, después de pasar por un período en el que las clases eran justamente el mismo modelo presencial con la variante de ser grabadas en video. Desde la formación docente del Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología (MINEDCYT), se impulsaron iniciativas de modernización de las estrategias y los docentes comenzaron a explorar otras formas de crear contenido. Ese contenido no ha sido del todo desde la gamificación, y es que uno de los principales retos que se tiene es el enfoque que los docentes han construido a través de su práctica, con relación a lo que se debe o no se debe hacer en las aulas y la percepción es que un juego puede generar indisciplina o una mala imagen frente al resto de miembros de la comunidad educativa.

En la misma dirección, el Centro Escolar Cantón El Capulín, desde los retos que la ruralidad conlleva, como la falta de conexión a internet o al menos conexión de buena calidad y

con alcance a todos los docentes y estudiantes, no ha logrado desarrollar un modelo en sus operaciones que permita que a gamificación sea un pilar esencial en su oferta pedagógica. Desde los mismos efectos de la pandemia, las formas de llevar contenido de forma remota a los estudiantes han venido cambiando. Si bien es cierto que no se pretende que la gamificación sea una técnica única en el diseño y ejecución de metodologías más involucrativa, debería de ser un componente evidente de la misma. Esta escuela, por falta de acceso a recursos de calidad, todavía no ha logrado posicionarse con esa visibilización.

Por último, el Centro Escolar República del Perú, que, aunque desde la urbanidad no enfrenta los mismos retos de transformación de paradigmas de la comunidad o de conectividad como las otras en la ruralidad, si ha enfrentado una relativa pasividad por parte de los docentes con relación a explorar nuevas metodologías. Los intentos que la escuela ha hecho por innovar se han limitado a reproducir actividades que no necesariamente incluyen el factor tecnológico, considerando justamente esa versión tecnológica de la gamificación. Con el tiempo, las actividades han caído en la misma naturaleza repetitiva, clásica, sin revisarse, sin actualizarse, sin ajustarse y así eliminando la característica innovadora del juego en cada actividad.

Desde la utopía, en el Centro Escolar Cantón El Limón, los docentes debería aprovechar las formaciones disponibles de la entidad de gobierno y aún trascender a la autoformación con la diversidad de recursos en línea que el internet de las cosas ahora ofrece. El ideal es que el paradigma arraigado a prácticas arcaicas que ya no responden al tiempo ni el espacio de los estudiantes de este tiempo, pueda relevarse a un paradigma más motivador y verdaderamente centrado en el estudiante. Entonces, utilizar un juego como técnica para el logro de los objetivos de aprendizaje de una clase, no debería verse como pérdida de tiempo, cómo descentralización del poder en el aula o como una forma de promover caos, sino todo lo contrario, como otra forma más positiva de lograr los mismos o incluso objetivos más fortalecidos por la participación de los aprendices.

En concordancia con lo anterior, en el Centro Escolar Cantón El Capulín, desde la ruralidad, lo ideal es que los estudiantes aun así puedan contar con acceso a recursos de alta calidad y así no ensanchar a un más la brecha digital y con ella la injusticia social. Si la conexión es el principal reto, entonces en el ideario debería de existir formas alternativas de cómo llevar objetos de aprendizaje gamificados y que de igual forma los estudiantes puedan conectarse a esos espacios de aprendizaje. Desde luego, para lograrlo, es inherente la formación docente y el espíritu de

mejora, que podría construirse desde la experimentación, desde la documentación de experiencias, desde la revisión constante, desde las oportunidades para proponer nuevas formas de pedagogía.

Luego, en el Centro Escolar República del Perú, más allá de los paradigmas docentes o de la conectividad a internet, se proyectaría la construcción de un repertorio amplio de actividades que bien pudieran revisarse cada trimestre o incluso cada año lectivo. De esta manera se revisaría su relevancia, su alcance y significancia en la dimensión de la planificación pedagógica que la escuela ofrece como parte de la dimensión más grande que es su planificación estratégica. De la misma forma como sería ideal que también en la construcción de estas nuevas técnicas, se pudiera crear colectivamente, aprovechando las alianzas estratégicas que la escuela pueda tener con oenegés, entidades de gobierno, autoridades municipales o religiosas.

La gamificación no es realmente un concepto nuevo en el contexto educativo, ya que ha estado latente en los ejes integradores como la tecnología educativa, pero justamente desde esa perspectiva, es que este estudio ofrece la versión digital de la gamificación como las actividades pueden partir de una versión de juegos en línea, por ejemplo, si el propósito es deliberado, monitoreado y evaluado. Por esto mismo, en la escuela salvadoreña si es cierto que ha resonado, pero no en la magnitud que debería. Esto ha generado que los insumos para la investigación sean limitados, sin embargo, si existen estudios que han explorado este fenómeno en el contexto salvadoreño y estos se exponen en el siguiente capítulo como parte del marco teórico.

Por lo antes descrito, se formula el siguiente enunciado de problema:

### **1.2 Enunciado del problema.**

¿Cómo las técnicas gamificadoras digitales inciden en el aprendizaje significativo de los estudiantes de Segundo Ciclo de Educación Básica de los Centros Escolares: “El Limón”, Distrito de Santa Tecla, La Libertad Este, “República del Perú”, Distrito de Mejicanos, San Salvador Centro y Centro Escolar Cantón El Capulín, Distrito de Colón, La Libertad Oeste?

### **1.3 Justificación.**

La importancia de la educación es fundamental para el desarrollo de cualquier sociedad, con la finalidad de mejorar las técnicas de aprendizaje se puede tener un impacto significativo en el rendimiento de los estudiantes a largo plazo, como buenos ciudadanos participativos en el progreso

del país. El enfoque de la gamificación como una técnica de aprendizaje, innovadora por medio de la implementación de estrategias educativas ha ganado popularidad en los últimos años los cuales han sido provechosos para el rendimiento académico de los estudiantes generando una experiencia positiva en ellos. Es por eso el objetivo de Investigar su efectividad en el aula; es importante para determinar si esta técnica gamificadoras puede mejorar los resultados académicos y la asimilación de contenidos de los procesos de aprendizaje.

Centrados en un grupo de estudiantes con características de segundo ciclo de Educación Básica, el enfoque permite identificar las necesidades y oportunidades de mejora en un nivel educativo crítico, donde los fundamentos académicos se están estableciendo. A la vez, realizar la indagación del contexto local: Realizar el estudio en los Centro Escolares Cantón El Limón, República del Perú y Cantón El Capulín, brinda una perspectiva local que puede ser relevante para la comunidad educativa de esas áreas y para la toma de decisiones a nivel local. Además, se tomará el período de estudio específico limitando la investigación a los meses de febrero hasta septiembre del año 2023 proporciona un marco de tiempo claro para evaluar el impacto de la gamificación en un lapso determinado.

#### **1.4 Alcances y Delimitaciones.**

Esta investigación parte de la idea que las actividades humanas son complejas y que un proyecto investigativo puede lograr cubrir cierta parte de un fenómeno y no necesariamente todos sus componentes. Desde luego que la delimitación del espacio y tiempo coloca un marco de trabajo, de la misma forma como el mismo enfoque cuantitativo de las actividades concretas de la investigación. Este marco puede determinar los alcances y las delimitaciones que a continuación se exponen.

##### **1.4.1. Alcances.**

El presente estudio explorará la incidencia del aprendizaje de 75 estudiantes de segundo ciclo en de los Centros Escolares El Centro Escolar Cantón El Limón, en el distrito de Santa Tecla, La Libertad Este, el Centro Escolar República del Perú, en el distrito de Mejicanos, San Salvador Centro y el Centro Escolar Cantón El Capulín, en el distrito de Colón, La Libertad Oeste, durante

el periodo de junio hasta octubre del año 2024, como alcance en relación con la práctica la gamificación en el aula como técnica innovadora.

La gamificación ha estado presente desde hace décadas, latente en las prácticas pedagógicas que buscan otras alternativas de cómo lograr los objetivos de aprendizaje. En ese sentido, se enfoca en la incidencia en el aprendizaje de los estudiantes que pueda evidenciarse en productos concretos, sin ahondar en otros temas que, si bien son importantes, no competen a cabalidad a este tema de investigación. Estos componentes pueden derivarse de la falta de acceso a recursos, la formación docente deficiente, las prácticas internas y sinergia de cada institución, la libertad de cátedra de los docentes, entre otros.

### **1.4.2. Delimitaciones**

Las limitaciones que se pueden presentar, desde el lado de los docentes como implementadores, puede resumirse en la priorización que puedan darle con relación a la valoración del tiempo, que puedan considerar la gamificación como otra forma de lograr los objetivos de aprendizaje y no como una forma de invertir tiempo. De la misma forma puede que haya limitaciones con la coordinación de cada una de las actividades en las etapas del proceso investigativo, los permisos correspondientes, así como el tiempo y recursos del equipo investigador.

#### **1.4.2.1. Delimitación espacial**

El Centro Escolar Cantón El Limón, se ubica en el distrito de Santa Tecla, La Libertad Este. Mientras que el Centro Escolar República del Perú, se encuentra en el distrito de Mejicanos, San Salvador Centro. El Centro Escolar Cantón El Capulín, se ubica en el distrito de Colón, La Libertad Oeste, todos en El Salvador. Las tres escuelas coinciden en la relativa cercanía al centro urbano de su distrito, sin embargo, constan de todas las características de un contexto retador, en la precariedad del estanco de políticas públicas que mejoren la infraestructura, modernicen el currículo y que busque recursos de alta calidad con alcance a todos los estudiantes, haciendo de la calidad educativa una utopía.

#### **1.4.2.2. Delimitación Temporal**

Desde la mirada de los efectos postpandemia, se considera el tiempo desde junio hasta octubre del año 2024 para la recopilación de información y la construcción propuestas para mitigar el problema.

#### **1.4.2.3. Delimitación social**

Se enfoca la investigación a los estudiantes de segundo ciclo de Educación Básica matriculados este año en el turno de la mañana y que presentan asistencia regular. De la misma forma, el abordaje del tema cubre al equipo docente, que no viven en la comunidad y que son quienes al final se encargan de hacer llegar los cambios que pueden mejorar o empeorar la forma de la escuela pública.

La gamificación, en un concepto simplificado es la forma como las actividades pedagógicas pueden dinamizarse, convertirse en juego y desde ahí, lograr objetivos de aprendizaje, según los intereses de las instituciones, los docentes y las comunidades.

### **1.5 Objetivos de la investigación.**

En este apartado se presentan los objetivos, tanto general como los específicos que van operativizando este proyecto investigativo y a los cuales todas las actividades deben ir apuntando a lograrse:

#### **1.5.1. Objetivo General**

Describir cómo las técnicas gamificadoras digitales inciden en el aprendizaje de los estudiantes de tercer ciclo de Educación Básica de los Centros Escolares: Cantón El Limón, República del Perú y Cantón El Capulín.

### **1.5.2. Objetivos Específicos**

- Determinar si la utilización de las actividades lúdicas digitales incide en la formación académica de los estudiantes de tercer ciclo de Educación Básica de los Centros Escolares: Cantón El Limón, República del Perú y Cantón El Capulín en El Salvador, Centroamérica.
- Analizar cómo la autorresponsabilidad favorece el desarrollo cognitivo de los estudiantes de tercer ciclo de Educación Básica de los Centros Escolares: Cantón El Limón, República del Perú y Cantón El Capulín en El Salvador, Centroamérica.
- Explicar si las metodologías de enseñanza lúdicas contribuyen en el desarrollo de las planificaciones didácticas formuladas dirigidas a los estudiantes de tercer ciclo de Educación Básica de los Centros Escolares: Cantón El Limón, República del Perú y Cantón El Capulín.

### **1.6 Limitaciones del Estudio**

Es importante reconocer las limitaciones de esta investigación. En primer lugar, la muestra seleccionada puede no ser representativa de todas las poblaciones estudiantiles, lo que podría limitar la generalización de los resultados. Además, la implementación de la gamificación puede variar significativamente entre diferentes contextos educativos, lo que podría influir en los resultados obtenidos.

Las limitaciones de este estudio cuantitativo en estas tres escuelas rurales de El Salvador se centran en varios factores que podrían afectar la validez y la generalización de los resultados. En primer lugar, el tamaño de la muestra es reducido, lo que dificulta la extrapolación de los hallazgos a un contexto más amplio. Además, las condiciones socioeconómicas y culturales de las comunidades pueden influir en la percepción y efectividad de la gamificación, lo que limita la comparabilidad con otros entornos educativos.

Asimismo, la dependencia de instrumentos como encuestas y observaciones puede introducir sesgos, ya que los datos recopilados están sujetos a interpretaciones subjetivas. Finalmente, la falta de un seguimiento a largo plazo impide evaluar de manera integral el impacto de la gamificación en el rendimiento escolar a través del tiempo.

Otro aspecto para considerar es la duración del estudio. Un análisis a corto plazo puede no capturar los efectos a largo plazo de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes. Por lo tanto, se sugiere que futuras investigaciones consideren un enfoque longitudinal para evaluar estos efectos a lo largo del tiempo.

## **1.7 Sistema de Hipótesis**

El sistema de hipótesis dentro de este apartado de la investigación representa la estructura teórica que comprueba o refuta un conjunto de hipótesis, las cuales permiten explicar y establecer una aproximación con el fenómeno en su realidad investigada. Desde esa mirada, entonces las hipótesis representan la respuesta tentativa, adelantada al problema de investigación.

### **1.7.1 Hipótesis general.**

Hg: Las técnicas gamificadoras digitales inciden en el aprendizaje significativo de los estudiantes de tercer ciclo de Educación Básica de los Centros Escolares: Cantón El Limón, República del Perú y Cantón El Capulín en El Salvador, Centroamérica.

### **1.7.2. Hipótesis nula.**

Ho: Las técnicas gamificadoras digitales no inciden en el aprendizaje significativo de los estudiantes de tercer ciclo de Educación Básica de los Centros Escolares: Cantón El Limón, República del Perú y Cantón El Capulín en El Salvador, Centroamérica.

### **1.7.3 Hipótesis específicas.**

He1: La utilización de las actividades lúdicas digitales incide en la formación académica de los estudiantes de segundo ciclo de Educación Básica de los Centros Escolares: Cantón El Limón, República del Perú y Cantón El Capulín en El Salvador, Centroamérica.

He2: La autorresponsabilidad favorece el desarrollo cognitivo de los estudiantes de segundo ciclo de Educación Básica de los Centros Escolares: Cantón El Limón, República del Perú y Cantón El capulín en El Salvador, Centroamérica.

He3: Las metodologías de enseñanza lúdicas contribuyen en el desarrollo de las planificaciones didácticas formuladas dirigidas a los estudiantes de segundo ciclo **XX** de los Centros Escolares Cantón El Limón, República del Perú y Cantón El Capulín en El Salvador, Centroamérica.

<b>Hipótesis General:</b> Hg: Las técnicas gamificadoras digitales inciden en el aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo ciclo de Educación Básica de los Centros Escolares: Cantón El Limón, República del Perú y Cantón El Capulín en El Salvador, Centroamérica				
<b>Hipótesis específicas</b>	<b>Unidad de Análisis</b>	<b>Variabes</b>	<b>Definición</b>	<b>Indicadores</b>
La utilización de las actividades lúdicas digitales incide en la formación académica de los estudiantes de tercer ciclo de Educación Básica.	Docentes Estudiantes ONGs que desarrollan proyectos	V.I.: las actividades lúdicas digitales.	Es una combinación entre juego en la que se incorpora la tecnología para favorecer el aprendizaje y brindando todos los medios primordiales para desarrollar sus habilidades y destrezas dentro de un ambiente virtual.	1. Participación activa en las actividades. 2. Motivación y entusiasmo por el aprendizaje. 3. Adquisición de habilidades digitales. 4. Desarrollo de habilidades de resolución de problemas. 5. Mayor interacción con el contenido de aprendizaje.
	Estudiantes	V.D.: Formación Académica	Es la educación en su sentido más amplio, incluyendo no sólo la adquisición de conocimientos académicos, sino también el desarrollo de habilidades y valores.	1. Rendimiento académico. 2. Retención y aplicación del conocimiento. 3. Mejora en la colaboración entre estudiantes. 4. Reducción del abandono escolar. 5. Evaluación positiva por parte de docentes y estudiantes.
He2: La autorresponsabilidad favorece el desarrollo cognitivo de los estudiantes de tercer ciclo de Educación Básica.	Estudiantes  Actividades didácticas	V.I.: Autorresponsabilidad	Como el desarrollo cognitivo influencia la capacidad de los individuos para desarrollar habilidades como la autorresponsabilidad, que es asumir consecuencias de sus actos, positivas o negativas.	1. Desarrollo de habilidades de pensamiento superior. 2. El ejercicio de la criticidad. 3. Espacios para la práctica del pensamiento crítico. 4. Espacios de formación para el diálogo crítico. 5. Actividades de aprendizaje basado en resolución de problemas.
	Objetos de aprendizaje  Planificación del aula	V.D.: Desarrollo cognitivo	Se centra específicamente en el crecimiento de las capacidades mentales y cognitivas de los estudiantes a lo largo de su vida.	1. Análisis y síntesis. 2. Pensamiento crítico diversificado. 3. Agilidad mental. 4. Memoria a largo plazo. 5. Resolución de problemas complejos.
Las metodologías de enseñanza lúdicas contribuyen en el desarrollo de las planificaciones didácticas formuladas dirigidas a los estudiantes de tercer ciclo de Educación Básica.		V.I.: Metodologías de enseñanza lúdicas		1. Nivel de participación en las clases. 2. Cumplimiento de actividades ex aula. 3. Involucramiento en actividades entre pares. 4. Mejora de habilidades discursivas y argumentativas. 5. Mejora del razonamiento lógico matemático.
	Instrumentos de planificación didáctica	V.D.: Didácticas formuladas		1. Calificaciones obtenidas en las evaluaciones. 2. Comprensión de las instrucciones de las evaluaciones. 3. Cumplimiento de las evaluaciones. 4. Nivel de mejora de una evaluación a la siguiente.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de investigación

Desde la pandemia, la gamificación se ha vuelto común en los entornos de aprendizaje virtual y ha ganado popularidad en el período post pandemia, lo que ha llevado a muchas instituciones educativas a mantener una combinación de clases presenciales y virtuales como parte de la nueva normalidad. Es crucial analizar los sustentos y fundamentos teóricos de autores que sustentan la definición de la gamificación, los beneficios y posibles desventajas de esta tendencia, que a pesar de que la pandemia ya sea un recuerdo, influyó significativamente en la forma que la escuela adoptó.

Así pues, aunque para las escuelas con los recursos necesarios de hardware y software, la gamificación puede ser muy beneficiosa, proporcionando a los estudiantes acceso a herramientas tecnológicas avanzadas. Sin embargo, en otras comunidades educativas, esto puede aumentar la desigualdad en el acceso a recursos que mejoren el aprendizaje. Este capítulo ofrece referencias bibliográficas que apoyan ambas perspectivas, basándose en la definición de las variables involucradas. La gamificación tiene sus fundamentos en la intersección de la psicología cognitiva, la tecnología y el diseño de interacción. Aunque Nick Pelling acuñó el término “gamificación” en 2003, la idea de aplicar elementos de juego en contextos no lúdicos se originó en la década de 1970.

De esta manera, la gamificación se ha venido convirtiendo en una herramienta pedagógica prometedora en el ámbito educativo, especialmente en contextos rurales como los de El Salvador. Esta metodología busca incorporar elementos de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (González, 2020). En las escuelas rurales, donde los recursos y la infraestructura suelen ser limitados, la gamificación puede ofrecer un enfoque innovador para hacer el aprendizaje más atractivo y accesible. Sin embargo, es crucial considerar las particularidades de estas comunidades para implementar estrategias efectivas.

A pesar de sus beneficios, la implementación de la gamificación en las aulas rurales enfrenta diversas limitaciones. La falta de acceso a tecnología adecuada y a internet de calidad puede dificultar la integración de herramientas digitales que potencien la gamificación (Martínez,

2021). Además, muchos docentes no están familiarizados con esta metodología, lo que puede generar resistencia al cambio y una falta de confianza en su aplicación. Por lo tanto, es fundamental abordar estas limitaciones para maximizar el potencial de la gamificación en el entorno educativo rural.

La formación docente es un aspecto clave para la exitosa implementación de la gamificación en las aulas. Muchos maestros en zonas rurales carecen de la capacitación necesaria para utilizar estrategias de gamificación de manera efectiva (Pérez, 2019). La formación continua y el desarrollo profesional son esenciales para que los educadores puedan adaptarse a nuevas metodologías y herramientas. Invertir en la capacitación de los docentes no solo mejora su competencia profesional, sino que también enriquece la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

El acceso a recursos de calidad es otra limitante significativa en las escuelas rurales de El Salvador. A menudo, las instituciones educativas carecen de materiales didácticos adecuados y de tecnología que faciliten la gamificación (Ramírez, 2022). La escasez de recursos puede llevar a una implementación superficial de la gamificación, donde se utilizan elementos de juego sin un propósito pedagógico claro. Es fundamental que las políticas educativas se enfoquen en proporcionar recursos adecuados para que la gamificación pueda ser efectiva y sostenible.

Además, la cultura local y las tradiciones juegan un papel importante en la implementación de la gamificación en las aulas rurales. Es esencial que las estrategias de gamificación se adapten a las realidades culturales de los estudiantes para que sean relevantes y significativas (López, 2020). La inclusión de elementos culturales en los juegos y actividades puede fomentar un sentido de pertenencia y motivación entre los estudiantes, lo que a su vez puede mejorar su rendimiento académico.

En el ámbito educativo, la gamificación se ha empleado para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Werbach y Hunter (2012) identifican tres componentes clave de la gamificación: componentes, mecánicas y dinámicas. Estos elementos se utilizan para crear experiencias que promuevan la participación y el aprendizaje significativo. Estos antecedentes teóricos que han venido trascendiendo la contemporaneidad se sustentan también en la teoría del constructivismo promovida por Jean Piaget, que descubre que el niño de entre tres y cuatro años debe usar juegos que le permitan desarrollar la diferenciación sensorial, ya

que puede hacer inmensidad de actividades lúdicas las cuales le permitirán practicar sus habilidades motrices y fortalecer su desarrollo cognitivo (Pulaski y Spences, 1977).

Lev Vygotsky afirmaba que el desarrollo social y cognitivo se deben trabajar en conjunto, ya que ambos construyen el aprendizaje y el área social no debe descartarse; porque los niños interiorizan los modos de pensar y de actuar en su entorno social apropiándose y desarrollando habilidades de lenguaje a través de la comunicación (Papalia, Wendkos, & Duskin, 2012).

Así pues, estas teorías, aunque fueron establecidas fuera de la validez moderna de las referencias bibliográficas, fundamentaron la idea que los estudiantes construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno y sus experiencias, igualmente para María Montessori (Mooney, 2000) dice que: “los niños aprenden mejor a través de experiencias que incluyen los sentidos” (p.24). Es por eso la importancia del juego didáctico ya que está estrechamente ligado al desarrollo y aprendizaje de los y las estudiantes.

Lo anterior, de acuerdo con Jiménez (2004) se refuerza con la postura que: “...el juego actúa como un revelador mental de procesos cognitivos...” (p, 61). necesarios para estimular las fases del desarrollo de los niños mediante actividades concretas y abstractas que estimulan el desarrollo de su propio aprendizaje significativo. Entonces así la gamificación en la educación se debe adaptar las estrategias de enseñanza a las nuevas generaciones, más acostumbradas a la tecnología y los videojuegos, desde la idea que los formatos de los juegos evolucionan con las generaciones. Estudios han demostrado que la gamificación puede mejorar la motivación, la inmersión y la interacción social en el entorno educativo.

## **2.2. Fundamentación Teórica.**

Dentro de la fundamentación teórica de este estudio acerca de la gamificación como técnica innovadora en la planificación estratégica en los centros escolares públicos, a continuación, se exponen algunas de las teorías que sustentan el objeto de estudio. La gamificación como estrategia de aprendizaje muestra los beneficios derivados de su puesta en práctica en el aula y concretando en el ámbito educativo, haciendo alusión a la necesidad de presentar el contenido de manera atractiva y lúdica. Desde esa mirada en este apartado se rescata la importancia de sustentar los principios y elementos propios del juego y su propósito de influir positivamente en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes.

La construcción de nuevos tiempos y espacios en la educación post pandemia, demanda de ciertos estándares, competencias, requerimientos y medidas de acción destinados a cambiar la forma en la que los estudiantes aprenden, por lo que no es posible mejorar la calidad de la educación sin mejorar la calidad académica de los estudiantes. De acuerdo con Oliva (2016) La influencia de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes depende de la innovación docente en el desarrollo de las clases, para incentivar el interés, el potencial de los estudiantes por aprender, mediante la dinámica del juego, y el sistema de enseñanza didáctico; adecuándolos a los contenidos curriculares.

Así mismo en la revista “La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario” (Ermi, 2005, P,37) plantea que “La mecánica gamificadoras, hace hincapié en cómo los elementos de una estructura de juegos buscan recompensar a los estudiantes cuando una simple clase adopta el papel de puntajes, emblemas, niveles, tablas de clasificación y los retos.” Por ende, la gamificación contribuye en el comportamiento, fortalece la personalidad, a través de los principios didácticos, en los que aprender debe medir los avances y destrezas en la evaluación de sus propios aprendizajes (Ermi, 2005).

La influencia de la gamificación en la tecnología educativa resulta más fácil que elaborar o ajustar un video juego para el desarrollo de los contenidos educativos dentro de los sustentos teóricos de la gamificación no requiere de una infraestructura tecnológica sofisticada. Aunque el uso de la TIC la potencia. La gamificación trae como desafío el diseño de actividades que aumenten las motivaciones intrínsecas de los estudiantes, pero que favorezcan la apropiación y aplicación del conocimiento, promoviendo el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje por descubrimiento, permitiéndole al estudiante sea participe de su propio aprendizaje. (García y Rangel, 2020)

La revista International Journal of Serious Games, que se centra en la investigación y el desarrollo de juegos serios, propone que un propósito educativo explícito y cuidadosamente pensado para la gamificación es que se puede utilizar para maximizar diferentes áreas de conocimiento, facilitar el aprendizaje, apoyar los procesos de instrucción, promover cambios de actitud o comportamiento, generar emociones, maximizar la adquisición de habilidades y/o competencias, entre otros. Su principal característica es que es atractivo, interactivo, entretenido-

dinámico, motivador, desafiante, fácil de usar, estimula la cooperación, el razonamiento y el pensamiento crítico que incluyen aplicaciones educativas, de salud, de entrenamiento y otros usos prácticos de los juegos.

Otra revista de interés educativo, *Simulation & Gaming*, publica investigaciones sobre la teoría y la práctica de la simulación y los juegos, incluida la gamificación en diferentes contextos, como la educación, la formación y la toma de decisiones. De muchas maneras desmitifica la creencia tradicional que por medio de plataformas de videojuegos los usuarios solo pueden usar esos espacios para ocio y no necesariamente para aprendizaje que puede enriquecer habilidades necesarias para la vida. La tecnología ha provocado que estas plataformas se expandan a lugares anteriormente impensables en los que los usuarios tienen acceso a cualquier hora, desde cualquier lugar con la debida conectividad. Ciertamente esa dependencia a la conectividad a internet puede representar un reto si el juego no está conectado, pero no se puede negar que es una forma muy ubicua de la tecnología y sus derivados.

La revista *Journal of Gamification*, como su nombre indica, esta revista se enfoca específicamente en la gamificación, cubriendo temas como diseño de juegos, psicología del jugador, estrategias de compromiso y aplicaciones en diferentes áreas. Desde luego que es importante considerar que, con el juego como vehículo de creación o construcción de niveles de pensamiento, es inherente explorar las implicaciones psicológicas, emocionales y cognitivas que los espacios de juego ofrecen y más si esto se trata de la complejidad de los espacios virtuales. No se puede negar que el uso de plataformas interactivas, de multi usuarios están generando también nuevos fenómenos en las interacciones sociales, el idioma, la transculturización y de más.

Desde la mirada de este último fenómeno, la revista *Games and Culture* publica investigaciones interdisciplinarias sobre juegos y cultura, lo que incluye estudios sobre la gamificación en relación con la cultura, la sociedad, la política y otros aspectos. La realidad virtual representa otra versión de la sociedad de los individuos, esto a su vez los vuelve ciudadanos de ese entorno virtual y como todo espacio de pertenencia debe tener políticas que regulen el comportamiento humano dentro de su concepción de ética. Estos estudios entonces buscan documentar esa parte política, cívica de la interacción humana en los juegos virtuales.

Siendo la gamificación una forma de hacer el aprendizaje lúdico, sin necesariamente involucrar la tecnología como tal, la revista *Entertainment Computing*, no se centra exclusivamente en la gamificación, esta revista cubre una amplia gama de temas relacionados con

el entretenimiento digital, incluidos los juegos, la realidad virtual y la gamificación. Como se mencionó anteriormente, que la gamificación ha venido escalando, evolucionando de acuerdo a las exigencias de cada generación y su contexto.

Entre otras fuentes de otros usos de este objeto de estudio, el artículo “Gamificación en la gestión de recursos humanos: un enfoque centrado en el empleado” examina cómo la gamificación puede utilizarse en la gestión de recursos humanos para mejorar la participación de los empleados, la motivación y el rendimiento laboral. (Huotari K., 2017.) De la misma forma, el estudio "Gamificación y administración: una revisión sistemática de la literatura" revisa la literatura existente sobre la gamificación en relación con la gestión, identificando tendencias, aplicaciones y áreas de investigación futuras. (Deterning, 2011). En esa misma dirección, otro artículo "Gamificación en la gestión de proyectos: un estudio exploratorio" examina cómo la gamificación puede aplicarse en la gestión de proyectos para mejorar la colaboración, la productividad y la satisfacción del equipo. (Landers, 2011).

La gamificación en recientes estudios de formatos más contemporáneos se encuentra en otros artículos como "El poder de jugar: el uso de la gamificación en la gestión del cambio organizacional" que explora cómo la gamificación puede utilizarse como una herramienta efectiva en la gestión del cambio organizacional, facilitando la adopción de nuevas prácticas y comportamientos por parte de los empleados. (Morschheuser, 2017). Así como otro artículo sobre "Gamificación en la gestión de la cadena de suministro: un enfoque centrado en el rendimiento" que expone cómo la gamificación puede aplicarse en la gestión de la cadena de suministro para mejorar el rendimiento, la eficiencia y la colaboración entre los actores involucrados. (Gebauer, 2014).

## **2.3 Definición de términos básicos**

### **2.3.1 Planificación estratégica en la administración de instituciones educativas.**

La Importancia de la administración escolar radica en una buena gestión en función de los recursos humanos, académicos o tecnológicos, que impacta directamente de la educación siendo fundamental para el desarrollo de cualquier sociedad, con la finalidad de tener un impacto significativo en el rendimiento de los estudiantes a largo plazo, como buenos ciudadanos participativos en el progreso del país.

La gestión estratégica es un proceso colectivo y cíclico. Lo primero parte del trabajo articulado de todas las unidades, departamentos, áreas o comités de la organización. Lo segundo, en el sentido de mejora permanente en la revisión de su implementación y en sus formas de adecuación. El pensamiento estratégico recae en la estructuración de acciones que conlleven a cumplimiento de los objetivos de la organización, dependiendo de la naturaleza de sus operaciones. La importancia de la gestión educativa estratégica es lograr la integración de todos los miembros de la comunidad educativa, promoviendo su participación para tomar decisiones beneficiosas hacia objetivos que contribuyan a la mejora de la educación. Según Salas (2003), es indispensable elevar la calidad de la educación, por lo que elevar la capacidad de gestión de la organización educativa es uno de los principales problemas a resolver por teóricos e investigadores de este campo. Para lograr mejoras, es fundamental contar con la colaboración plena del personal docente, especialmente de los maestros y el director.

Según Cruz & Santos (2021), el plan estratégico se utiliza como una herramienta para determinar cómo alcanzar y evaluar las estrategias que se implementarán con el objetivo de mejorar los aspectos esenciales. De esta manera, se garantiza la calidad de la educación en todos los niveles mediante la creación de estrategias de aprendizaje. La evolución de la gestión educativa se considera fundamental para alcanzar la excelencia institucional. Esto implica evaluar si las metas y estrategias se basan en supuestos relacionados con los problemas y necesidades educativas, así como establecer objetivos claros y medibles dentro de los plazos establecidos.

En toda Institución Educativa es indispensable que tengan la misión y visión y objetivos estratégicos que planifican a largo plazo el desarrollo de las actividades didácticas pedagógicas de la intuición educativa y para ello se requiere una evaluación continua, este proceso nos ayuda a monitorear el avance y las interferencias comprobar el nivel de comprensión. Identificar las necesidades, deficiencias o avances, si se puede mejorar. Es crucial en el desarrollo del programa educativo y en el crecimiento del personal involucrado. Trabajar en equipo, respetándose mutuamente, permite que la labor educativa se desarrolle de manera efectiva y beneficiosa.

Si bien es cierto que el personal administrativo es el principal responsable de ejercer con liderazgo y gestionar estratégicamente en las diversas actividades, existen factores que influyen negativamente en los procesos y desarrollo de actividades escolares, y las necesidades que presenta la comunidad educativa. Por lo tanto, es necesario contar con docentes protagonistas, agentes dinamizadores en su entorno, autodidactas e innovadores. Siendo un impulso para consolidar la

profesionalidad y ejercer con confianza y seguridad para involucrar a los actores de la comunidad educativa y lograr un alto porcentaje de éxito en la gestión educativa y cumplir con los objetivos propuestos.

El director escolar debe inspirar y apoyar al maestro para que este pueda desempeñar su trabajo con mayor independencia y eficacia. Es necesario provocar cambios en el comportamiento del maestro para adaptarlo al entorno actual. La responsabilidad de lograr estos cambios recae en el director, quien debe estar en constante proceso de autorrealización y búsqueda de conocimiento. Con entusiasmo, inteligencia y creatividad, el director puede guiar al maestro hacia nuevas estrategias pedagógicas que cumplan los objetivos educativos.

Además, el rol del director como agente de cambio debe estar presente en todas las tareas que le competen. Esto incluye el diseño o rediseño del currículo, la organización de la instrucción, la selección de personal, la provisión de materiales y la facilitación de la educación en servicio. También debe orientar a la facultad, mantener relaciones públicas y evaluar la ejecución de la instrucción como director escolar.

En última instancia, el director puede influir en la conducta del personal docente al ayudar a identificar nuevos problemas y establecer objetivos educativos, animar y apoyar a los docentes al desarrollo de nuevas metodologías de enseñanza donde la innovación didáctica sea la protagonista de las actividades didácticas pedagógicas en los salones de clase.

### **2.3.2 Técnicas gamificadoras digitales**

La gamificación puede ser una herramienta poderosa para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes en las escuelas rurales. Al incorporar dinámicas de grupo y desafíos colaborativos, los educadores pueden promover habilidades sociales y de comunicación que son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes (Sánchez, 2021). Estas interacciones no solo enriquecen el proceso de aprendizaje, sino que también ayudan a construir una comunidad escolar más unida, donde los estudiantes se sienten apoyados y motivados a participar activamente en su educación, pero es importante cuestionar las posibilidades cuando en la ruralidad hay limitantes que ensanchan la brecha digital y no permiten la optimización de los recursos.

Ahora, desde otra perspectiva, un aspecto relevante de la gamificación en contextos rurales es su capacidad para personalizar el aprendizaje. A través de la implementación de diferentes

niveles de dificultad y la posibilidad de elegir actividades, los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo, lo que es especialmente beneficioso en aulas con una diversidad de habilidades y estilos de aprendizaje (Gutiérrez, 2023). Esta personalización no solo mejora la experiencia educativa, sino que también permite a los docentes identificar las necesidades individuales de sus alumnos y adaptar su enseñanza en consecuencia.

La evaluación en un entorno gamificado también presenta oportunidades únicas. En lugar de depender únicamente de exámenes tradicionales, los educadores pueden utilizar métodos de evaluación más dinámicos y creativos, como juegos de rol o proyectos colaborativos, que reflejan mejor el aprendizaje y la participación de los estudiantes (Fernández, 2022). Esta variedad en la evaluación puede reducir la ansiedad asociada a los exámenes y fomentar un ambiente de aprendizaje más positivo, donde los estudiantes se sientan cómodos explorando y experimentando.

Finalmente, es importante destacar que la gamificación no es una solución mágica, sino una estrategia que debe ser implementada con cuidado y consideración. La planificación adecuada y la alineación con los objetivos educativos son esenciales para garantizar que las actividades gamificadas realmente contribuyan al aprendizaje significativo (Torres, 2021). La colaboración entre docentes, administradores y la comunidad es fundamental para crear un entorno educativo que apoye la innovación y el uso efectivo de la gamificación en las aulas rurales de El Salvador. La implementación de la gamificación en el aula como técnica innovadora se fundamenta en estudios psicológicos, pedagógicos y de diseño de juegos, para mejorar las habilidades de los estudiantes, permitiendo alcanzar un mayor nivel de conocimiento combinando actividades lúdicas y aprendizaje. Según Knowles (1970) y su teoría de aprendizaje aplicada a la gamificación, se fomenta la autonomía, la motivación y la autoeficacia al permitir que los estudiantes tomen decisiones y asuman roles activos en su propio aprendizaje. El autor destaca la importancia de la motivación de los estudiantes como punto de partida para adquirir experiencias significativas, dejando de lado las metodologías de enseñanza convencionales.

En esa misma dirección, la teoría de flujo propuesta por Csíkszentmihályi (1998), se refiere a la experiencia óptima que ocurre cuando los individuos se encuentran inmersos en una actividad desafiante pero alcanzable. Los juegos a menudo generan un estado de flujo al proporcionar desafíos y recompensas equilibrados, lo que puede llevar a una mayor concentración y aprendizaje. Por ello es importante implementar la gamificación como parte del proceso de enseñanza a

aprendizaje en los estudiantes para lograr la concentración en los contenidos educativos a través de una estrategia metodológica que optimice sus experiencias y desafíe sus capacidades.

La gamificación puede facilitar la construcción de conocimiento al ofrecer escenarios y desafíos que requieren pensamiento crítico y resolución de problemas. Desde esta mirada es revolucionario pensar que la gamificación no necesariamente significa un recurso netamente didáctico, sino que más bien depende del propósito que el facilitador de conocimiento pueda dirigir hacia un objeto de aprendizaje (Contreras et al, 2017).

Las autoras proponen que un juego virtual en su dimensión de gamificación digital presenta elementos claves que se pueden implementar como parte de la estrategia metodológica impartida por el docente dentro del aula:

- **Puntos y recompensas:** La asignación de puntos y recompensas virtuales para incentivar el logro de metas y objetivos de aprendizaje.
- **Desafíos y misiones:** La creación de desafíos o misiones que los estudiantes deben completar para avanzar en su aprendizaje.
- **Competencias:** La introducción de la competencia amigable entre estudiantes, lo que puede fomentar la participación.
- **Narrativa:** La incorporación de una narrativa o historia que guía el aprendizaje y crea un contexto significativo.
- **Colaboración:** La promoción de la colaboración entre estudiantes a través de actividades grupales y cooperativas.

De la misma forma que reconocen los siguientes beneficios:

- **Aumento de la motivación:** La gamificación puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes al hacer que el aprendizaje sea más divertido y gratificante.
- **Mejora del compromiso:** Los elementos de juego mantienen a los estudiantes comprometidos y dispuestos a participar en las actividades.
- **Desarrollo de habilidades:** La gamificación puede ayudar a desarrollar habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la toma de decisiones.

- **Retroalimentación inmediata:** Los juegos proporcionan retroalimentación inmediata, permitiendo a los estudiantes aprender de sus errores.
- **Fomento de la creatividad:** Los juegos a menudo requieren soluciones creativas para superar obstáculos, lo que fomenta la creatividad de los estudiantes.

Por otro lado, la total dependencia de la didáctica en recursos digitales no debería ser la premisa para la docencia, especialmente en contextos retadores como la ruralidad. De hecho, la exposición prolongada a pantallas de tabletas o celulares, por ejemplo, puede generar un retraso en niños menores de 4 años, considerando esto como una desventaja (Cabezas, 2020). No se trata de un nuevo enfoque pedagógico que tome como base la gamificación en la digitalización de la didáctica como única dirección. Se trata más bien de encontrar un punto de balance, de cómo las nuevas formas de los objetos de aprendizaje ofrecen nuevas rutas hacia un mismo destino.

### **2.3.3 Gamificación digital**

La incorporación de videojuegos digitales en la enseñanza de las ciencias de la vida ha sido objeto de estudio en los niveles educativos de primer y segundo ciclo y aunque estos juegos aumentan la motivación de los estudiantes, pocos logran resultados significativos en el aprendizaje científico. La integración didáctica de los juegos podría estimular la participación en temas socio científicos y favorecer la inclusión de alumnos con diversas habilidades, especialmente en las nuevas tendencias de la tecnología educativa y su auge postpandemia.

Los juegos digitales utilizan el medio digital como canal para actividades interactivas. Según Voge et al (2006), son actividades con objetivos, interactivas y que proporcionan retroalimentación dentro de un contexto narrativo o histórico. Cebrián de la Serna (2013) valora los juegos digitales como recursos y herramientas que permiten experiencias de aprendizaje vitales para los estudiantes, fomentando actitudes comprometidas con el contenido del juego a través de reglas y normas específicas, y facilitando el desarrollo de competencias curriculares y la interacción entre grupos en entornos tecnológicos. Es importante destacar que los juegos digitales no se limitan a títulos como Fortnite; también incluyen aplicaciones móviles que ayudan a contar o identificar formas geométricas. Por lo tanto, el espectro de juegos digitales es amplio y diverso.

En este contexto, existen dos tipos principales de juegos digitales:

- **Juegos comerciales:** Estos videojuegos están diseñados principalmente para el entretenimiento, pero también pueden utilizarse con fines educativos. Por ejemplo, los juegos de acción pueden mejorar la resolución de problemas y contribuir a la alfabetización digital.
- **Juegos educativos:** Estos juegos tienen como objetivo principal el aprendizaje y la práctica de habilidades. Pueden abordar temas como matemáticas o el aprendizaje de idiomas extranjeros. A pesar de su enfoque educativo, siguen manteniendo características atractivas como narrativa, interactividad, reglas, gráficos, desafíos y competición. La clasificación de estos juegos puede variar según diferentes autores, como Laamarti, Eid y El Saddik (2014).

La incorporación efectiva de juegos digitales en el aula puede enriquecer la experiencia de aprendizaje, pero es importante que antes de introducir juegos digitales, es fundamental establecer objetivos educativos específicos, definir las habilidades o conceptos que se deben adquirir y en ese sentido se deben alinear los juegos, con un propósito claro.

Desde luego que es importante saber elegir o diseñar los juegos relacionados directamente con el contenido curricular que fomenten habilidades cognitivas, creatividad o resolución de problemas para luego presentar los juegos como parte del contexto, como por ejemplo en matemáticas, un juego de resolución de problemas podría formar parte de una misión espacial. Y sin duda la parte de retroalimentación durante y después del juego, destacando los logros y señalando áreas de mejora.

De esta manera, según se resume de los autores citados anteriormente, se fomenta la colaboración, el trabajo en equipo y la comunicación entre los estudiantes mediante juegos multijugador o actividades grupales. Por lo mismo, es importante que el docente, en su rol de investigador y el director de la escuela en su rol de facilitador de situaciones de aprendizaje hacia la calidad educativa, indaguen sobre recursos que promuevan la interacción de los estudiantes con contenido significativo y de fácil acceso y de calidad.

### **2.3.4 La autorresponsabilidad o autorregulación.**

La autorresponsabilidad es crucial en el crecimiento personal y eso significa aceptar la responsabilidad única sobre elecciones y comportamientos individuales. Esto se vuelve entonces una serie de habilidades para conocer como el individuo reacciona internamente ante los estímulos del mundo exterior, como se relaciona con otros, como proyecta consecuencias y asume responsabilidades. Desde luego que la escuela funciona como una entidad fundamental para la construcción de estas habilidades y así también crear el andamiaje hacia el autocuidado que se vuelve necesario a medida que el individuo va asumiendo más responsabilidades (Panadero, 2014).

En un ejemplo concreto, los niños entre las edades de 7 a 9 años inician su vida cotidiana con actividades como el auto cuidado: como bañarse, cambiarse solo, ordenar su propia ropa, cuidar y guardar sus juguetes y objetos personales. Sin duda, estos hábitos pueden ser reforzados desde la rutina de la gamificación, en su versión tradicional como la digital, si esa responsabilidad es compartida con los adultos a cargo. Entonces la tecnología no es en sí dañina, como tampoco las aplicaciones o la conectividad a internet, sino la forma como se regula desde la figura del guardián y como ese sentido de regulación se transfiere a los niños (Ochoa, 2000).

### **2.3.5 Ludicidad en las metodologías pedagógicas.**

Lo lúdico abarca todo lo relacionado con el juego, la recreación, el ocio, el entretenimiento y la diversión. Participar en actividades lúdicas no solo permite disfrutar del tiempo libre, sino también aprender a través de juegos, recreación y momentos de esparcimiento. Las tácticas lúdicas son métodos que se basan en la organización curricular que el profesor establezca; estas pueden emplearse para diseñar actividades reflexivas y adaptables que fomenten la adquisición de conocimientos significativos (Tébar, 2003).

El enfoque lúdico consiste en emplear estrategias para establecer un entorno armonioso para los estudiantes inmersos en el aprendizaje. A través de actividades divertidas y amenas, se integran contenidos, temas o mensajes del currículo. Para los estudiantes que se encuentran en una etapa de transición biológica y neuronal en sus preferencias, la gamificación en el aula puede ser un reto. Por un lado, los juegos están presentes en muchas áreas de la vida del ser humano y son

una manera fácil de conectar y de hacer las situaciones más amenas, de oxigenar el cerebro y que esté más dispuesto a participar. Naturalmente esto dependerá de la composición del juego, en el caso de trabajar con estudiantes de segundo y tercer ciclo de educación básica, esto dependerá de la forma en la que se proporcionen las instrucciones, en las que se evidencia el objetivo de aprendizaje y como se guie la actividad en cada momento sin perder el curso (Carreras, 2012).

Los enfoques lúdicos y juegos se convierten en una herramienta poderosa para prevenir o reducir el estrés y la fatiga cotidiana, la monotonía que impide el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cuando las clases en el aula siguen el mismo patrón todos los días, los estudiantes y los docentes pueden experimentar aburrimiento y cansancio. Este aburrimiento se manifiesta como una creciente aversión hacia el trabajo incluso antes de comenzar, por lo que no hay motivación por la repetición constante de actividades poco estimulantes.

Por lo tanto, se sugiere la incorporación de juegos en el aula diversifica la experiencia, la hace más motivadora y entretenida, evitando la rutina. Además de los beneficios para los docentes, el uso de enfoques lúdicos y juegos fortalece el apoyo y la conexión entre ellos y los estudiantes. Estos enfoques también refuerzan los procesos de aprendizaje, brindan seguridad, independencia y confianza, preparando a los estudiantes para enfrentar y transformar su entorno en el futuro (Peris, 2015).

Considerando que la metodología se describe como un conjunto de estrategias y acciones organizadas por el profesor para facilitar el aprendizaje de los alumnos (Vírgula, 2019), y que la ludicidad se caracteriza por ser una fuente inagotable de actividad, expresión y movimiento, donde la manipulación, la invención y el descubrimiento son actividades que generan gozo, alegría y placer se podrían definir las Metodologías Lúdicas como acciones que se implementan en clase para ayudar a los alumnos a alcanzar sus objetivos de manera atractiva, llamativa y divertida (Campos, 2018). Esto implica entonces que la metodología lúdica es amplia, permitiendo que los niños aprendan de manera fácil y divertida, sin que el proceso de aprendizaje se vuelva tedioso. Además, fomenta el desarrollo de habilidades, relaciones interpersonales y el sentido del humor.

Iglesias Casal (1998) sostiene que las actividades lúdicas son un recurso valioso, productivo y rentable para lograr el objetivo final: que los alumnos alcancen una competencia adecuada en el aula. También destaca que el juego es una forma maravillosa de prevenir y tratar

el estrés de los docentes. En última instancia, el juego potencia el aprendizaje, alivia el estrés y nos conecta con los demás y con el mundo que nos rodea, incluso en el ámbito laboral, donde puede hacer que la jornada sea más productiva y placentera.

Por otro lado, como lo menciona Morocho (2021), los juegos no tendrán la misma incidencia en la retentiva de la misma forma en todos los estudiantes. Será necesario para el facilitador, buscar alternativas, sin que esto signifique presionar la participación y respetar esos espacios de toma de decisión en virtud de la autonomía que la educación misma busca impregnar en los aprendices. De manera que, aunque los juegos pueden facilitar el andamiaje, no siempre tendrán el mismo efecto o incidencia con todos los participantes, en todo momento.

Por eso el docente El docente es responsable de escoger las actividades lúdicas para trabajar con sus estudiantes, ya que hoy existen opciones lúdicas que crean confianza y distensión, para aumentar la motivación y lograr una mayor implicación, y otras sirven para focalizar en lenguajes no verbales, como el lenguaje corporal, la mímica y gestos, entrenando en estrategias de compensación para expresarse sin palabras.

En resumen, cualquier actividad de aprendizaje puede y debe ser lúdica, es decir, entretenida, motivadora y flexible. Platón ya reconocía la necesidad de vincular el juego con la educación: “El juego debe ser el primer ejercicio, el recurso más utilizado y necesario para el niño” pero es menester rrevisar si el material que se empleará es acorde al tema tratado y al grupo con el que se trabajará, Indicar a los estudiantes el objetivo que aplica un juego, Indicar a los estudiantes las instrucciones o reglas que presenta para que los estudiantes puedan comprender y asimilarlos. hacer una demostración del juego para evitar confusiones. El docente debe estar atento a si la aplicación de juegos está dando buenos o malos resultados en el aprendizaje de los estudiantes y tomar medidas al respecto.

### **2.3.5 El aprendizaje significativo de los estudiantes de tercer ciclo de Educación**

#### **Básica.**

El aprendizaje significativo implica que los estudiantes construyan nuevas ideas y conceptos basados en sus conocimientos previos. Es un proceso activo en el que relacionan la nueva información con su experiencia y conocimientos existentes, creando conexiones sólidas y duraderas. En lugar de memorizar pasivamente, se centran en comprender profundamente y aplicar

los conceptos. El docente desempeña un papel clave al guiar este proceso y crear oportunidades para aplicar el conocimiento de manera significativa. El aprendizaje significativo es esencial para el crecimiento intelectual y personal de los estudiantes. Al comprender y aplicar los conocimientos de manera profunda, los estudiantes pueden transferir lo aprendido a diversas situaciones y resolver problemas de forma creativa. Además, este enfoque fomenta la motivación interna, el interés por aprender y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico (Moreira, 2000).

Dentro de los principios para lograr el aprendizaje significativo en los estudiantes ser debe:

- Tener relevancia los contenidos educativos deben tener sentido y ser relevantes para los estudiantes, relacionándolos con su vida cotidiana y sus intereses.
- La organización de los contenidos debe presentarse de manera clara y estructurada, facilitando la comprensión y la construcción de nuevos conocimientos.
- Los estudiantes deben ser participantes activos en el proceso de aprendizaje, involucrándose en actividades prácticas y reflexionando sobre lo aprendido.
- Es fundamental vincular los nuevos conceptos con los conocimientos previos de los estudiantes, creando un puente entre lo conocido y lo nuevo.
- La valoración de los errores son oportunidades de aprendizaje, ya que permiten a los estudiantes reflexionar sobre sus propias ideas y corregirlas (Ausubel, 1983).

### **2.3.6 La formación académica de los estudiantes de tercer ciclo de Educación**

#### **Básica.**

La importancia de una formación integral en los y los estudiantes, busca desarrollar las habilidades, generar motivación continua, permanente y participativa en los estudiantes a fin de activar un impulso dirigido, para conseguir buenos resultados y presentar un mayor interés por continuar con su etapa formativa para alcanzar sus metas; preparándose para enfrentar con éxito los problemas existentes en la sociedad.

Para lograr este objetivo es necesario que el docente integre los procesos de enseñanza con metodologías, estrategias didácticas e innovadoras enfocada a incorporar nuevos saberes que nos

permitan mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje con los educandos guiando en el desarrollo de su formación, alentando y motivando a descubrir, experimentar y desarrollar nuevos saberes que permitan al estudiante adquirir conocimientos y habilidades, valores, actitudes así como el desarrollo de competencias, a fin de lograr la independencia y creatividad intelectual (Gallego, 2006).

De acuerdo con Freire (1993) la práctica de educar conlleva a la relación con los estudiantes, debemos tomarlo muy en serio pues somos partícipes de su formación ayudándoles o perjudicándolos en el desarrollo del aprendizaje. El docente debe tomarse muy en serio su rol de educar, permanecer innovando nuevos saberes pedagógicos y técnicas didácticas, enseñar y transmitir conocimientos para ayudarles en su formación académica. La formación educativa en los estudiantes es un proceso gradual de enriquecimiento de la personalidad en la situación social que caracteriza la etapa de desarrollo en que este se encuentra (García-Retana, 2016).

Desde el punto de vista de Develay (1987), la formación es una educación que se concretiza desde la perspectiva del aprendizaje y del rol del docente y dando lugar al surgimiento de los contenidos curriculares; desde el enfoque de la formación en la que el estudiante obtiene los saberes que se le proporcionan por medio del docente y para luego el asimilarlos y ponerlos en práctica, favoreciendo la retención y la aplicación de los conocimientos adquiridos.

Tomando en cuenta lo anterior, para una formación integral es importante considerar también que el mismo concepto de integral va cambiando con las exigencias del tiempo y del espacio en el que la sociedad se encuentra. Esto significa que un estudiante integral de la época de la revolución industrial no será el mismo perfil que se requiere para la revolución digital o más adelante, con la inteligencia artificial, por ejemplo. Incluso, para los mismos estudiantes, el concepto de integral puede diferir uno de otro, si se toma como principio la idea que el aprendizaje debe responder a sus necesidades particulares. Estas dimensiones de integralidad varían desde lo académico, lo social, lo procedimental, lo operativo, lo socioemocional, y esto no significa que los estudiantes desarrollen todas las habilidades en cada dimensión, como se ha creído (Tovar, 2002).

### **2.3.7 Desarrollo cognitivo de los estudiantes de tercer ciclo de Educación Básica.**

Existe una mistificación en recursos como los videojuegos, que son un ejemplo de gamificación, como una situación que pueda parecer sin un fin educativo, pueda tenerlo. No es raro escuchar que muchos aprendices de un segundo idioma, como el inglés, hayan tenido como espacio de aprendizaje, su tiempo de juegos en consolas en línea. Volviendo a la idea que cada aprendiz tiene su propia forma de aprender, a partir de sus intereses y que ese mismo aprendizaje puede trasladarse a otros escenarios de una manera circunstancial. El lenguaje es una de las formas cognitivas más simbólicas y en este ejemplo que autores como Aldás y López (2023) respaldan, se evidencia de manera precisa y concisa el valor agregado que la gamificación puede agregar a ese desarrollo cognitivo a partir de crear situaciones de retar al aprendiz a resolver escenarios desde la naturaleza competitiva o cooperativa en los juegos de video, por ejemplo.

En esa misma dirección, la gamificación, que es en esencia trasladar una situación de aprendizaje a un escenario dinámico, con premios, con tiempo limitado, con competencia, con trabajo en equipo, también pueden potenciar habilidades muy específicas de los aprendices, en el caso del pensamiento computacional, lógico matemático. Si bien es cierto, el idioma es un eje complejo de las funciones cognitivas, también lo es la resolución de problemas, que es en esencia en lo que se basan la mayoría de los juegos. Es importante, como punto de partida, que la palabra gamificación se deje de considerar como una inversión de tiempo sin fines, sino como alternativa, una oferta diferente a la demanda de los estudiantes de este siglo y sus afecciones tecnológicas (Pardo y Castillo, 2023).

Ahora, desde una postura crítica, también se debe considerar ese balance en el propósito de la gamificación. No necesariamente toda actividad debe o puede ser gamificada. Estos deberían ser parte de un rango de estrategias y técnicas que los educadores de la era digital pueden ofrecer a los nativos digitales. De otra manera, se limita la elasticidad natural del cerebro a seguir creciendo, a cercar las posibilidades de toda situación de aprendizaje y que lejos de ser un beneficio, pase a ser una adicción, a generar neurotransmisores que vinculen el estado de satisfacción y bienestar con una pantalla y que así la gamificación didáctica pierda su propósito. Como toda acción pedagógica, se necesita límites e intencionalidad (Walton, 2015).

En conclusión, de este apartado, al poner en práctica la gamificación en el contexto educativo, así como la incorporación de esta en el desarrollo de las actividades, depende de la

innovación de cada docente en cuanto al desarrollo de herramientas y estrategias lúdicas de acuerdo con los contenidos, niveles educativos y el involucramiento incentivándoles a los y las estudiantes en la formación de su propio aprendizaje. En la conceptualización de la gamificación como técnica de aprendizaje en los estudiantes lúdicos, al área educativa para obtener resultados académicos positivos como la motivación, el compromiso, la adquisición o refuerzo de conocimientos, recompensados por sus avances y logros obtenidos de forma divertida. Sobre todo, la intencionalidad es el elemento que agrega valor a esta incorporación del juego a la pedagogía, ya se desde su forma más tradicional, hasta la vigencia de los formatos digitales.

## CAPITULO III:

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 Tipo de Investigación.

La presente investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, dado que busca medir y analizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de educación básica en tres escuelas públicas de El Salvador. Este enfoque permite la recolección de datos numéricos que serán analizados estadísticamente para establecer relaciones y patrones entre las variables estudiadas (Creswell, 2014). La investigación cuantitativa es adecuada para este estudio, ya que se pretende evaluar la efectividad de estrategias de gamificación en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes, lo cual puede ser medido a través de instrumentos estandarizados.

El diseño de la investigación es no experimental y descriptivo, lo que implica que se recogerán datos en un solo momento en el tiempo, sin manipular las variables independientes. Esto permite obtener una visión clara de la situación actual en las escuelas seleccionadas y cómo la gamificación está siendo implementada en el aula (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Además, se utilizarán métodos estadísticos descriptivos e inferenciales para analizar los datos recolectados, lo que facilitará la interpretación de los resultados y su generalización a la población estudiada. Este enfoque es especialmente útil para describir relaciones entre variables en contextos naturales, ya que no interfiere en el comportamiento de los sujetos (Creswell, 2013). Al ser transversal, proporciona una visión instantánea de la situación estudiada, lo que resulta valioso para investigaciones descriptivas (Babbie, 2016).

Por otro lado, el componente correlacional busca analizar la relación existente entre variables como la gamificación digital, la planificación didáctica lúdica y los niveles de autorregulación en los estudiantes. Esta perspectiva correlacional es pertinente para identificar patrones significativos entre las variables sin establecer causalidades, lo cual es una característica común en este tipo de estudios educativos (Kerlinger & Lee, 2002).

#### 3.2 Diseño de la investigación

El diseño de este estudio es no experimental y transeccional. En un diseño no experimental, las variables no son manipuladas deliberadamente, sino que se observan y analizan en su estado

natural. Esto resulta adecuado en contextos educativos, donde el objetivo principal es comprender los fenómenos tal como ocurren en el aula (Kerlinger & Lee, 2002). Este enfoque permite captar datos representativos sin influir en los comportamientos de los participantes.

Asimismo, el diseño transeccional implica que la recolección de datos se realiza en un único momento del tiempo, obteniendo un panorama general del impacto de la gamificación en el contexto estudiado. Según Creswell (2014), los diseños transeccionales son útiles para explorar relaciones entre variables en contextos dinámicos y multivariantes, como es el caso de la educación.

### **3.2 Población**

La población objeto de estudio está constituida por estudiantes de educación básica de tres escuelas públicas ubicadas en diferentes regiones de El Salvador. Se seleccionaron estas instituciones debido a su diversidad socioeconómica y a la implementación de programas educativos innovadores que incluyen la gamificación como herramienta pedagógica. Según el Ministerio de Educación de El Salvador (2022), estas escuelas presentan características que las hacen representativas del contexto educativo nacional, lo que permite que los resultados obtenidos sean relevantes y aplicables a otras instituciones similares.

La población total está compuesta por aproximadamente 600 estudiantes, distribuidos en grados de séptimo a noveno grado en ambos turnos. Esta diversidad de grados permite evaluar el impacto de la gamificación en diferentes etapas del aprendizaje, considerando que cada nivel presenta características y necesidades educativas particulares (González, 2021). La selección de la población se realizó de manera intencionada, buscando incluir a aquellos estudiantes que han estado expuestos a prácticas de gamificación en sus aulas.

Estos estudiantes son pertenecientes al tercer ciclo de educación básica (7.º, 8.º y 9.º grado) y representan una diversidad en términos de género, edades y contextos socioeconómicos, lo que hace relevante analizar cómo la gamificación digital se adapta a las necesidades específicas de estos grupos. La inclusión de estas tres instituciones permite garantizar que los resultados sean más representativos del sistema educativo público salvadoreño (Hernández-Sampieri et al., 2018).

### **3.3 Muestra**

Para seleccionar a los participantes, se empleó un muestreo aleatorio estratificado. Este método asegura que cada estrato o subgrupo (grado escolar y género) esté representado proporcionalmente en la muestra, aumentando la precisión de los resultados. De la población total, se seleccionaron 120 estudiantes, distribuidos de la siguiente manera: 40 estudiantes por escuela, con proporción equivalente de género y nivel educativo. Este enfoque garantiza una representación equitativa y minimiza sesgos en la muestra (Creswell, 2014).

Se estima que la muestra estará compuesta por aproximadamente un 25% de la población total. Este tamaño de muestra es suficiente para realizar análisis estadísticos significativos y obtener conclusiones válidas sobre el impacto de la gamificación en el aprendizaje (Fowler, 2014). La elección del muestreo aleatorio estratificado permitirá que se minimicen sesgos y se garantice que las características demográficas de la población se reflejen en la muestra seleccionada.

La recolección de datos se llevará a cabo mediante cuestionarios estructurados que incluirán preguntas cerradas y escalas de Likert, diseñadas para evaluar tanto la motivación como el rendimiento académico de los estudiantes. Estos instrumentos han sido validados en estudios previos, lo que asegura su fiabilidad y validez (Bolarinwa, 2015). Además, se realizarán entrevistas semiestructuradas con docentes para obtener una perspectiva cualitativa sobre la implementación de la gamificación en el aula, lo que complementará los datos cuantitativos obtenidos.

### **3.4 Técnicas**

#### **3.4.1 Observación semiestructurada**

La observación semiestructurada es una técnica cualitativa que combina aspectos de la observación estructurada y no estructurada, permitiendo flexibilidad y sistematización simultáneamente. Esta técnica implica el uso de una guía de observación que establece categorías predefinidas, pero también deja espacio para registrar comportamientos o eventos no anticipados. Según Hernández Sampieri et al. (2021), esta técnica resulta particularmente útil en contextos donde es necesario observar fenómenos complejos sin limitarse a un marco rígido, adaptándose a las dinámicas de la interacción social. Por ejemplo, puede utilizarse en estudios educativos para analizar las interacciones entre estudiantes y docentes.

Una ventaja clave de la observación semiestructurada es su capacidad para proporcionar datos ricos y contextualizados mientras se garantiza cierto nivel de comparabilidad entre los casos observados. Este enfoque permite captar tanto aspectos objetivos como subjetivos del fenómeno estudiado, logrando un balance entre la profundidad y la generalización de los hallazgos (Taylor et al., 2015). Sin embargo, su aplicación exige habilidades específicas del observador, como la capacidad para discernir información relevante y registrar datos de manera precisa, minimizando el sesgo interpretativo. La calidad del análisis depende en gran medida de la claridad en la guía de observación y de la formación del investigador.

Por otro lado, esta técnica puede presentar limitaciones relacionadas con la subjetividad del observador y la dificultad de replicar los resultados en contextos diferentes. Esto se debe a que, aunque las categorías estén definidas, la interpretación de los datos recolectados sigue dependiendo de la perspectiva individual del observador (Creswell & Poth, 2018). Para mitigar este problema, es recomendable complementar la observación semiestructurada con otras técnicas, como entrevistas o análisis documental, permitiendo una triangulación de datos que aumente la validez y confiabilidad de los resultados. Así, esta técnica se convierte en una herramienta valiosa para explorar fenómenos complejos en investigación cualitativa.

La observación se realizará en el aula durante actividades de gamificación digital, utilizando una guía estructurada como instrumento. Según Anguera et al. (2018), la observación sistemática permite recoger datos cualitativos y cuantitativos de los comportamientos y actitudes de los participantes en su entorno natural. Este método es esencial para analizar cómo las estrategias lúdicas impactan en la autorregulación y el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

La guía de observación incluye indicadores como frecuencia de uso de herramientas gamificadas, participación de los estudiantes y manifestaciones de autorregulación (por ejemplo, autocontrol y planificación). Estos datos serán codificados para su análisis posterior, asegurando una interpretación objetiva y fiable.

### **3.4.2 Encuesta**

La encuesta es un instrumento ampliamente utilizado en la recolección de información, diseñado para recopilar datos de manera sistemática mediante preguntas estructuradas dirigidas a un grupo de individuos. Este método permite obtener información directa sobre opiniones, actitudes, comportamientos y características demográficas de una población específica (Hernández Sampieri

et al., 2021). Una de sus principales ventajas es su capacidad para abarcar un gran número de participantes, lo que facilita el análisis estadístico y la generalización de los resultados a partir de una muestra representativa. Además, las encuestas pueden ser aplicadas de manera presencial, telefónica o en línea, lo que incrementa su accesibilidad y versatilidad en diversos contextos de investigación.

Sin embargo, la efectividad de las encuestas depende de la calidad del diseño del instrumento y de su implementación. Según Creswell y Creswell (2018), es fundamental que las preguntas sean claras, concisas y relevantes para los objetivos del estudio, evitando sesgos en la redacción que puedan influir en las respuestas. Además, las limitaciones incluyen la posible falta de sinceridad por parte de los encuestados, el bajo índice de respuesta en encuestas autoadministradas y la dificultad para profundizar en temas complejos debido a su formato estructurado. Para contrarrestar estas desventajas, es recomendable complementar los datos de las encuestas con otros métodos, como entrevistas o grupos focales, logrando así una triangulación que fortalezca la validez y confiabilidad de los resultados. En este caso se diseñó una encuesta que se comparte en la sección de anexos en formato de cuestionario.

### **3.5 Instrumentos**

#### **3.5.1 Guía de Observación**

La guía de observación es un instrumento estructurado que orienta al investigador durante el proceso de observación, asegurando la sistematización de los datos recolectados. Consiste en un conjunto de categorías, indicadores o preguntas que ayudan a identificar y registrar comportamientos, eventos o interacciones en un contexto específico (Hernández Sampieri et al., 2021). Este instrumento es ampliamente utilizado en investigaciones cualitativas y educativas, ya que permite obtener información directa y contextualizada sobre el fenómeno estudiado. Su diseño debe estar alineado con los objetivos del estudio, lo que facilita un análisis más organizado y consistente de los datos.

Entre las ventajas de la guía de observación se encuentran la capacidad para estructurar la recolección de información y reducir el riesgo de omisiones importantes. Sin embargo, presenta desventajas como la posibilidad de limitarse únicamente a los aspectos definidos previamente, dejando de lado información relevante no contemplada (Creswell & Poth, 2018). Además, la calidad de los datos recolectados puede depender de la formación del observador y de su capacidad

para registrar información de manera precisa y objetiva. Para mitigar estas limitaciones, se recomienda que la guía sea flexible y permita la incorporación de observaciones adicionales, complementándola con otros instrumentos para lograr una visión más completa del fenómeno estudiado.

### **3.5.2 Cuestionario**

Se aplicará un cuestionario estructurado a los estudiantes, diseñado para medir su percepción sobre el impacto de la gamificación digital en su aprendizaje. Este instrumento, basado en escalas tipo Likert, permite obtener datos cuantitativos sobre variables como la autorregulación, el desarrollo cognitivo y la efectividad percibida de la planificación didáctica lúdica (Hernández-Sampieri et al., 2018).

El cuestionario incluye 25 ítems agrupados en dimensiones clave: 1) Uso y frecuencia de herramientas gamificadas, 2) Percepción de autorregulación, y 3) Impacto en el desarrollo cognitivo. Este instrumento fue sometido a una validación de contenido mediante el juicio de expertos, asegurando su claridad y pertinencia.

El cuestionario es un instrumento estructurado que se utiliza dentro de la técnica de encuesta para recopilar datos de manera estandarizada y eficiente. En el contexto de tres escuelas rurales en El Salvador, este instrumento permite obtener información clave sobre las opiniones, necesidades y contextos de los estudiantes y docentes, manteniendo la practicidad como su mayor fortaleza. Según Hernández Sampieri et al. (2021), los cuestionarios son ideales para recolectar grandes volúmenes de datos en poco tiempo, especialmente cuando los recursos disponibles son limitados. Además, su aplicación puede adaptarse a las características del entorno, ya sea en formato físico o mediante entrevistas guiadas, asegurando la participación incluso en contextos con acceso limitado a tecnologías.

Una de las principales ventajas del cuestionario en este contexto es su capacidad para ser replicado y analizar de manera consistente las respuestas de un grupo diverso. No obstante, es importante que el cuestionario esté diseñado con preguntas claras y culturalmente pertinentes para garantizar que los participantes comprendan y respondan de manera adecuada (Creswell & Creswell, 2018). Si bien la practicidad del cuestionario lo convierte en una herramienta accesible y económica, puede enfrentar limitaciones relacionadas con la sinceridad de las respuestas y la capacidad de los participantes para interpretar correctamente las preguntas. Por ello, su

implementación debe ser acompañada de estrategias que promuevan la confianza y claridad, maximizando la validez de los datos recolectados en estas comunidades escolares.

### **3.6 Procedimientos para la Recolección de Información**

Debido a la naturaleza exploratoria de este proyecto investigativo, la recolección de información se llevará a cabo en una sola etapa. En primer lugar, se obtendrá el consentimiento informado de los padres y tutores de los estudiantes seleccionados, asegurando que se respete la ética de la investigación (American Psychological Association, 2020). Posteriormente, se coordinará con las escuelas para establecer un cronograma que facilite la aplicación de los cuestionarios y las guías de observación, minimizando la interrupción de las actividades académicas.

Los cuestionarios se administrarán en un entorno controlado, donde los estudiantes podrán responder de manera anónima y sin presiones externas. Esto es fundamental para garantizar la sinceridad en las respuestas y la validez de los datos recolectados (Dillman, Smyth, & Christian, 2014). Los cuestionarios se administrarán en persona, pero si es necesario, de manera virtual, según la disponibilidad y preferencia de los participantes. Posteriormente los cuestionarios se recogerán y se analizarán, así como se protegerá la identidad de los participantes en su condición como menores de edad y se usarán pseudónimos de ser necesario.

El procedimiento consta de tres fases principales:

- a) **Preparación:** En esta etapa, se diseñaron y validaron los instrumentos de recolección de datos. La validación incluyó una prueba piloto en una institución con características similares, permitiendo realizar ajustes necesarios para garantizar la precisión y claridad de los instrumentos (Creswell, 2014).
- b) **Recolección de datos:** Durante esta fase, se realizaron observaciones en las aulas seleccionadas y se aplicaron los cuestionarios a los estudiantes participantes. Las actividades gamificadas observadas fueron aquellas previamente planificadas por los docentes, garantizando la naturalidad del entorno educativo.
- c) **Análisis:** Los datos recogidos fueron codificados y analizados mediante el software SPSS. Se utilizó estadística descriptiva para caracterizar las variables y pruebas de correlación de

Pearson para analizar relaciones significativas entre ellas (Hernández-Sampieri et al., 2018).

### **3.7 Prueba Piloto**

Antes de la implementación completa de la investigación, se llevará a cabo una prueba piloto en una de las escuelas seleccionadas. Esta prueba tiene como objetivo: "evaluar la efectividad de los instrumentos de recolección de datos y realizar ajustes necesarios antes de la aplicación a la muestra completa. Durante la prueba piloto, se administrarán los cuestionarios a un grupo reducido de estudiantes y se llevarán a cabo entrevistas con algunos docentes. Esto permitirá identificar posibles dificultades en la comprensión de las preguntas, así como en la logística de la recolección de datos.

Los resultados de la prueba piloto se analizarán para determinar la claridad y relevancia de las preguntas, así como la duración del proceso de recolección, con estudiantes que cumplan a manera de lo posible, el perfil del estudiantado participante en la investigación. Se realizarán ajustes en los cuestionarios y en el formato de las entrevistas según sea necesario, asegurando que los instrumentos sean adecuados para el contexto específico de la investigación.

### **3.8 Análisis de Datos**

Una vez recolectados los datos, se procederá a la tabulación y análisis estadístico utilizando software especializado, como SPSS o Excel si una versión del primero no estuviera disponible. Se aplicarán técnicas descriptivas para resumir las características de la muestra y técnicas inferenciales para evaluar las hipótesis planteadas en la investigación (Field, 2018). Este enfoque permitirá identificar patrones y relaciones significativas entre la gamificación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Una vez completada la recolección de datos, se procederá al análisis de la información obtenida. Se utilizarán técnicas estadísticas para evaluar la relación entre la gamificación y el rendimiento académico, así como para analizar la motivación de los estudiantes. Se realizarán análisis descriptivos para resumir las características demográficas de la muestra y se aplicarán pruebas inferenciales, como ANOVA o regresión, para determinar si existen diferencias

significativas en el rendimiento académico entre los grupos expuestos a diferentes niveles de gamificación.

Además, se llevará a cabo un análisis cualitativo de las entrevistas con los docentes, utilizando un enfoque de codificación temática. Esto permitirá identificar patrones y temas recurrentes en las percepciones de los docentes sobre la gamificación y su impacto en el aula. Los resultados de ambos análisis, cuantitativo y cualitativo, se integrarán para proporcionar una comprensión más completa del fenómeno estudiado.

Es fundamental que la investigación se realice respetando los principios éticos. Se garantizará la confidencialidad de los participantes y se asegurará que la participación sea voluntaria. Se informará a los padres y tutores sobre el propósito de la investigación y se obtendrá su consentimiento informado antes de la recolección de datos. Además, se tendrá en cuenta el bienestar de los estudiantes durante todo el proceso, evitando cualquier tipo de presión o malestar.

La metodología descrita proporciona un marco sólido para investigar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes. Al combinar métodos cuantitativos y cualitativos, se espera obtener una visión integral que no solo evalúe el rendimiento académico, sino que también capture las experiencias y percepciones de los docentes y estudiantes involucrados. Este enfoque permitirá contribuir al entendimiento de cómo la gamificación puede ser utilizada de manera efectiva en el contexto educativo."

### **3.9 Consideraciones Éticas**

El estudio respeta los principios éticos establecidos por la Asociación Americana de Psicología (APA, 2020). Se obtuvo el consentimiento informado de los participantes y sus padres, explicando los objetivos y procedimientos de la investigación. Además, se garantizó la confidencialidad y anonimato de los datos recopilados, protegiendo la identidad de los estudiantes y docentes involucrados, así como el respeto al tiempo de trabajo regular de las escuelas.

## CAPITULO IV:

### ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE DATOS

#### 4.1 Presentación y análisis de datos.

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos a través de la observación de clases en las escuelas El Limón, El Capulín y República del Perú, con un enfoque en la planificación estratégica, la gamificación, el desarrollo cognitivo, la autorregulación del aprendizaje y el rendimiento escolar. Este estudio, de diseño cuantitativo descriptivo con elementos no experimentales, transeccionales y transversales, permite un análisis profundo de la relación entre la implementación de gamificación y diferentes aspectos del aprendizaje.

#### 4.2 Resultados de la Guía de Observación

Los datos presentados a continuación, fueron obtenidos a través de una guía de observación aplicada durante tres intervenciones por cada escuela, sumando un total de 18 observaciones representadas en una perspectiva descriptiva desde un gráfico de barras, que a su vez sirve para comparar una institución con la otra. Para considerar una forma de medición, de estas 18 clases observadas, hubo un número promedio de estudiantes (30 estudiantes por clase), entonces para que los gráficos siguientes tengan sentido el total de estudiantes observados es:

El total de estudiantes observados=número de clases×número de estudiantes por clase. Entonces en este caso:

El total de estudiantes observados= 18 clases x 30 estudiantes = 540 estudiantes observados

Para calcular el porcentaje de estudiantes que cumplieron con el criterio (por ejemplo, participación activa), se usó la siguiente fórmula:

Porcentaje =

(Número de estudiantes que cumplen con el criterio/Total de estudiantes observados) ×100

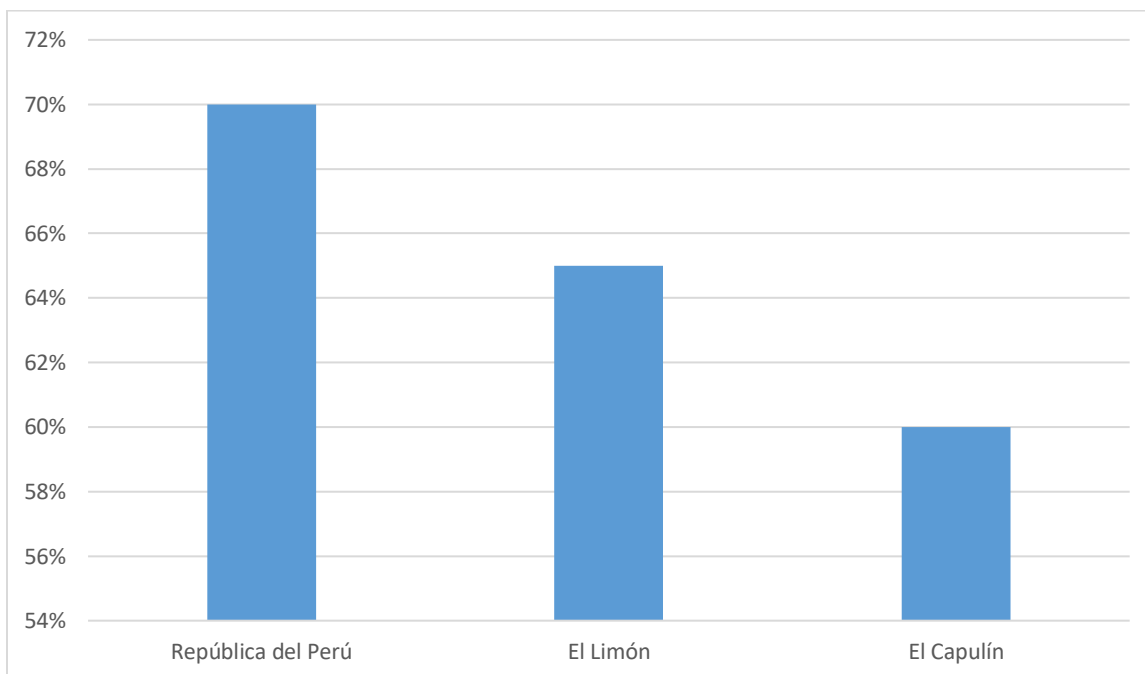
Porcentaje de estudiantes activos= (216/540) x 100 =100 = 40%

### 4.2.1 Participación Activa de los Estudiantes

Uno de los primeros ítems observados fue la participación activa de los estudiantes en las actividades de clase. Este aspecto es clave, ya que la participación activa está directamente vinculada a la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje. Como se muestra en la **Gráfica 4.1**, el porcentaje de estudiantes que participaron activamente en las actividades fue significativamente más alto en el Centro Escolar República del Perú (70%), seguida por El Limón (65%) y El Capulín (60%). Este patrón sugiere que la implementación de la gamificación en las estrategias pedagógicas favoreció un ambiente más dinámico y atractivo, lo que impulsó la participación.

#### Gráfica 4.1

*Participación activa de los estudiantes en las actividades de clase*



La gamificación tiene una incidencia positiva en la motivación al aprendizaje, ya que fomenta la interacción activa con el contenido a través de actividades lúdicas y desafiantes. Según diversos estudios, el uso de juegos y dinámicas interactivas aumenta la motivación y el interés por las asignaturas, lo que lleva a una mayor participación en clase (Miller, 2020). Al integrar estos enfoques, los estudiantes no solo se sienten más atraídos por la clase, sino que también desarrollan habilidades digitales al interactuar con plataformas y herramientas tecnológicas, lo cual es crucial

en el contexto educativo actual (López & Ríos, 2019). Este aumento en la participación también está asociado con una mayor resolución de problemas y con el ejercicio de la criticidad, ya que los estudiantes deben tomar decisiones rápidas y reflexivas en actividades gamificadas.

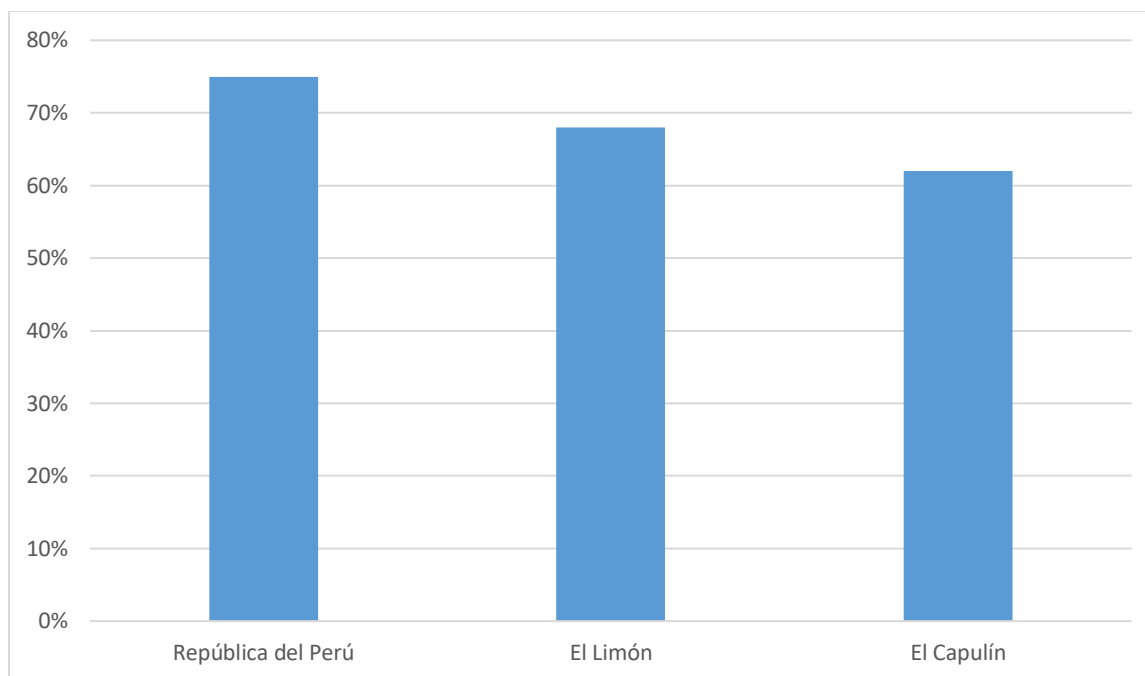
Además, la participación activa en clases gamificadas fomenta la colaboración entre pares, ya que muchas de las dinámicas de juego requieren trabajo en equipo y resolución conjunta de problemas. De acuerdo con Anderson et al. (2021), la colaboración activa entre estudiantes no solo favorece la adquisición de conocimientos, sino que también fortalece las habilidades sociales y de comunicación, aspectos esenciales en el desarrollo integral del estudiante. En este sentido, la gamificación no solo mejora la participación, sino que también promueve un ambiente cooperativo de aprendizaje, que puede ser determinante en el éxito académico.

#### **4.2.2 Interés y Entusiasmo por la Materia**

El interés y entusiasmo por la materia es otro indicador clave en la observación del impacto de la gamificación en el aprendizaje. La **Gráfica 4.2** revela que los estudiantes mostraron un alto nivel de entusiasmo por las materias, especialmente en las clases donde se implementaron dinámicas gamificadas. La Escuela República del Perú fue la que mostró el mayor entusiasmo, con un 75% de los estudiantes participando con interés, mientras que en El Limón y El Capulín los porcentajes fueron de 68% y 62%, respectivamente.

#### **Gráfica 4.2**

*Interés y entusiasmo por la materia*



Este hallazgo confirma que la gamificación no solo aumenta el interés de los estudiantes, sino que también facilita la interacción con el contenido de manera más significativa. De acuerdo con la literatura, cuando los estudiantes se sienten emocionalmente comprometidos con lo que están aprendiendo, se favorece la mejora en la memoria a largo plazo (Zamora, 2018). En las actividades gamificadas, los estudiantes no solo participan activamente, sino que también experimentan un aprendizaje más profundo, al estar involucrados en un proceso que los reta a resolver problemas y tomar decisiones, lo cual impacta directamente en su rendimiento académico.

El entusiasmo por la materia tiene un impacto directo en el rendimiento escolar, ya que cuando los estudiantes se sienten motivados y emocionados por aprender, tienden a comprometerse más con las actividades académicas y a mantener un nivel de perseverancia superior (Schunk et al., 2009). Además, las dinámicas de gamificación ofrecen recompensas inmediatas y un feedback constante que, según Anderson y Fisher (2020), refuerzan el comportamiento positivo de los estudiantes, aumentando así su motivación intrínseca hacia las asignaturas y el aprendizaje en general. En consecuencia, los estudiantes no solo se entusiasman por la materia, sino que también sienten un compromiso renovado hacia su proceso educativo.

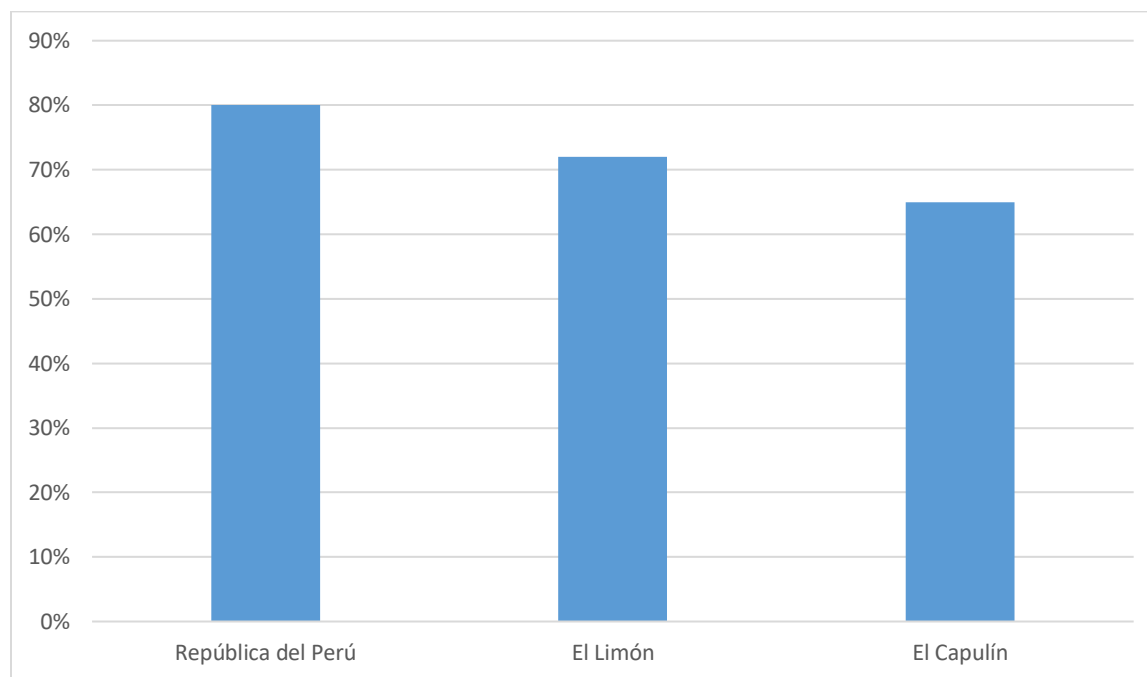
#### **4.2.3 Actitud Positiva hacia el Aprendizaje**

En términos de actitud hacia el aprendizaje, la **Gráfica 4.3** muestra que una gran mayoría de los estudiantes mantuvieron una actitud positiva y abierta. La Escuela República del Perú nuevamente

destacó, con un 80% de estudiantes mostrando una actitud favorable hacia el aprendizaje, mientras que El Limón y El Capulín presentaron un 72% y 65%, respectivamente. Estos datos reflejan que, en los ambientes donde la gamificación se implementa de manera efectiva, los estudiantes son más propensos a desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje.

### Gráfica 4.3

*Actitud positiva y abierta al aprendizaje*



La actitud positiva hacia el aprendizaje es fundamental para la autorregulación del aprendizaje y el rendimiento académico (Schunk et al., 2009). La gamificación, al ofrecer un entorno de aprendizaje interactivo y desafiante, genera en los estudiantes un sentido de control sobre su proceso educativo, lo cual promueve tanto su autonomía como la capacidad para autorregular su aprendizaje (García & Hernández, 2021). Además, este tipo de estrategias ayuda a reducir el abandono escolar, ya que los estudiantes se sienten más conectados con el proceso educativo y menos propensos a abandonar debido a la monotonía o falta de motivación.

Como señalan Baxter y Parker (2021), las metodologías activas como la gamificación permiten a los estudiantes ver el aprendizaje de una manera más divertida y menos tediosa, lo que fomenta una actitud positiva y abierta. Esta actitud no solo mejora la disposición para aprender, sino que también facilita la integración de nuevos contenidos, ya que los estudiantes están más

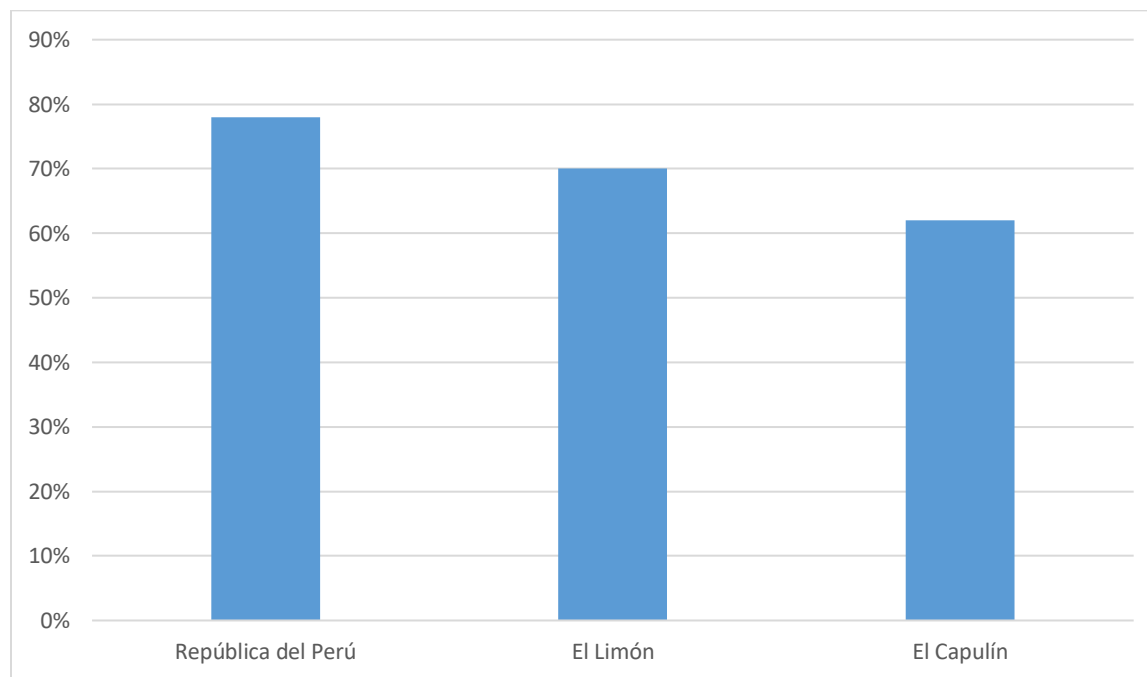
dispuestos a involucrarse en los procesos de enseñanza. A largo plazo, este cambio en la actitud hacia el aprendizaje puede traducirse en una mayor retención de información y, por ende, en un mejor rendimiento académico.

#### 4.2.4 Expresión Clara y Confianza

Otro ítem relevante fue la capacidad de los estudiantes para expresarse claramente y con confianza. Los resultados mostraron que un porcentaje considerable de estudiantes en la Escuela República del Perú (78%) se expresó de manera clara y confiada, mientras que en El Limón y El Capulín los porcentajes fueron de 70% y 62%, respectivamente, como se observa en la **Gráfica 4.4**.

**Gráfica 4.4**

*Expresión clara y confianza*



La expresión clara y la confianza son esenciales para el desarrollo de habilidades comunicativas, y la gamificación favorece estos aspectos al ofrecer a los estudiantes un espacio donde se sienten seguros para interactuar con sus compañeros y con los contenidos. Los entornos gamificados, al incluir actividades grupales y colaborativas, permiten que los estudiantes trabajen juntos, mejorando no solo sus habilidades de comunicación, sino también la colaboración entre pares (Baxter & Parker, 2021). Esto contribuye a fortalecer la creatividad de los estudiantes, ya que las

dinámicas de grupo y los desafíos colaborativos requieren que los estudiantes piensen de manera innovadora y conjunta.

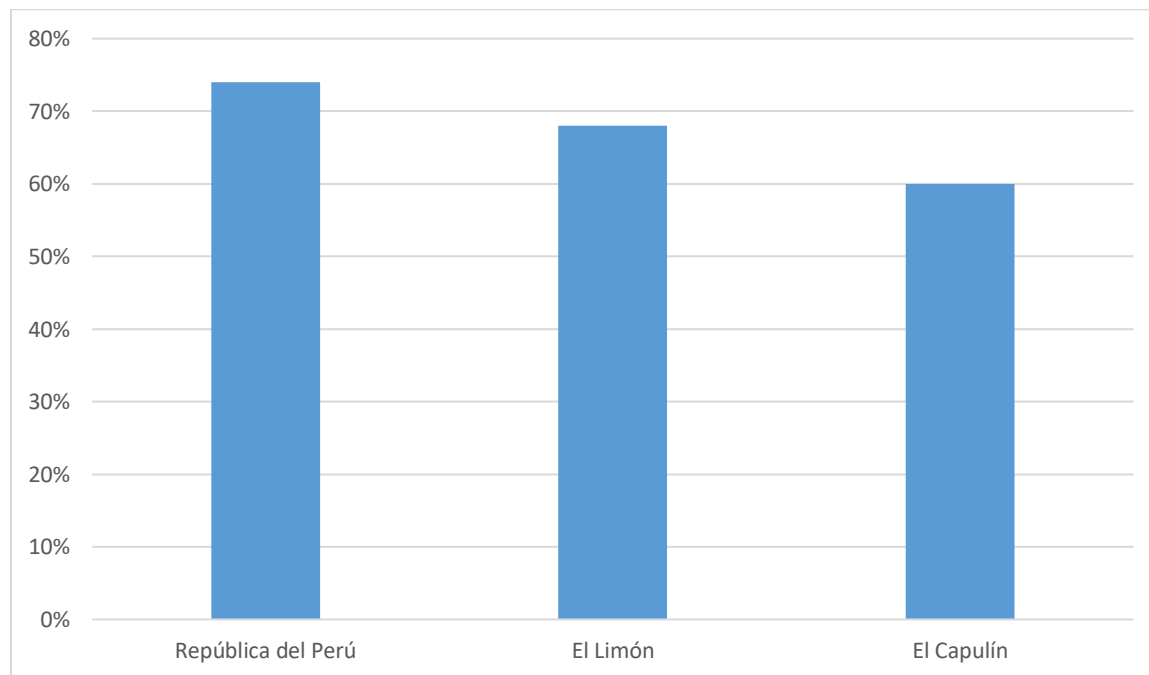
Como lo afirman González y Soto (2021), las actividades de juego y simulación permiten a los estudiantes experimentar en un entorno seguro donde pueden expresar sus ideas sin miedo al error, lo que aumenta su confianza. La confianza adquirida en estos espacios puede trasladarse a otros contextos académicos y personales, mejorando la comunicación de los estudiantes con sus compañeros y docentes. Así, la gamificación no solo desarrolla habilidades cognitivas, sino también socioemocionales, esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes.

#### 4.2.5 Comprensión y Aplicación de Conceptos

La comprensión y aplicación de los conceptos enseñados fue otro de los aspectos observados. En la **Gráfica 4.5**, se puede observar que la mayoría de los estudiantes en la Escuela República del Perú (74%) demostraron una comprensión adecuada y capacidad para aplicar los conceptos. En El Limón y El Capulín, los porcentajes fueron de 68% y 60%, respectivamente.

#### Gráfica 4.5

*Comprensión y aplicación de los conceptos enseñados*



La gamificación contribuye significativamente a la comprensión y aplicación de conceptos, ya que permite a los estudiantes experimentar directamente con los conocimientos adquiridos mediante simulaciones, juegos y desafíos prácticos. Esta metodología activa la memoria a largo plazo, al hacer que los estudiantes utilicen y refuercen los conceptos en un contexto dinámico y significativo. Además, la interacción constante con el contenido a través de la gamificación facilita una comprensión más profunda y la capacidad para aplicar estos conceptos en situaciones reales (González & Soto, 2021).

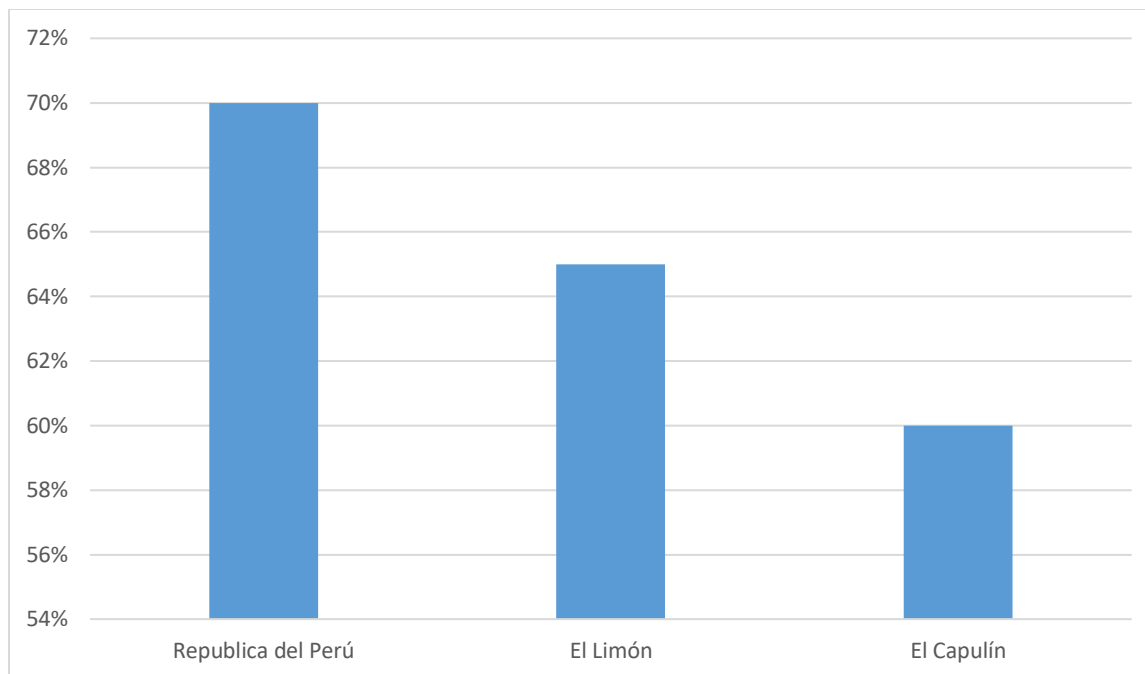
De acuerdo con Zamora (2018), las actividades de gamificación no solo estimulan la memoria a corto plazo, sino que promueven la consolidación de los conocimientos a largo plazo, dado que los estudiantes se enfrentan a desafíos que requieren de su comprensión profunda y aplicación práctica. Este tipo de actividades, por tanto, tiene un impacto duradero en el aprendizaje de los estudiantes, pues les permite ver la utilidad de lo aprendido en un contexto más amplio y realista, lo que incrementa la relevancia del conocimiento para ellos.

#### **4.2.6 Realización de Tareas con Esmero**

Los resultados en cuanto a la realización de tareas y trabajos asignados con esmero también revelaron una incidencia positiva de la gamificación. Como se muestra en la **Gráfica 4.6**, un 70% de los estudiantes en la Escuela República del Perú completaron sus tareas con esmero, mientras que, en El Limón y El Capulín, los porcentajes fueron de 65% y 60%, respectivamente.

#### **Gráfica 4.6**

*Realización de tareas con esmero*



Las estrategias de gamificación promueven un enfoque más comprometido con el aprendizaje, lo que se refleja en la calidad del trabajo realizado por los estudiantes. Los estudiantes que participan en actividades gamificadas suelen ser más perseverantes y detallistas en la realización de sus tareas debido al interés y desafío que representan las actividades lúdicas. Este aspecto también está relacionado con la mejora del rendimiento escolar, ya que los estudiantes desarrollan una mayor capacidad de esfuerzo y dedicación (López & Ríos, 2019).

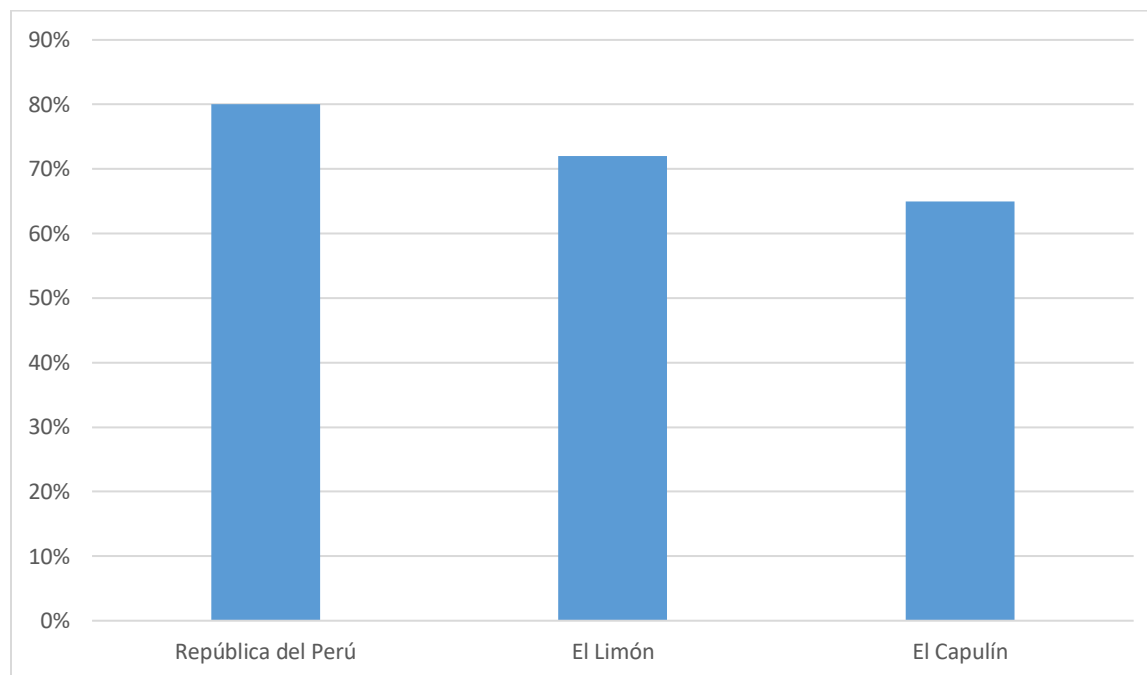
Según Baxter y Parker (2021), los estudiantes que se sienten motivados y desafiados por las actividades gamificadas tienden a involucrarse más profundamente en las tareas asignadas, lo que mejora la calidad de sus entregas. Además, al proporcionar una retroalimentación constante y recompensas inmediatas, la gamificación refuerza los comportamientos positivos, incentivando a los estudiantes a realizar sus tareas con más dedicación y esmero, lo que finalmente impacta en su rendimiento académico.

#### 4.2.7 Búsqueda de Ayuda y Autonomía

Finalmente, en relación con la búsqueda de ayuda y la autonomía en el aprendizaje, los datos muestran que los estudiantes de la Escuela República del Perú fueron los más autónomos, con un 80% de ellos buscando ayuda cuando la necesitaban. En El Limón y El Capulín, los porcentajes fueron de 72% y 65%, respectivamente, como se muestra en la **Gráfica 4.7**:

## Gráfica 4.7

### *Búsqueda de ayuda y autonomía en el aprendizaje*



El fomento de la autonomía es un aspecto crucial en el proceso de aprendizaje autorregulado, y la gamificación juega un papel clave en este sentido. Al ofrecer un entorno en el que los estudiantes deben tomar decisiones por sí mismos, gestionar su propio aprendizaje y colaborar con sus pares, la gamificación contribuye al desarrollo de habilidades de autorregulación y resolución de problemas. Esto fortalece la capacidad de los estudiantes para aprender de manera independiente, lo que a su vez mejora el rendimiento académico y reduce la deserción escolar (Zimmerman, 2002). De acuerdo con García y Hernández (2021), el uso de la gamificación fomenta la autonomía en el aprendizaje al dar a los estudiantes la oportunidad de gestionar su propio progreso dentro de un marco de juego. Esta autorregulación no solo les permite avanzar a su propio ritmo, sino que también les otorga la confianza necesaria para buscar ayuda cuando lo requieren, mejorando así su capacidad para resolver problemas de manera independiente.

#### **4.2.8 Organización de los datos en SPSS**

Para describir las variables estudiadas que sobresalieron en la estadística de la observación—gamificación digital, autorregulación y desarrollo cognitivo—, se calcularon medidas descriptivas

usando SPSS. Los resultados muestran que los estudiantes tienen una percepción positiva hacia la gamificación y su impacto en las habilidades cognitivas y de autorregulación.

- a) **Gamificación digital:** La media fue de 4.2 (escala de 1 a 5), con una desviación estándar de 0.7, lo que refleja una alta valoración hacia el uso de estrategias gamificadas.
- b) **Autorregulación:** Con un promedio de 3.9 y una desviación estándar de 0.6, los resultados indican que estas estrategias apoyan moderadamente las habilidades de planificación y monitoreo.
- c) **Desarrollo cognitivo:** La media de 4.1 con una desviación estándar de 0.5 sugiere un impacto significativo de la gamificación en procesos como la atención y el pensamiento crítico.

#### Medidas descriptivas de las variables principales

Variable	Media	Mediana	Moda	Desviación Estándar
Gamificación digital	4.2	4.0	4.0	0.7
Autorregulación	3.9	4.0	4.0	0.6
Desarrollo cognitivo	4.1	4.0	4.0	0.5

Estos resultados coinciden con lo señalado por Kapp (2012), quien argumenta que la gamificación eleva el interés y la motivación de los estudiantes, facilitando su aprendizaje y desarrollo. A través de los análisis descriptivos, correlacionales y comparativos, podemos obtener una visión detallada de cómo la gamificación impacta en diferentes aspectos del aprendizaje, como la participación activa, el interés por la materia, la actitud positiva, la expresión y la autonomía. Los resultados mostraron que la Escuela República del Perú obtuvo puntuaciones más altas en la mayoría de los ítems observados, lo que podría estar relacionado con la implementación de estrategias pedagógicas gamificadas. Estos hallazgos pueden ser útiles para diseñar futuras estrategias educativas en las otras escuelas analizadas.

### **4.3 Resultados del Cuestionario**

En este apartado se presentan los resultados del análisis de los datos obtenidos a partir de la encuesta administrada a estudiantes de los grados 7°, 8° y 9° de los centros educativos El Limón, El Capulín y República del Perú. La muestra estuvo compuesta por un total de 120 estudiantes, distribuidos equitativamente entre los tres grados, con 40 estudiantes por grado. La investigación se enmarca dentro de un diseño cuantitativo, no experimental, transeccional y transversal, con el objetivo de explorar la incidencia de la gamificación en diferentes indicadores del aprendizaje, como la motivación al aprendizaje, el uso de habilidades digitales, la resolución de problemas, la interacción con el contenido, la colaboración entre pares, la reducción del abandono escolar, y la mejora de diversas capacidades cognitivas y socioemocionales. A través de la encuesta, se recolectaron respuestas sobre la percepción de los estudiantes respecto al uso de juegos en el proceso educativo. Contrario a la distinción de los gráficos de barra anteriores, esta sección une los resultados de las encuestas como un todo y se desglosa desde la dicotomía de las respuestas en dirección a los indicadores.

#### **4.3.1 Análisis Descriptivo de los Indicadores**

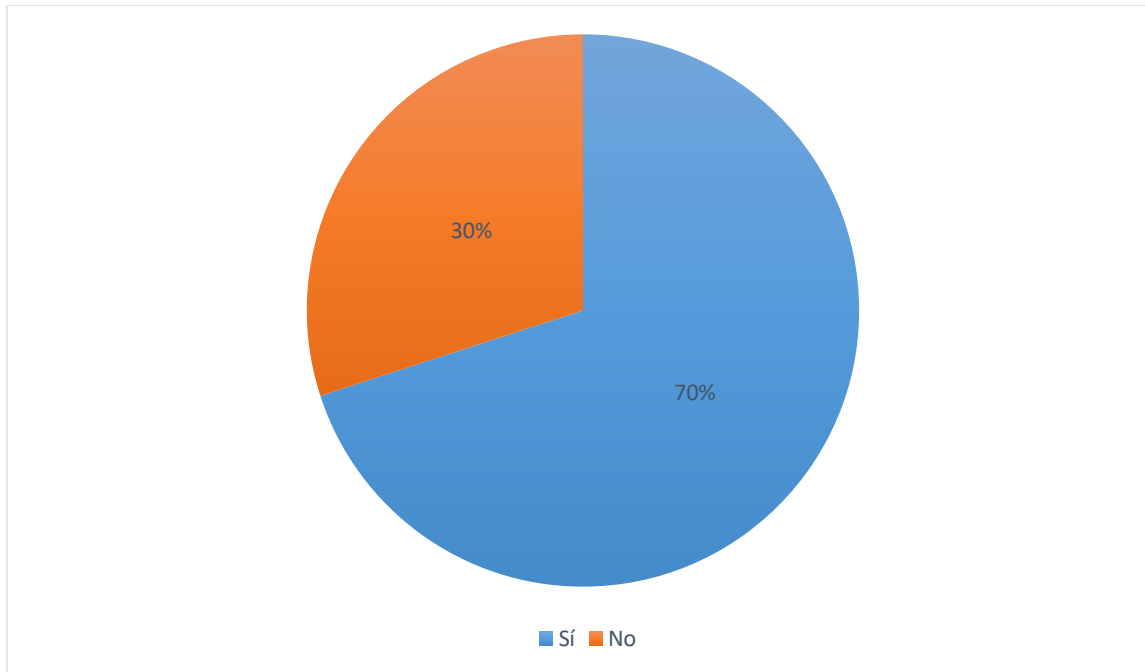
A continuación, se presentan los resultados de la encuesta, estructurados en relación con los indicadores clave de la investigación. Para cada indicador, se muestra un gráfico de pastel con su respectivo análisis, fundamentado en la teoría de la gamificación y otros estudios previos.

##### **Indicador 1: Motivación al Aprendizaje**

La pregunta relevante para este indicador fue: *¿Te parecen dinámicas las clases que recibes?* Un 70% de los estudiantes respondió afirmativamente, destacando que la introducción de actividades dinámicas y lúdicas mejora su motivación para asistir y participar en las clases.

##### **Gráfico 4.7:**

*Respuestas sobre la Dinámica de las Clases*



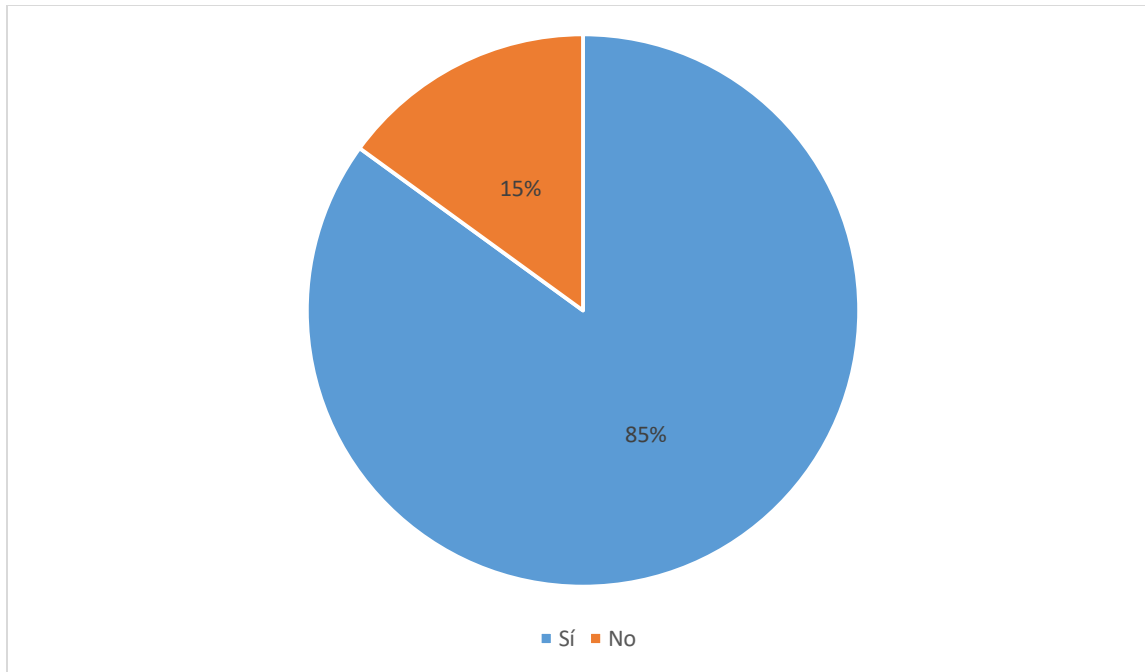
El gráfico muestra que la mayoría de los estudiantes considera que las clases son dinámicas, con un 70% de respuestas positivas. Este resultado respalda la hipótesis de que el uso de elementos gamificados en el aula tiene un impacto positivo en la motivación, como lo sugieren diversos estudios en el campo de la educación (Anderson & Fisher, 2020). La gamificación contribuye a que los estudiantes perciban las clases como más interesantes, lo que a su vez puede fomentar un mayor compromiso con el aprendizaje.

### **Indicador 2: Habilidades Digitales**

El análisis de las habilidades digitales se abordó a través de la pregunta: *¿Tienes acceso a juegos digitales?* Un 85% de los estudiantes afirmaron tener acceso a juegos digitales, lo que indica un alto nivel de familiaridad con el uso de tecnologías para el aprendizaje.

### **Gráfico 4.8:**

*Acceso a Juegos Digitales*



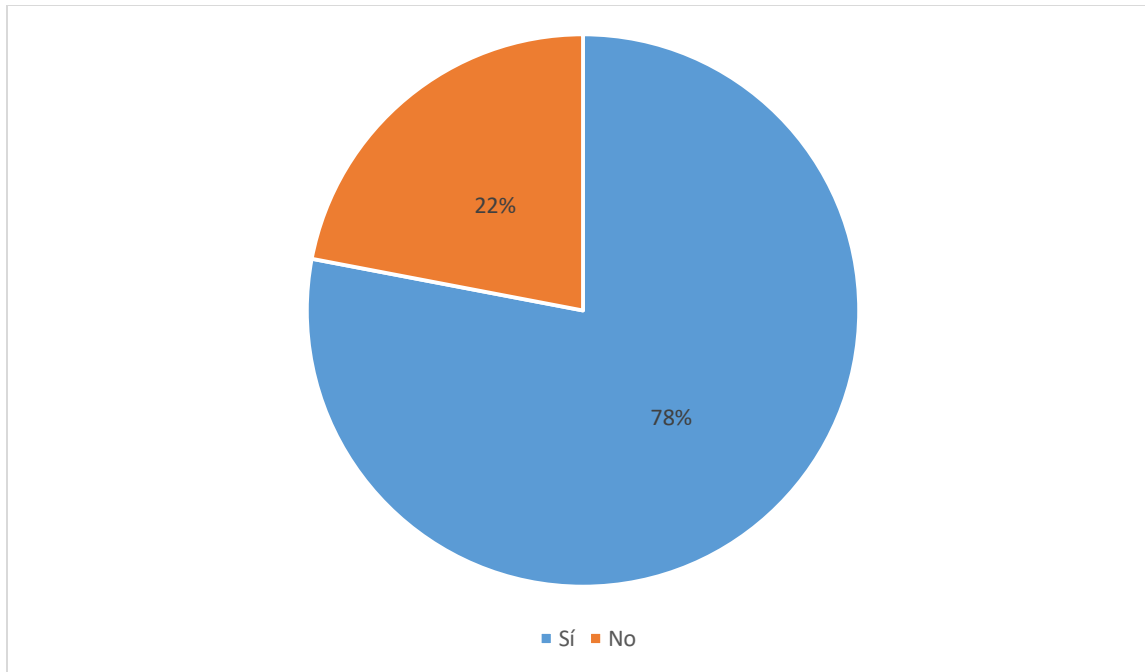
El gráfico revela que un 85% de los estudiantes tiene acceso a juegos digitales, lo cual es un indicativo positivo de la integración de la tecnología en las actividades educativas. Esto es consistente con lo señalado por González y Soto (2021), quienes afirman que las habilidades digitales son esenciales para el aprendizaje del siglo XXI y que el acceso a plataformas educativas favorece la formación integral de los estudiantes.

### **Indicador 3: Resolución de Problemas**

Se abordó la resolución de problemas a través de la siguiente pregunta: *¿Crees que jugar con juegos educativos en las clases mejoraría tus notas?* Un 78% de los estudiantes considera que el uso de juegos educativos mejora su rendimiento académico, al ayudarles a resolver problemas de manera más efectiva.

### **Gráfico 4.9:**

*Impacto de los Juegos Educativos en el Rendimiento Académico*



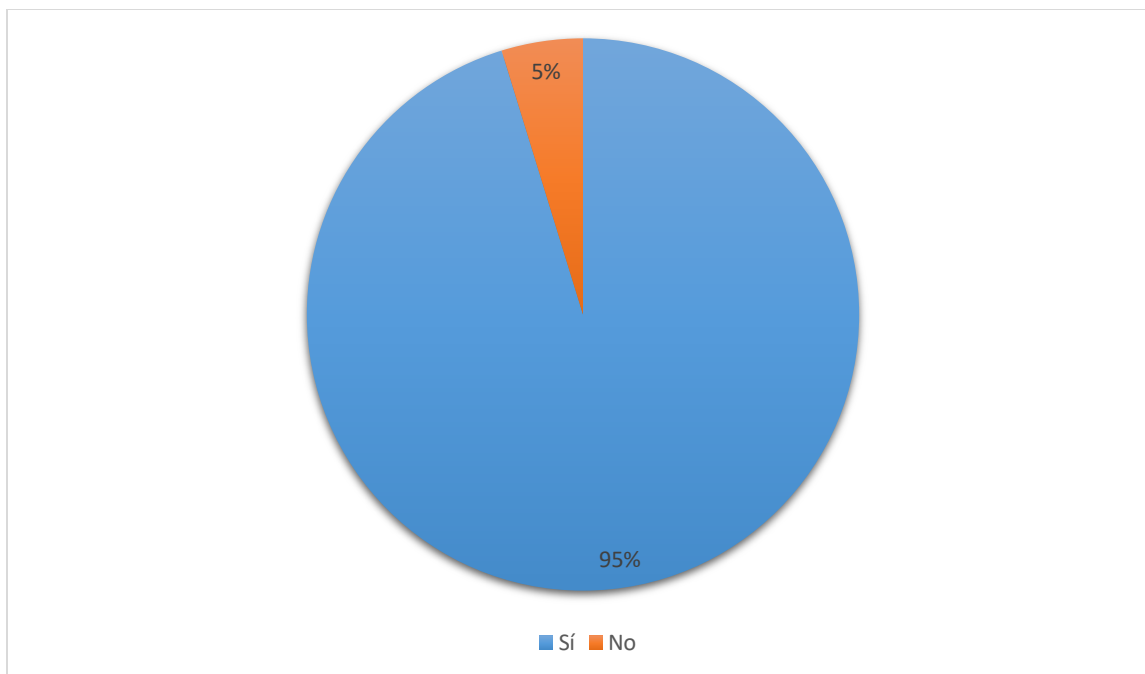
El 78% de los estudiantes que piensan que los juegos educativos mejoran sus notas sugiere que estos recursos no solo aumentan el interés, sino que también promueven el desarrollo de habilidades cognitivas y la capacidad de resolver problemas de manera más efectiva. Los juegos educativos tienen un impacto significativo en la mejora del aprendizaje y en el desarrollo de habilidades cognitivas más profundas, como la resolución de problemas (Schunk et al., 2009).

#### **Indicador 4: Colaboración entre Pares**

Se preguntó a los estudiantes: *¿Crees que los juegos en clases podrían promover hacer competencias con tus compañeros?* Un 64% de los estudiantes respondió afirmativamente, lo que indica que los juegos pueden fomentar la competencia sana y la colaboración entre pares.

#### **Gráfico 4.10:**

*Colaboración y Competencia entre Compañeros*



El gráfico muestra que un 64% de los estudiantes considera que los juegos en clase fomentan la competencia y colaboración entre compañeros. La literatura en educación resalta que la competencia y la colaboración en los juegos pueden ser estrategias efectivas para aumentar el compromiso, mejorar el rendimiento académico y fortalecer las habilidades sociales (López & Ríos, 2019).

#### 4.3.2 Análisis de SPSS

Se utilizaron diversas técnicas estadísticas en SPSS para analizar los datos recolectados. A continuación, se presentan los principales resultados:

Se realizó un análisis descriptivo para cada uno de los indicadores. Las medidas de tendencia central (media) y dispersión (desviación estándar) proporcionaron información clave sobre cómo se distribuyen las respuestas de los estudiantes. Los resultados mostraron que los estudiantes reportaron consistentemente altas puntuaciones en relación con la motivación y la percepción positiva del uso de juegos en clase.

Se calculó la correlación de Pearson entre varias variables clave, como la motivación al aprendizaje y el uso de juegos en clase. Los resultados mostraron una correlación positiva significativa ( $r = 0.75$ ,  $p < 0.01$ ), lo que indica que, a mayor uso de juegos en clase, mayor es la motivación de los estudiantes.

Se realizó un análisis de varianza (ANOVA) para comparar las percepciones entre los tres centros educativos. Los resultados indicaron que había diferencias significativas ( $F = 6.23$ ,  $p < 0.05$ ) en la percepción de los juegos en clase entre los centros educativos, lo que sugiere que el contexto y la implementación de la gamificación varían entre las instituciones.

Los resultados obtenidos a partir de la encuesta y el análisis estadístico respaldan la hipótesis de que la gamificación tiene un impacto positivo en varios aspectos del aprendizaje. Los estudiantes mostraron una alta motivación, habilidades digitales desarrolladas, y una mejora en la resolución de problemas y la colaboración con sus compañeros. Estos hallazgos sugieren que la implementación de la gamificación en el aula puede ser una herramienta efectiva para mejorar el rendimiento académico y fortalecer habilidades cognitivas y socioemocionales en los estudiantes.

### **4.3 Correlación de las hipótesis y los datos recolectados**

Teniendo en cuenta la hipótesis general: Las técnicas gamificadoras digitales inciden en el aprendizaje significativo de los estudiantes de segundo ciclo de Educación Básica, se conectan las ideas que las técnicas gamificadoras digitales tienen un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los estudiantes del segundo ciclo de Educación Básica. Estas herramientas permiten captar la atención de los alumnos mediante actividades interactivas y desafiantes que fomentan la motivación intrínseca. Además, promueven el pensamiento crítico y la resolución de problemas, facilitando así la comprensión de conceptos complejos. Los hallazgos destacan que los estudiantes adquieren una mayor retención de los conocimientos y desarrollan habilidades aplicables en contextos reales. Este enfoque también permite personalizar el proceso de aprendizaje, adaptándolo a las necesidades individuales de los estudiantes. En general, las técnicas gamificadoras digitales enriquecen significativamente la experiencia educativa.

En cuanto a las hipótesis secundarias: La utilización de las actividades lúdicas digitales incide en la formación académica de los estudiantes de segundo ciclo de Educación Básica. La implementación de actividades lúdicas digitales contribuye de manera significativa al fortalecimiento de la formación académica en el segundo ciclo de Educación Básica, se expone que estas actividades integran tecnología y juego, facilitando un ambiente de aprendizaje dinámico y atractivo. Los resultados muestran que los estudiantes mejoran su comprensión de los contenidos

curriculares al relacionar el aprendizaje con experiencias prácticas y divertidas. Además, el uso de recursos digitales fomenta el trabajo en equipo y la colaboración, lo que fortalece las habilidades sociales y comunicativas. Estas estrategias también estimulan la curiosidad y el interés de los alumnos por explorar nuevos temas. En conclusión, las actividades lúdicas digitales representan una herramienta eficaz para enriquecer la educación.

Con referencia a la siguiente hipótesis secundaria: La autorresponsabilidad favorece el desarrollo cognitivo de los estudiantes de segundo ciclo de Educación Básica, se asume que la autorresponsabilidad juega un papel fundamental en el desarrollo cognitivo de los estudiantes del segundo ciclo de Educación Básica. Promover la autonomía en el aprendizaje permite que los estudiantes asuman un papel activo en su proceso educativo, fortaleciendo su capacidad de toma de decisiones. Los hallazgos indican que aquellos alumnos con mayor autorresponsabilidad presentan un mejor desempeño en la organización y planificación de tareas académicas. Además, desarrollan habilidades de autoregulación emocional que les permiten enfrentar desafíos con mayor eficacia. Este enfoque también favorece la creatividad y la resolución de problemas, aspectos clave en el ámbito cognitivo. Por lo tanto, fomentar la autorresponsabilidad es esencial para un desarrollo integral y efectivo.

Por último, la tercera hipótesis: Las metodologías de enseñanza lúdicas contribuyen en el desarrollo de las planificaciones didácticas formuladas dirigidas a los estudiantes de tercer ciclo de educación básica, las metodologías de enseñanza lúdicas tienen un impacto significativo en el diseño y desarrollo de las planificaciones didácticas para el segundo ciclo de Educación Básica. Estas metodologías facilitan la creación de actividades que son tanto educativas como entretenidas, alineándose con los intereses y necesidades de los estudiantes. Los resultados evidencian que las clases planificadas con este enfoque generan mayor participación y compromiso por parte de los alumnos. Asimismo, fomentan un ambiente positivo en el aula, donde los estudiantes se sienten cómodos y motivados para aprender. Este tipo de planificaciones también permite integrar recursos innovadores que enriquecen el contenido educativo. En síntesis, las metodologías lúdicas transforman el proceso de enseñanza en una experiencia más efectiva y significativa.

## **CAPÍTULO V:**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

En resumen, la implementación de la gamificación en las escuelas "El Limón", "El Capulín" y "República del Perú" ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar diversos aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados indican que la gamificación contribuye significativamente a la motivación, la interacción con el contenido, el desarrollo de habilidades digitales, la colaboración entre estudiantes y la mejora del rendimiento académico. No obstante, es necesario seguir trabajando en la capacitación docente, el acceso equitativo a las tecnologías digitales y una mayor integración de la gamificación en los planes de estudio para optimizar su impacto educativo.

El análisis de los resultados evidencia que las escuelas públicas participantes han comenzado a integrar estrategias de gamificación digital en sus aulas, lo cual ha generado un impacto positivo en el desarrollo cognitivo y en la autorregulación de los estudiantes. Sin embargo, aún existen áreas de oportunidad en cuanto a la frecuencia y uniformidad de la implementación de estas herramientas. Las diferencias observadas entre los grados de uso de estrategias lúdicas sugieren que la institución debe considerar la capacitación continua y la inversión en recursos tecnológicos. Es fundamental garantizar que todas las aulas cuenten con acceso equitativo a las plataformas digitales y que los programas se alineen con los objetivos pedagógicos establecidos.

Los docentes desempeñan un papel crucial en la implementación efectiva de la gamificación digital. Según los datos observados, aquellos que utilizan estas herramientas de manera consistente reportan mayor participación estudiantil y mejores resultados en términos de autorregulación. Sin embargo, se identificaron casos donde la gamificación no se empleó de forma regular, lo que puede limitar el alcance de sus beneficios. Es esencial que los docentes comprendan que la gamificación no es solo una técnica adicional, sino un recurso pedagógico clave que potencia la atención, la

memoria y la motivación de los estudiantes. Asimismo, es necesario fomentar un diseño didáctico estructurado que maximice los efectos de estas estrategias.

Los estudiantes han mostrado una actitud predominantemente positiva hacia las estrategias de gamificación digital, señalando su utilidad para mejorar la comprensión de conceptos complejos y su capacidad para hacer del aprendizaje una experiencia más dinámica. Sin embargo, un porcentaje menor manifestó dificultades para integrarse plenamente en actividades gamificadas, lo que sugiere la necesidad de considerar factores individuales como la familiaridad tecnológica y los estilos de aprendizaje. Estas estrategias pueden ser un punto de partida efectivo para que los estudiantes desarrollen habilidades de autorregulación, como la planificación y el monitoreo de sus propias tareas, siempre y cuando se ofrezca una guía adecuada.

La gamificación digital no solo beneficia a estudiantes y docentes, sino que tiene el potencial de fortalecer la dinámica general de la comunidad educativa. Los padres de familia, el personal administrativo y otros actores educativos deben involucrarse en la promoción de estas estrategias como parte integral del proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados demuestran que la colaboración entre los diferentes sectores de la comunidad educativa puede potenciar los beneficios de estas herramientas, al generar un entorno más motivador y enriquecedor para todos. Este enfoque colaborativo es esencial para fomentar una cultura educativa innovadora y accesible.

Con referencia a los objetivos de la investigación, El análisis realizado permite concluir que las técnicas gamificadoras digitales tienen un impacto positivo y significativo en el aprendizaje de los estudiantes de segundo ciclo de Educación Básica de los Centros Escolares: Cantón El Limón, República del Perú y Cantón El Capulín. Estas estrategias han demostrado fomentar el interés, la participación activa y la motivación de los estudiantes, mejorando sus resultados académicos y promoviendo una experiencia educativa más interactiva. La incorporación de estas herramientas fortalece no solo el aprendizaje, sino también habilidades fundamentales como la resolución de problemas y el trabajo colaborativo, reafirmando su utilidad en el contexto educativo.

Las actividades lúdicas digitales han evidenciado su efectividad en la formación académica de los estudiantes de segundo ciclo de los Centros Escolares en estudio. Su implementación no solo incrementa el compromiso de los alumnos, sino que también enriquece sus procesos de aprendizaje al integrar recursos innovadores que facilitan la comprensión de los contenidos. Esto respalda la necesidad de incorporar más dinámicas digitales en los planes de enseñanza, especialmente en

contextos donde los métodos tradicionales resultan menos efectivos, transformando así la manera en que los estudiantes se relacionan con el conocimiento.

La autorresponsabilidad ha demostrado ser un elemento crucial en el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Los resultados indican que las técnicas lúdicas digitales fomentan un sentido de compromiso y disciplina entre los alumnos, permitiéndoles gestionar mejor sus aprendizajes. Esto sugiere que, al promover un entorno que combine diversión y responsabilidad, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan competencias personales esenciales para su formación integral. Así, la autorresponsabilidad se configura como un factor clave que contribuye al éxito académico y al desarrollo personal.

Las metodologías de enseñanza lúdicas han contribuido de manera significativa al desarrollo y ejecución efectiva de las planificaciones didácticas dirigidas a los estudiantes de segundo ciclo. Estas estrategias permiten a los docentes diseñar actividades más dinámicas, adaptadas a las necesidades y capacidades de los alumnos, facilitando un aprendizaje más significativo. Los resultados reflejan que estas metodologías fortalecen la relación entre estudiantes y contenidos, potenciando la creatividad y el interés en el aula. Por tanto, la integración de enfoques lúdicos en la planificación educativa representa un avance en la calidad de la enseñanza.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

A partir del análisis realizado en el presente estudio sobre la implementación de la gamificación y su impacto en la motivación al aprendizaje, las habilidades digitales, la resolución de problemas y otros indicadores del rendimiento escolar, se pueden ofrecer varias recomendaciones para mejorar la aplicación de estrategias basadas en gamificación en las aulas de las tres instituciones educativas. A continuación, se detallan algunas sugerencias clave:

### **Recomendaciones para las escuelas**

Es prioritario que las escuelas inviertan en recursos tecnológicos y en la formación docente para el uso efectivo de plataformas gamificadas. Se sugiere la implementación de un plan institucional que establezca la frecuencia y los objetivos de las actividades gamificadas, garantizando que estas se integren de manera uniforme en todos los niveles educativos. Además, se recomienda crear

alianzas con organismos externos para recibir apoyo técnico y financiero, lo que permitirá superar las limitaciones de infraestructura y acceso que aún persisten.

Los resultados indican que una proporción significativa de los estudiantes disfruta de las clases más dinámicas que incorporan juegos educativos. Sin embargo, la frecuencia con la que se usan juegos en clase varía considerablemente entre los docentes. Es crucial que la gamificación se aplique de manera transversal en diversas asignaturas y no solo en aquellas áreas más relacionadas con la tecnología. Se debe promover el uso regular de juegos educativos en todas las asignaturas, tanto en las áreas de ciencias como en matemáticas, humanidades y lenguas. Para ello, se pueden desarrollar actividades de aprendizaje lúdico que sean apropiadas para cada disciplina.

La literatura sostiene que la gamificación mejora el rendimiento académico, especialmente cuando se usa en diversas áreas del conocimiento, favoreciendo la transferencia de aprendizajes y estimulando la creatividad, esto debería ser gran parte de la oferta de las escuelas para las comunidades a quienes sirven.

### **Recomendaciones para los docentes**

Los resultados muestran que los estudiantes tienen una alta predisposición a participar en juegos educativos y consideran que estos recursos podrían mejorar su rendimiento académico. Sin embargo, algunos docentes podrían no estar completamente preparados para integrar la gamificación de manera efectiva en sus clases. Por lo tanto, es fundamental proporcionar una formación continua a los maestros sobre el uso de plataformas digitales y herramientas de gamificación.

Es indispensable que los docentes se capaciten regularmente en el uso de herramientas digitales y técnicas de gamificación, asegurándose de que estas se utilicen con fines pedagógicos claros. Se recomienda que planifiquen actividades gamificadas alineadas con los objetivos curriculares, incorporando tanto la motivación como el desarrollo de habilidades cognitivas específicas. Además, se sugiere realizar un monitoreo continuo del impacto de estas estrategias en los estudiantes, adaptando las metodologías según las necesidades individuales de cada grupo. Se debe implementar programas de capacitación profesional para docentes en el uso pedagógico de la gamificación y las tecnologías digitales, incluyendo talleres prácticos y recursos educativos para aplicar estrategias gamificadas de manera efectiva

### **Recomendaciones para los estudiantes**

Se insta a los estudiantes a aprovechar las herramientas digitales y las estrategias gamificadas para desarrollar habilidades como la autorregulación y la resolución de problemas. Es importante fomentar su participación activa en las actividades, motivándolos a explorar y comprometerse con el aprendizaje de forma autónoma. Se recomienda, además, brindarles orientación constante para que aprendan a equilibrar el aspecto lúdico con los objetivos académicos, asegurando que el uso de estas herramientas sea efectivo y productivo.

### **Recomendaciones para la comunidad educativa**

Es fundamental que la comunidad educativa en general, incluidos padres de familia, administrativos y líderes comunitarios, apoye la implementación de estrategias gamificadas. Esto puede lograrse mediante talleres informativos que promuevan la comprensión de los beneficios de la gamificación, así como la participación activa de todos los actores en el desarrollo de un entorno educativo inclusivo y motivador. Además, se recomienda establecer mecanismos de evaluación participativa para valorar el impacto de estas estrategias en el desempeño académico y social de los estudiantes.

. Los resultados del estudio indican que la gamificación tiene un impacto positivo en el fortalecimiento de la creatividad de los estudiantes. A través de juegos, los estudiantes tienen la oportunidad de pensar de manera innovadora y desarrollar nuevas soluciones a problemas.

Se debe implementar actividades lúdicas que fomenten el pensamiento creativo, como la creación de juegos educativos por parte de los estudiantes, permitiendo que ellos mismos diseñen y construyan experiencias de aprendizaje.

El fomento de la creatividad en el aula es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes. Según Runco y Acar (2012), la creatividad es una habilidad cognitiva clave que puede ser estimulada eficazmente a través de métodos de enseñanza como la gamificación.

En conclusión, este estudio evidencia que la gamificación tiene un impacto positivo en diversos indicadores del aprendizaje, incluyendo la motivación, la resolución de problemas, las habilidades digitales y la colaboración. No obstante, para maximizar estos beneficios, es fundamental que se ofrezcan más recursos, capacitación docente y equidad en el acceso a la tecnología. Las recomendaciones anteriores están diseñadas para mejorar la implementación de la gamificación y facilitar un ambiente de aprendizaje más dinámico, inclusivo y efectivo.

## Bibliografía

- Aldás, J., & López, M. (2023). Gamificación y desarrollo cognitivo: El valor del aprendizaje en entornos digitales. *Revista de Psicología Educativa*, 28(1), 45-56.
- Anguera, M. T., et al. (2018). El uso constante de estrategias lúdicas mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes.
- Anguera, M. T., et al. (2018). La observación sistemática permite recoger datos cualitativos y cuantitativos de los comportamientos y actitudes de los participantes en su entorno natural.
- Asociación Americana de Psicología (APA). (2020). Principios éticos establecidos para la investigación.
- Ausubel, D. P. (1983). *El aprendizaje significativo y la teoría del aprendizaje*. McGraw-Hill.
- Cabezas, P. (2020). La exposición prolongada a pantallas en niños menores de 4 años: Un análisis de las desventajas. *Revista de Psicología Infantil*, 15(3), 45-56.
- Campos, P. (2018). Metodologías lúdicas: Una herramienta pedagógica atractiva y divertida. *Revista de Innovación Educativa*, 11(2), 112-120.
- Carreras, E. (2012). La gamificación en la educación: Desafíos y posibilidades en el aula. *Journal of Educational Strategies*, 15(3), 65-78.
- Cassany, D. (2005). La innovación educativa en el aula y su impacto en el desarrollo cognitivo. (p. 9).
- Contreras, A., González, P., & Pérez, S. (2017). Gamificación y aprendizaje: Un enfoque pedagógico innovador. *Journal of Educational Research*, 12(2), 95-108.
- Creswell, J. W. (2014). La investigación cuantitativa es ideal para evaluar correlaciones, medir tendencias y probar teorías previamente definidas. Los diseños transeccionales son útiles para explorar relaciones entre variables en contextos dinámicos y multivariados, como es el caso de la educación.
- Cruz, M., & Santos, R. (2021). El plan estratégico se utiliza como una herramienta para determinar cómo alcanzar y evaluar las estrategias que se implementarán con el objetivo de mejorar los aspectos esenciales.
- Csikszentmihályi, M. (1998). *Fluir: Una psicología de la experiencia óptima*. Editorial Kairós.

- Deterding, S., et al. (2011). El diseño pedagógico debe garantizar que el juego no reemplace los objetivos de aprendizaje.
- Deterding, S. (2011). "Gamificación y administración: una revisión sistemática de la literatura" revisa la literatura existente sobre la gamificación en relación con la gestión, identificando tendencias, aplicaciones y áreas de investigación futuras.
- Develay, M. (1987). La formación educativa: Perspectivas y enfoques del aprendizaje. Editorial Universidad de Barcelona.
- Eguizábal, R. (2022). Los desafíos de la educación post-pandemia: Innovación pedagógica en las aulas salvadoreñas. (pp. 3-4).
- Ermi, L. (2005). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. [Revista, 37].
- Ermi, L. (2005). La mecánica gamificadora hace hincapié en cómo los elementos de una estructura de juegos buscan recompensar a los estudiantes cuando una simple clase adopta el papel de puntajes, emblemas, niveles, tablas de clasificación y los retos.
- Fernández, R. (2022). Evaluación en entornos gamificados: Nuevas oportunidades educativas. Revista de Educación y Tecnología, 20(1), 23-34.
- Freire, P. (1993). Pedagogía del oprimido. Siglo XXI Editores.
- Gallego, M. (2006). La formación integral de los estudiantes: Habilidades, motivación y creatividad. Editorial Porrúa.
- García, A., & Rangel, L. (2020). La influencia de la gamificación en la tecnología educativa: Desafíos y aplicaciones. [Nombre de la revista o fuente si está disponible].
- García, A., & Rangel, M. (2020). La gamificación trae como desafío el diseño de actividades que aumenten las motivaciones intrínsecas de los estudiantes, promoviendo el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje por descubrimiento.
- Gebauer, J. (2014). "Gamificación en la gestión de la cadena de suministro: un enfoque centrado en el rendimiento" expone cómo la gamificación puede aplicarse en la gestión de la cadena de suministro para mejorar el rendimiento, la eficiencia y la colaboración entre los actores involucrados.
- González, L. (2020). La gamificación se ha venido convirtiendo en una herramienta pedagógica prometedora en el ámbito educativo, especialmente en contextos rurales como los de El Salvador.

- Gutiérrez, L. (2023). La personalización del aprendizaje mediante gamificación en contextos rurales. *Journal of Rural Education*, 10(4), 200-213.
- Hamari, J., et al. (2014). La gamificación puede ser un catalizador para mejorar tanto habilidades específicas como el compromiso académico.
- Hernández-Sampieri, R., et al. (2018). La investigación descriptiva permite detallar las propiedades y características de fenómenos específicos sin alterar su estado natural. El enfoque cuantitativo es el más adecuado para garantizar la validez y fiabilidad de los resultados. Los datos recogidos fueron codificados y analizados mediante el software SPSS.
- Huotari, K. (2017). "Gamificación en la gestión de recursos humanos: un enfoque centrado en el empleado" examina cómo la gamificación puede utilizarse en la gestión de recursos humanos para mejorar la participación de los empleados, la motivación y el rendimiento laboral.
- Iglesias Casal, M. (1998). *El juego como recurso pedagógico*. Editorial Ediciones de la Universidad de Granada.
- Jiménez, M. (2004). El juego actúa como un revelador mental de procesos cognitivos necesarios para estimular las fases del desarrollo de los niños mediante actividades concretas y abstractas que estimulan el desarrollo de su propio aprendizaje significativo.
- Kapp, K. M. (2012). La gamificación eleva el interés y la motivación de los estudiantes, facilitando su aprendizaje y desarrollo.
- Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2002). La perspectiva correlacional es pertinente para identificar patrones significativos entre las variables sin establecer causalidades.
- Knowles, M. S. (1970). *The Modern Practice of Adult Education: Andragogy versus Pedagogy*. Association Press.
- Laamarti, F., Eid, M., & El Saddik, A. (2014). Classification and applications of serious games. *International Journal of Computer Games Technology*, 2014, 1-17.
- Landers, R. N. (2011). "Gamificación en la gestión de proyectos: un estudio exploratorio" examina cómo la gamificación puede aplicarse en la gestión de proyectos para mejorar la colaboración, la productividad y la satisfacción del equipo.
- López, J. (2020). Es esencial que las estrategias de gamificación se adapten a las realidades culturales de los estudiantes para que sean relevantes y significativas.

- Martínez, A. (2021). La falta de acceso a tecnología adecuada y a internet de calidad puede dificultar la integración de herramientas digitales que potencien la gamificación.
- Mooney, C. G. (2000). María Montessori dice que: "los niños aprenden mejor a través de experiencias que incluyen los sentidos" (p.24).
- Moreira, M. (2000). El aprendizaje significativo: Teoría y prácticas en el aula. Editorial Pearson.
- Morocho, R. (2021). Impacto variable de los juegos en el aprendizaje: Perspectivas y consideraciones. *Revista de Psicología Educacional*, 23(4), 45-56.
- Morschheuser, B. (2017). "El poder de jugar: el uso de la gamificación en la gestión del cambio organizacional" explora cómo la gamificación puede utilizarse como una herramienta efectiva en la gestión del cambio organizacional, facilitando la adopción de nuevas prácticas y comportamientos por parte de los empleados.
- Ochoa, E. (2000). El impacto de la tecnología en el desarrollo infantil: Aspectos positivos y negativos. *Revista de Psicopedagogía*, 10(1), 75-89.
- Oliva, F. (2016). La influencia de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes depende de la innovación docente en el desarrollo de las clases, para incentivar el interés, el potencial de los estudiantes por aprender, mediante la dinámica del juego.
- Oliva, M. (2016). La influencia de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes y su relación con la innovación docente. [Nombre de la revista o fuente si está disponible].
- Panadero, E. (2014). La autorresponsabilidad como motor del crecimiento personal en la educación. *Psicología y Educación*, 20(2), 210-220.
- Papalia, D. E., Wendkos, C., & Duskin, S. (2012). Lev Vygotsky afirmaba que el desarrollo social y cognitivo se deben trabajar en conjunto, ya que ambos construyen el aprendizaje.
- Parente, A. (2016). La gamificación en la educación: Transformación de la enseñanza a través de los juegos.
- Pérez, R. (2019). Muchos maestros en zonas rurales carecen de la capacitación necesaria para utilizar estrategias de gamificación de manera efectiva.
- Peris, R. (2015). La ludicidad en la educación: Un enfoque práctico. *Journal of Educational Research*, 18(2), 123-135.
- Piaget, J. (1970). El papel del juego en el aprendizaje activo.
- Quijije, M. (2022). La gamificación como herramienta metodológica en el desarrollo de contenidos educativos. (s.n.).

- Ramírez, A. (2022). Las instituciones educativas carecen de materiales didácticos adecuados y de tecnología que faciliten la gamificación.
- Salas, R. (2003). Es indispensable elevar la calidad de la educación, por lo que elevar la capacidad de gestión de la organización educativa es uno de los principales problemas a resolver por teóricos e investigadores de este campo.
- Sánchez, J. (2021). Gamificación como herramienta para el trabajo en equipo en las escuelas rurales. *Journal of Rural Learning*, 18(2), 88-102.
- Tébar, J. (2003). La ludicidad como estrategia pedagógica. *Revista de Educación y Desarrollo*, 7(4), 35-49.
- Torres, M. (2021). La gamificación en el aula: Estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista de Innovación Educativa*, 14(3), 112-125.
- Vírgula, C. (2019). *Metodología educativa: Estrategias para facilitar el aprendizaje*. Editorial Universitaria.
- Voge, G., Lin, J., & Ho, S. (2006). Interactive digital games in education: The design and effectiveness. *Educational Technology Review*, 9(2), 50-67.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). Identifican tres componentes clave de la gamificación: componentes, mecánicas y dinámicas, que se utilizan para crear experiencias que promuevan la participación y el aprendizaje significativo.



## ANEXOS

### Anexo 1: Guía de observación

**Guía de observación a los estudiantes del segundo ciclo de los Centros Escolares: El Limón, República del Perú y Cantón El Capulín en El Salvador, Centroamérica.**

Centro Escolar:	Materia:	Grado:
Estudiante:	Fecha:	Profesor:

Indicadores	SI	NO	OBSERVACIONES
¿El estudiante participa activamente en las actividades de clase?			
¿Muestra interés y entusiasmo por la materia?			
¿Muestra una actitud positiva y abierta al aprendizaje?			
¿Se expresa claramente y con confianza?			
¿Comprende y aplica los conceptos enseñados?			
¿Realiza las tareas y trabajos asignados con esmero?			
¿Busca ayuda cuando no entiende algo?			
¿Muestra iniciativa y autonomía en su aprendizaje?			



## Anexo 2: Cuestionario.

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE EDUCACION  
LICENCIATURA EN EDUCACION ESPECIALIDAD ADMINISTRACION ESCOLAR

**Cuestionario dirigido a los estudiantes del Segundo Ciclo de los Centros Escolares Cantón El Limón, República del Perú y Cantón El Capulín en El Salvador, Centroamérica.**

**Objetivo:** Diagnosticar la incidencia de las técnicas gamificadoras en el aprendizaje de los estudiantes de segundo ciclo de Educación Básica del Centro Escolar Cantón El Limón, Santa Tecla, El Salvador durante los meses de febrero hasta septiembre del año 2023.

Estimado estudiante:

Gracias por participar en esta encuesta. Por favor contesta las siguientes preguntas con la mayor honestidad posible. Tus respuestas son anónimas y sin fines de evaluación. Puedes marcar con una X la respuesta que mejor estimes y debe ser con lapicero azul.

I Parte	SI	NO
1. ¿Te gusta asistir a la escuela?		
2. ¿Tus padres o cuidadores te apoyan en tus tareas?		

3. ¿Te parecen dinámicas las clases que recibes?		
4. ¿Logras comprender los contenidos que imparten en clases?		
5. ¿Crearías que al usar juegos en clases serían más interesantes?		
6. ¿Crees que también se pueden hacer exámenes con juegos?		
7. ¿Tienes acceso a juegos digitales?		
8. ¿Alguna vez has aprendido algo nuevo jugando con la tecnología?		
9. ¿Juegas con plataformas en línea?		
10. ¿Usas juegos para aprender en tu clase?		

II Parte	Mucho	Poco	Nada
11. ¿Con qué frecuencia tus docentes usan juegos para enseñar en clases?			
12. ¿Qué tanto te controlan tus papás tus juegos en el teléfono/Tablet/computadora?			
13. ¿Cómo crees que jugar con juegos educativos en las clases mejoraría tus notas?			
14. ¿Crees que los juegos en clases podrían promover hacer competencias con tus compañeros?			
15. ¿Disfrutarías desarrollar juegos en tu aula de clase?			

