



**GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES
DE LA ESCUELA ESTADO DE ISRAEL, VALPARAÍSO,
REGIÓN VALPARAÍSO-CHILE, 2024**

Autores:

Patricia Alejandra Vargas Maluenda

Lorena Andrea Muñoz Carrasco

Omar Andrés Rojas Muñoz

Facilitadoras:

Dra. Amely Vivas Escalante

Dra. Marlenis Martínez Fuentes

Santiago de Chile, 2024

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por ser nuestra guía y fuente inagotable de fortaleza, sabiduría y esperanza en cada paso de este camino.

A nuestras familias, por su amor incondicional, apoyo constante y paciencia. Gracias por ser nuestro refugio y la inspiración que impulsa a alcanzar las metas.

A nuestros profesores y mentores, quienes con su dedicación, conocimiento y ejemplo han sido fundamentales en la formación académica y personal. Su enseñanza trasciende y deja una huella imborrable en nuestras vidas.

A todos ustedes, nuestra gratitud eterna por ser parte esencial de este logro.

Patricia Alejandra Vargas Maluenda
Lorena Andrea Muñoz Carrasco
Omar Andrés Rojas Muñoz

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Pág.
AGRADECIMIENTOS	ii
ÍNDICE DE CONTENIDO	iii
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vi
RESUMEN	vii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2 Formulación del problema	10
1.2.1 Interrogante principal	10
1.2.2 Interrogante secundaria	10
1.3 Objetivos de la investigación	10
1.3.1 Objetivo general	10
1.3.2 Objetivos específicos	10
1.4 Justificación de la investigación	11
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	13
2.1 Antecedentes del estudio	13
2.1.1 Antecedentes Internacionales	13
2.1.2 Antecedentes Nacionales	15
2.2 Bases Teóricas	18
2.3 Definición de conceptos	47
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	49
3.1 Enfoque de la investigación	49
3.2 Tipo de investigación	49

3.3 Diseño de la investigación	50
3.4 Población y muestra	50
3.4.1 Población	50
3.4.2 Muestra	51
3.5 Operacionalización de la variable	52
3.6 Técnica e instrumentos de recolección de datos	53
3.6.1 Validez del instrumento	55
3.7 Análisis y procesamiento de datos	56
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	57
4.1 Descripción del trabajo de campo	57
4.2 Diseño de la presentación de los resultados	58
4.3 Resultados	58
CONCLUSIONES	73
RECOMENDACIONES	75
REFERENCIAS	76
ANEXOS	87
A. Diseño del Instrumento	88
B. Validez del Instrumento	93

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Elementos y recursos para el proceso de gamificación.	6
Tabla 2. Operacionalización de la variable, dimensiones, indicadores, ítems y escala de medición.	53
Tabla 3. Promedio de la dimensión mejora de aprendizaje.	59
Tabla 4. Promedio de la dimensión motivación.	60
Tabla 5. Promedio de la dimensión desarrollo de habilidades.	62
Tabla 6. Promedio de la dimensión fomentar la socialización entre pares y equipo.	64
Tabla 7. Resumen de las dimensiones de la variable gamificación.	65
Tabla 8. Promedio de la dimensión adquisición de la información.	67
Tabla 9. Promedio de la dimensión comprensión de la información.	68
Tabla 10. Promedio de la dimensión aplicación práctica.	70
Tabla 11. Resumen de las dimensiones de la variable proceso de aprendizaje.	72

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Dimensión Mejora de aprendizaje.	59
Figura 2. Dimensión Motivación.	61
Figura 3. Dimensión Desarrollo de habilidades.	62
Figura 4. Dimensión Fomentar la socialización entre pares y equipo.	64
Figura 5. Resumen de las dimensiones de la variable gamificación.	65
Figura 6. Dimensión Adquisición de la información.	67
Figura 7. Dimensión Comprensión de la información.	69
Figura 8. Dimensión Aplicación práctica.	70
Figura 9. Resumen de las dimensiones de la variable proceso de aprendizaje.	72

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Escuela Estado de Israel, Valparaíso, Región de Valparaíso, 2024. El enfoque de la investigación se enmarcó en lo cuantitativo, el tipo de estudio descriptivo-correlacional y el diseño no experimental. La población constituida por veintiún (21) alumnos del establecimiento Estado de Israel, y se tomó la totalidad de la misma para la muestra. La técnica e instrumento de recolección de datos se efectuó por medio de un cuestionario, con escala Likert, con tres alternativas de respuesta: De acuerdo, Neutro y En Desacuerdo. Este instrumento fue validado mediante el juicio de expertos. Para el análisis de los datos se manejó la estadística descriptiva que permitió una mejor comprensión y toma de decisiones de la investigación. Los resultados más significativos revelaron que los educandos consideran la gamificación representa una herramienta efectiva, dado que incorpora componentes esenciales del juego para fomentar la motivación, facilitar el aprendizaje y favorecer la asimilación de conocimientos. Su adecuada implementación contribuye de manera fundamental a mejorar la adquisición, comprensión y aplicación práctica de la información, lo que se refleja en un rendimiento académico más destacado. Se recomienda a los docentes que adapten y diseñen actividades lúdicas que fomenten la participación y el desarrollo de habilidades prácticas; asegurándose de que la ejecución de la gamificación sea adecuada y alineada con los objetivos académicos.

Palabras clave: Gamificación, proceso, aprendizaje, estudiantes.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el ámbito educativo se enfrenta al desafío de mejorar los métodos de enseñanza y aprendizaje para adaptarse a las necesidades y características de los estudiantes del siglo XXI. La gamificación, como herramienta pedagógica innovadora, ha ganado relevancia al integrar elementos del juego en el proceso educativo con la finalidad de aumentar la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. Esta metodología, que busca transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica y participativa, ha demostrado su efectividad en diversos contextos educativos a nivel mundial.

Partiendo de la premisa anterior, la nueva realidad de la educación en la cual se hayan con un gran porcentaje de niños nativo-digitales, ha buscado la forma de provocar y mantener el interés de los estudiantes por aprender, permitiendo desarrollar habilidades no solo intelectuales sino actitudinales. Esto se puede lograr despertando curiosidad, ganas de aprender de forma divertida y creativa para fortalecer el aprendizaje de calidad.

En este orden de ideas, el proceso de aprendizaje en la educación básica es un proceso continuo y dinámico que involucra la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias fundamentales para el desarrollo de los estudiantes. En esta etapa, los escolares niños comienzan a construir su comprensión del mundo a través de la interacción con su entorno y la mediación del docente. El aprendizaje se desarrolla de manera activa, donde los alumnos no son simples receptores de información, sino que participan de forma activa en su propio proceso cognitivo, estableciendo conexiones entre nuevos conocimientos y experiencias previas.

Por ello, la gamificación en el proceso de aprendizaje, busca explorar cómo la implementación de herramientas y dinámicas propias de los juegos puede influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje, mejorando la asimilación de contenidos y favoreciendo un ambiente más colaborativo y motivador. Asimismo, se pretende analizar las percepciones y experiencias de los estudiantes frente a esta metodología, identificando sus beneficios y posibles retos.

En consecuencia, el presente estudio se planteó como objetivo analizar el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Valparaíso, Región Valparaíso, Chile, 2024. Para ello se utilizará la metodología bajo el enfoque cuantitativo, tipo de investigación básica, un diseño no experimental, descriptivo correlacional y como instrumento un cuestionario con escala tipo Likert.

Se espera que los resultados de esta investigación contribuyan a proporcionar evidencia empírica sobre la efectividad de la gamificación en el proceso de aprendizaje. Esto permitirá a los docentes tomar decisiones informadas sobre la implementación de estas estrategias en sus prácticas pedagógicas, con el fin de mejorar el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes.

En este sentido, el actual Trabajo de Grado se encuentra estructurado de la siguiente manera. El Capítulo I: El problema, en el cual se expone el planteamiento del problema, formulación del problema, se establecen los objetivos de la investigación tanto general como específicos y se justifica la investigación. El Capítulo II, de nombre Marco Teórico, conformado por los antecedentes de la investigación, las bases teóricas que lo sustentan y la definición de conceptos.

El Capítulo III, denominado Marco Metodológico, contiene el enfoque del estudio, el tipo de investigación, diseño de la investigación, población, muestra que se maneja, las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de los datos, la validación del instrumento. El Capítulo IV, constituido por el Análisis de los Resultados, que envuelve la descripción del trabajo de campo, diseño de la presentación y resultados. Seguidamente se plantean las conclusiones y recomendaciones. Por último, se indican las referencias y anexos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del Problema

A nivel internacional, la tecnología es una de las herramientas más utilizadas, se hace necesario ponerlas en práctica en todas las áreas. Hoy en particular en el área de Educación. La tecnología se ha convertido en una herramienta fundamental para la adquisición de conocimientos. Desde este punto, la tecnología ha avanzado hasta presentarnos una técnica que abarca los sistemas de aprendizaje y el juego. Esta técnica recibe por nombre: gamificación. Si bien es cierto, se ha escuchado hablar de este término desde hace pocos años, pero en realidad la gamificación fue mencionada por primera vez en el año 2002 por el programador Nick Peeling, pero en el año 2010 recién adquiere una posición mediática llegando a posicionarse en el ámbito corporativo, pero especialmente en el del aprendizaje. De acuerdo, a lo planteado por Coello y Gavilanes (2019):

España y Estados Unidos son los líderes en el uso de la gamificación, así lo reconoce el presidente de la (Asociación Nacional de Gamificación) ANAGAM, Lozano que indica que es tal el poder que muchas de las empresas de diversos lugares del mundo que requieren de los servicios de ANAGAM en el uso de la Gamificación, empresas como MediaLabs, BBVA, Accenture España, Axis Corporate, por mencionar algunas (p. 3).

Asimismo, la gamificación es bien utilizada en España, convirtiendo a los docentes españoles en líderes de estos procesos educativos. En dicho país la gamificación se implementó con fines corporativos, siendo utilizado por muchas empresas para entregar experiencias significativas a sus clientes. Sin embargo, en los últimos años la gamificación ha llegado a diferentes rincones del planeta, y ha comenzado a ganar terreno específicamente en el área de la educación.

La gamificación según el pensamiento de Valenzuela (2021) “es el uso de dinámicas, elementos y mecánicas pertenecientes al juego, pero aplicadas a otros tipos de escenarios, prácticas o contextos. En suma, la gamificación consiste en recuperar lo

más estimulante y divertido que caracteriza al mundo del juego" (p. 5). Es por eso, que los educadores a nivel mundial están incorporando estos elementos, innovando para motivar y llamar la atención de los estudiantes desarrollando la capacidad de autoafirmación a través del juego.

De acuerdo, a los autores consultados los juegos son una forma abstracta de la realidad, éstos presentan una realidad alterna, la cual se puede modificar y controlar, haciendo que el jugador sienta motivación y desee avanzar en el juego. La motivación desempeña un papel crucial en el aprendizaje, ya que influye en la cantidad de esfuerzo y dedicación, esta proviene de las propias metas y deseos lo que impulsa a dedicar tiempo, energía y recursos para adquirir nuevos conocimientos y habilidades.

Además, Kapp (2012) adapta la definición y agrega el concepto de reacción emocional: "Un juego es un sistema en el que los jugadores se involucran en un reto abstracto, definido por reglas, interactividad y retroalimentación, que deriva en un resultado cuantificable, provocando a menudo una reacción emocional" (p. 47).

Es por ello que, la gamificación consiste en entregar un aprendizaje significativo y lúdico a los estudiantes a través de una experiencia, lo cual permite que el estudiante ingrese en este universo alterno el cual tiene por estrategia mantener la atención de éstos, a través de recompensas como puntajes, pasar de un nivel a otro, escalar etapas, etc. Esta experiencia es provechosa debido a que da sentido al descubrimiento del mundo y ayuda a los estudiantes a ampliar la interpretación de sus experiencias. Es divertida, ya que otorga disfrute, motivación, emoción y placer. La gamificación es interactiva, no es estática, con ella se practican competencias, se prueban posibilidades, se revisan hipótesis, se descubren nuevos retos y desafíos, lo que se traduce en aprendizaje.

Si bien es cierto la gamificación mantiene una relación directa con el área de educación, específicamente en el aprendizaje ha tomado mayor fuerza y renombre en comparación con años anteriores, eso sí, surge la pregunta ¿se puede aprender jugando? En respuesta a la interrogante, Infobae (2022) un diario digital argentino le consultó a:

Marisa Conde docente en el Máster de Videojuegos y Educación de la Universidad de Valencia, donde respondió que se puede aplicar una metodología

del uso del juego como una eficiente herramienta de aprendizaje, existiendo una planificación previa, puede ser de gran ayuda en la educación, no es simplemente que el alumno juegue el videojuego, el profesor debe cumplir un rol fundamental de guiar y llevar a cabo los siguientes pasos en el proceso de aprendizaje por medio de los videojuegos. (p. 3).

Lo antes planteado, se interpreta que el valor educativo de los videojuegos no reside únicamente en que los alumnos jueguen, sino en cómo el docente guía este proceso. La planificación previa que menciona Conde es crucial para establecer objetivos claros y asegurarse de que los videojuegos se utilicen de manera intencional y alineada con los resultados de aprendizaje deseados. Además, el profesor asume un rol activo, no solo supervisando, sino también dirigiendo el aprendizaje a través del videojuego, creando un contexto en el cual el juego es un medio para fomentar competencias específicas, pensamiento crítico y resolución de problemas.

Por consiguiente, en los últimos tiempos, se ha percibido una fuerte directriz en cuanto a transformar la educación, desplegando acciones focalizadas a iniciar y consolidar el desarrollo de competencias, destrezas y habilidades en los educandos. Esto con la finalidad de que todos los estudiantes alcancen un aprendizaje significativo y a su vez puedan adquirir una formación integral capaces de incorporarse a una sociedad global, nacional y local, donde el juego cumple un rol esencial en el aprendizaje, por el simple hecho de jugar se aprende, por lo tanto, el juego es una instancia netamente formativa. A través del juego los estudiantes aprenden a resolver problemas cotidianos, esperando turnos, regulando su conducta, confiando en sí mismos y compartiendo entre otros.

Con la gamificación los estudiantes obtienen una serie de beneficios, el aprendizaje se basa en establecer un plan y seguirlo, aprender mediante ensayo y error utilizando la imaginación y competencias de resolución de problemas. Razonar de manera lógica, analítica manipulando objetos y creando estrategias. comunicarse con sus compañeros y dirimir diferencias de opinión. Los estudiantes, también aprenden el significado de la satisfacción de sus propios logros. Por lo tanto, la gamificación nos otorga importantes beneficios en el área académica y socioemocional.

Para que un docente comience a gamificar, de acuerdo a la tabla 1, debe tener claridad en primera instancia de los elementos y los recursos que quiere exportar desde el mundo de los juegos. Se recuerda que la gamificación consiste en crear entornos lúdicos a partir de la aplicación de elementos, mecánicas, y dinámicas propias del mundo de los juegos. (Valenzuela, 2021).

El autor, ante mencionado, refleja que para un docente inicie un proceso de gamificación en el aula, debe primero comprender claramente los elementos y recursos que desea adaptar desde el mundo de los juegos. Esto implica seleccionar las características esenciales que se aplicarán en el contexto educativo. La gamificación se define como la creación de entornos que simulan el juego, basándose en la implementación de *elementos* (como recompensas o niveles), *mecánicas* (como reglas y retos), y *dinámicas* (interacciones y emociones) propias de los juegos para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 1

Elementos y recursos para el proceso de gamificación

Elementos	Mecánicas	Variables
Se refiere a las piezas o los componentes del juego (¿Qué elementos?)	Se refiere a la interactividad que el usuario hace de elementos. (¿Cómo actúan?)	Se refiere a lo que sucede cuando el usuario interactúa con las mecánicas. (¿Qué pasa cuando se aplican?)
Mundo (Narrativa y estética) Avatares. Niveles. Retos y logros. PBL.	Responder preguntas. Resolver problemas. Realizar algún tipo de prueba Etc.	Progresiones de nivel del jugador. Emociones, sensaciones que experimenta el jugador. Relaciones y reconocimiento interpersonal del jugador

Nota. Valenzuela, (2021).

Teniendo en cuenta esto, un modelo genérico que puede resultar útil para diseñar una gamificación educativa González (2019), citado por Valenzuela (2021), debería considerar lo siguiente: “a) Análisis de los usuarios y su contexto; b) Definición de los objetivos de aprendizaje; c) Diseño de la experiencia; d) Identificación de los usuarios; e) Aplicación de los elementos de gamificación” (p. 19). Es decir, incorporar

experiencias gamificadas al proceso de aprendizaje, sin duda es una instancia intuitiva que el docente experimenta al momento de crear y diseñar las diferentes actividades que le permitan el logro de objetivos, sin embargo se hace necesario incluir técnicas metodológicas a estos procesos con el fin de que los docentes se vuelvan más expertos para lograr mejores y eficientes sistemas gamificados, aunque esta tarea parezca ser difícil y se deba invertir tiempo, investigación y práctica.

Es así como en América Latina, precisamente en México el tema de la gamificación ha tomado la necesidad de mejorar el sistema educativo pues debido a la falta de interés y motivación por parte de los estudiantes, especialmente la SEP (Secretaría de Educación Pública), quiso hacer un cambio en la manera de cómo se dictan las clases tomando un enfoque más específico en cómo se realizan las clases donde se centre en el aprendizaje del alumno. La Secretaría de Educación Pública (SEP, 2016), citado por Madero (2022) planteó que:

Un cambio en la forma en la que se dan y reciben las clases: en el nuevo modelo educativo se propone una mayor flexibilidad y enfoque en el aprendizaje profundo, significativo y situado, que esté más orientado a las necesidades de aprendizaje del alumno. Estos cambios son posibles gracias a la modificación de tácticas de enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas presenciales y virtuales. (p. 3).

El autor que viene referenciando, sugiere una transformación en el enfoque de las clases, tanto en la manera en que se imparten como en cómo los alumnos las reciben. El nuevo modelo educativo promueve mayor flexibilidad, lo que significa adaptarse mejor a las necesidades individuales de los estudiantes, permitiendo un enfoque más personalizado. Este modelo busca un aprendizaje profundo, que no se limite a la memorización, sino que favorezca la comprensión significativa de los conceptos, y un aprendizaje situado, que se relaciona directamente con el contexto real y práctico de los estudiantes.

En Chile, la gamificación ha sido un tema recurrente entre los docentes principalmente a partir del año 2021 en el cual se vivió la pandemia mundial del COVID-19, en vista de la necesidad de buscar canales alternativos para continuar con los procesos de aprendizaje aun permaneciendo en el encierro, los docentes chilenos

comienzan el camino de la capacitación para crear recursos audiovisuales los cuales pueden hacer llegar a sus alumnos y que estos desarrollen las diferentes actividades a través de sus dispositivos, es así, como la gamificación se instaura en el quehacer docente. Una vez ya superada la época de pandemia estudiantes y docentes vuelven a las aulas de manera presencial, pero los excelentes beneficios a niveles académicos y socioemocionales que otorga la gamificación al alumnado, hacen que los docentes chilenos incorporen elementos gamificados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La gamificación se ha ido incorporando de manera gradual en diversas instituciones educativas. Algunas escuelas y colegios han implementado plataformas digitales que combinan contenidos curriculares con elementos de juego, permitiendo a los estudiantes aprender de manera interactiva y autónoma. También, se han desarrollado programas y proyectos de gamificación en el ámbito educativo, tanto a nivel gubernamental como a nivel privado, con el objetivo de mejorar la calidad de la educación y promover la participación de los estudiantes.

Además, se debe mencionar que hoy en día las y los estudiantes se denominan nativos digitales, están conectados con la tecnología desde la primera infancia, por lo que el rol que cumple el juego les produce gran motivación, la que desempeña un papel crucial en el aprendizaje, influye en la cantidad de esfuerzo y dedicación que se entrega en la tarea educativa. La motivación en el aprendizaje es esencial para mantener el interés, la dedicación y la persistencia en las actividades, lo que se traduce en tener un aprendizaje significativo a través del juego. En concordancia con lo expuesto anteriormente, Sevillano y Vázquez (2022) señalan:

Los estudiantes del siglo XXI son niños con mentalidades y habilidades digitales más que analógicas. Son niños que están siendo educados y formados, principalmente, por profesionales a los que en su adolescencia y juventud se les enseñó el manejo de softwares de forma precipitada sin educárseles para el uso de esos recursos. Algunos de ellos sufrieron, en primera persona, el estar sobradamente formados en el manejo de hardwares y softwares e insuficiente educados para hacer un uso adecuado de estas tecnologías (p. 13).

La cita pone de manifiesto una brecha generacional en el ámbito educativo en relación con la tecnología. Los estudiantes del siglo XXI son descritos como nativos

digitales, es decir, tienen una mentalidad y habilidades innatas para utilizar tecnologías digitales, más que analógicas. Sin embargo, están siendo formados por una generación de docentes que no crecieron en un entorno digital. Estos profesionales aprendieron a utilizar software y hardware de manera rápida y sin una formación adecuada.

Partiendo de lo antes expuesto, en la Escuela Estado De Israel ubicada en la comuna de Valparaíso, mediante entrevistas no formales realizadas a los docentes expresaron que existe una desmotivación en cuanto a la escasa aplicación de la gamificación para el desarrollo de los contenidos del plan de estudios, y su incidencia en el rendimiento académico. Al mismo tiempo, indicaron que los objetivos de aprendizaje propuestos no se logran cumplir adecuadamente y que da como resultado final la falta de un aprendizaje significativo.

En referencia a lo antes planteado, la ausencia del uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje trae como causas: la falta de motivación, por parte de los docentes, en aplicar nuevas herramientas digitales que incluyan las TICs en su planificación diaria con actividades innovadoras, lúdicas y atractivas para los estudiantes. En este sentido, la carencia de actualización de los recursos digitales y audiovisuales que entreguen las posibilidades para que los docentes dirijan a los alumnos a un mundo de digitalización y gamificación para un real aprendizaje.

Por ende, las consecuencias: falta de motivación, disminución del aprendizaje significativo, pérdida de desarrollo de habilidades blandas, desaprovechamiento del aprendizaje adaptativo y menor creatividad y autonomía. Todo esto puede traducirse en resultados de aprendizaje menos efectivos y menos atractivos para los estudiantes del siglo XXI.

En función de lo planteado se puede proponer que la Escuela Estado de Israel genere un plan de capacitación docente donde se entreguen instancias de conocimientos y trabajo colaborativo por medio de una planificación que tenga como objetivo el aprendizaje de herramientas digitales que le permitan al docente gamificar y en consecuencia motivar a los estudiantes.

Como segunda propuesta se debe generar redes de apoyo en establecimientos educacionales, ya sea de educación básica, liceos, institutos profesionales y universidades que permitan realizar trabajo colaborativo en pos de optimizar, reciclar y

reutilizar los recursos que cada institución tenga, a su vez esta red de apoyo debiera brindar instancias de aprendizaje y de retroalimentación entre docentes que también permitan obtener recursos desde otras entidades a través de proyectos que sean factibles e interesantes para la comunidad.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Interrogante principal

¿Cuál es la relación entre la gamificación y el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024?

1.2.2 Interrogantes secundarias

¿Cuál es la relación entre la gamificación y la adquisición de información en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024?

¿Cuál es la relación entre la gamificación y la comprensión de la información en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024?

¿Cuál es la relación entre la gamificación y la aplicación práctica en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Analizar el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Valparaíso, Región Valparaíso, Chile, 2024.

1.3.2 Objetivos específicos

Establecer la relación entre la gamificación y la adquisición de información en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024.

Determinar la relación entre la gamificación y la comprensión de la información

en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024.

Determinar la relación entre la gamificación y la aplicación práctica en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024.

1.4. Justificación de la investigación

La gamificación es un tema apasionante porque encierra aprendizaje, entretenimiento, placer y entrega una alternativa de solución a falta de motivación presente hoy en día en las aulas, y que se evidencia en la en la Escuela Estado de Israel. Esta investigación tiene como objetivo analizar la importancia de la gamificación la cual es parte del aprendizaje basado en juegos y el impacto que provoca en los estudiantes ya sea en su rendimiento académico como en la motivación para lograr aprendizajes significativos.

En este orden de ideas, la relevancia teórica del estudio está avalada por la teoría del constructivismo, según Piaget (1956) citado por Acedo et al. (2022) plantea: “el juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o productiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p. 20). Por ello, el juego viene de forma intrínseca en cada individuo y el hecho de producir, crear y construir tiene como finalidad el aprendizaje y lo podemos relacionar con uno de los términos más utilizados en la pedagogía como es el aprender haciendo. Se puede deducir que la teoría del constructivismo aún sigue vigente sin embargo se debe actualizar y adaptar a la época que se está viviendo. Según Acedo et al. (2022):

Piaget propuso una clasificación que cuenta las estructuras del juego funcionales cognitivas del niño: juegos de ejercicios en el que cualquier conducta es utilizada para producir placer. El juego simbólico en el que el niño es capaz de imaginarse una realidad inventada por él; y los juegos de reglas (p. 20).

Aquí se demuestra nuevamente que el aprendizaje basado en juegos específicamente la gamificación se encuentra basada en la teoría del constructivismo ya que sus elementos principales son mencionados por Piaget, tales como el placer la

imaginación el seguir reglas y todo esto genera curiosidad y posteriormente motivación.

La relevancia práctica de la investigación vendrá dada porque proporcionará a los docentes herramientas concretas para mejorar la motivación, el compromiso y los resultados académicos, especialmente en un entorno escolar local. Además, puede ayudar a desarrollar mejores prácticas para integrar el uso de tecnologías y métodos lúdicos en el currículo, ajustados a las necesidades específicas de los estudiantes.

En términos de relevancia social, la indagación tendrá implicaciones importantes para la comunidad educativa y más allá de su contexto. La gamificación puede ser particularmente útil en entornos socioeconómicos vulnerables, dado que ofrece formas atractivas y accesibles de aprender, fomentando el interés y la inclusión. Si el estudio demuestra que la gamificación es efectiva, podría influir en políticas educativas locales y regionales, generando un impacto positivo en la calidad de la educación en la región.

Por consiguiente, la relevancia metodológica porque aportará un enfoque innovador al proceso de investigación educativa al analizar cómo la gamificación puede aplicarse y evaluarse dentro de un contexto escolar concreto. La investigación podría ofrecer una estructura clara para futuros estudios sobre gamificación en la educación, proporcionando tanto un marco teórico como herramientas para medir su efectividad. La metodología empleada puede servir de base para que otros investigadores adapten y repliquen el enfoque en diferentes contextos, contribuyendo al avance del conocimiento en la intersección entre pedagogía y tecnología.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes del estudio

2.1.1 Antecedentes internacionales

En los antecedentes internacionales se puede encontrar a Peña (2020) en la investigación titulada “Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del grado undécimo del instituto técnico industrial de Tocancipá, Maestría en Educación Corporación, Universitaria Minuto de Dios-Bogotá”. El autor plantea como objetivo principal “analizar el papel de la gamificación como estrategia pedagógica y motivacional en el proceso de enseñanza a los estudiantes del grado undécimo del Instituto Técnico Industrial de Tocancipá” (p. 13).

Peña utiliza en su investigación una metodología mixta “en donde se tienen en cuenta dos instrumentos que relacionan los datos cuantitativos, a saber: conducta de entrada y conducta de salida; y la aplicación de la estrategia de gamificación que aporta los resultados de carácter cualitativo.” (p. 2). Se utilizaron como recursos encuesta y diarios de campo y el método utilizado es el inductivo.

En esta investigación los resultados fueron bastante positivos, se hicieron interesantes hallazgos, que tienen que ver con la metodología utilizada en el aula, y también con el desempeño docente. La investigación concluye que mientras más lúdicas, entretenidas e interesantes sean las clases, mayor será la motivación de los estudiantes. Los docentes deben actualizarse en conocimientos relacionados con las TIC así como debe interiorizarse en los temas de interés de los estudiantes con el fin de gamificar sus clases utilizando esa información para así despertar la curiosidad y posterior compromiso de los estudiantes.

Los datos informados en la investigación de Peña son útiles para generar la presente investigación donde el tema central es la gamificación y desde ahí concluye con positivos resultados sobre la motivación rendimiento académico, y aprendizaje significativo. Ambas investigaciones coinciden en opiniones tales como el aprendizaje se lograrán si la clase es lúdica, entretenida y logra acaparar la atención del estudiante. La retroalimentación es un elemento fundamental ya que se realiza en el momento, esta comunicación entre estudiante y docente se nutre y fortalece.

Por otra parte, en el artículo de Martí y García (2021) titulado “Gamificación y TIC en la formación literaria: Una propuesta didáctica innovadora en educación secundaria”, se formularon como objetivo: “diseñar una propuesta didáctica de interés con la que se gamifica el aula y crear oportunidades de aprendizaje”. (p. 110). La metodología utilizada por los autores “consistió en una propuesta de aula que se aplica una metodología de un juego dirigido, como una regla específica que se explica previamente, con la finalidad de descubrir el enigma a partir de la búsqueda de información” (p. 114).

Entre los resultados principales sostuvieron que: Se destaca el potencial de las TIC para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje; diseñando herramientas y recursos interactivos que contextualicen mejor los recursos educativos, haciendo que sean más relevantes y comprensibles para los estudiantes. Al incorporar juegos, los educandos se pueden involucrar activamente en el aprendizaje. Con esto se demuestra que la gamificación es una técnica que traslada la mecánica del juego a la clase para mejorar conocimientos, habilidades, desarrollando mayor compromiso, siendo una estrategia de motivación eficiente, lo que lleva a una actitud positiva, lo que favorece al aprendizaje significativo.

Al mismo tiempo, como conclusión de la investigación “la gamificación educativa facilita la motivación del alumnado al tener en cuenta los rasgos culturales de los post-millennials, cuyo proceso de aprendizaje se puede favorecer mediante actividades que incorporen recursos digitales”. (p. 119). Este artículo contribuye, en el actual estudio en aspectos teóricos relacionados con la gamificación como un recurso innovador con resultados positivos, en todos los niveles de la educación donde favorece la enseñanza-aprendizaje, demuestra que gracias al juego el alumno puede intentar una y otra vez

una actividad, siendo una estrategia efectiva para mejorar y aprender del error y la repetición.

De igual manera, Ojeda et al. (2022) en su artículo titulado “Análisis cuantitativo de un proceso de enseñanza soportado en una estrategia pedagógica de gamificación”, la indagación fue publicada en una revista Formación Universitaria, cuyo objetivo fue “analizar los resultados de la aplicación de una estrategia de enseñanza basada en gamificación, utilizando una plataforma de aprendizaje sobre simuladores de gestión en la asignatura sistemas de información gerencial de octavo semestre en una universidad pública del caribe-Colombia”. (p. 3). La metodología empleada corresponde a un enfoque cuantitativo, en donde se aplicaron cuestionarios contruidos y validados por investigaciones previas, los cuales se detallaron en tres etapas: preguntas, análisis de las variables a partir de la aplicación del (Modelo de Aceptación Tecnológica) TAM y obtención de datos.

Según los resultados obtenidos la participación de los estudiantes en ambientes gamificados son positivos, puesto que después de la observación los estudiantes evidenciaron un fortalecimiento en sus competencias. El estudio permitió las siguientes conclusiones: “La estrategia pedagógica activa de gamificación contribuye a la transferencia de conocimiento para el fortalecimiento de las competencias específicas de los estudiantes; es necesario potenciar las estrategias de gamificación en la cual se de cumplimiento a las competencias éticas.” (p. 91).

Lo antes plateado, demuestra que este tipo de aplicación de las estrategias de gamificación tienen un impacto en la motivación de aprendizaje en los estudiantes, es más los padres son partícipes de estas estrategias en otros campos y áreas. Este antecedente contribuyó con aspectos teóricos sobre el uso de nuevas herramientas gamificadas que incida en la forma de aprender y adquirir conocimiento en cada estudiante de una manera más rápida y eficaz en la adquisición de competencias auténticas.

2.1.2 Antecedentes nacionales

En los antecedentes nacionales, se tiene la investigación de Pinto (2021) titulada: “Evaluación de Factibilidad Estratégica, Técnica y Económica de un Servicio de

Gamificación de Procesos Educativos en línea para estudiantes de Enseñanza Media en la Asignatura de Matemáticas en la Región Metropolitana”, tesis de Magister, Universidad de Chile. El autor se planteó como objetivo:

Evaluar la factibilidad estratégica, técnica y económica para la creación de una empresa de servicios de gamificación de los procesos educativos en línea con foco en las asignaturas de matemáticas impartidas en la enseñanza media chilena para el logro de utilidades de al menos MM\$50 en el plazo de 2 años. (p. 4).

La metodología de la investigación corresponde a un enfoque cuantitativo, dado que se desarrolla de pasos previos como lo son el diagnóstico, análisis del diagnóstico, síntesis del diagnóstico, estrategia y evaluación económica en donde se obtiene resultados para concluir la evaluación y finalmente tomar las decisiones correspondientes.

El autor que se viene referenciando, señaló como resultados relevantes: la consulta realizada a los estudiantes sobre los dispositivos que utilizan para estudiar, se observa que en todos los segmentos predomina el uso de computadores. El segmento ABC1 destaca por ser el que más emplea estos equipos, lo cual puede atribuirse a su mayor capacidad adquisitiva. Asimismo, como conclusiones significativas: el segmento socioeconómico ABC1 se distingue por tener una mayor proporción de clases digitales y por contar con una mayor cantidad de dispositivos adecuados para esta modalidad. En contraste, a medida que se desciende en el estrato socioeconómico, tanto la cantidad de clases digitales como la variedad de dispositivos disponibles tienden a disminuir.

El antecedente, antes mencionado, contribuye con elementos teóricos relacionado con la gamificación en el contexto educativo, porque tiene como objetivo motivar a los estudiantes para que adopten comportamientos específicos, promoviendo el compromiso, fomentando la autonomía y facilitando la resolución de problemas, sin convertirse en una distracción.

De igual manera, el artículo de Calbacho et al. (2021) “Gamificación: una innovación en aula para fomentar la motivación”, publicada en la revista electrónica de educación Convergencia Educativa, facultad de ciencias de la educación de la

Universidad Católica del Maule. Los autores se formularon como objetivo “evaluar la aplicación de la gamificación en relación a la satisfacción y la motivación en los estudiantes de Odontología”. (p. 56). La metodología utilizada centrada en el enfoque carácter cuantitativo, manejó como recursos una encuesta y un cuestionario que mide el porcentaje de motivación previa y posterior a una clase gamificada.

Los autores, que se vienen referenciando, obtuvieron como resultado: “los recursos utilizados fueron favorables. La gamificación demostró una alta satisfacción y motivación autónoma por parte de los estudiantes” (p. 57). Se infiere que la gamificación tiene incidencia directa con la motivación de los estudiantes, mejora la satisfacción y por consiguiente el rendimiento académico. Asimismo, las conclusiones principales: “La satisfacción académica es un tema que ha sido poco explorado, especialmente en relación con metodologías de aprendizaje y enseñanza como la gamificación. Por lo tanto, este trabajo establece un precedente para fomentar investigaciones en esta área”. (p. 60).

El estudio que se viene desarrollante tributa con la actual investigación porque la gamificación permite transmitir un mensaje, contenido y promueve un cambio de comportamiento a través de una experiencia lúdica, motivadora y entretenida; convirtiéndose en una de las estrategias más innovadoras en enseñanza y aprendizaje en los últimos años. Esta estrategia también se destaca por su capacidad para incrementar la motivación y el esfuerzo de los estudiantes, fomentando una mayor participación en el proceso educativo.

Entes orden y dirección, el artículo de Ortiz-Colón et al. (2018), se formuló como objetivo “hacer una revisión teórica de los beneficios del uso de la gamificación y conocer su aplicación en el contexto educativo” (p. 4). Se emplea una metodología cualitativa fundamentada en el análisis de contenido, seleccionando publicaciones científicas pertinentes a la temática a partir de bases de datos y repositorios accesibles como EBSCOHost, Proquest, Web of Science, Scopus, ScienceDirect, Google Scholar y ACM Digital Library. Este enfoque ha permitido revisar diversas experiencias gamificadas mediante búsquedas cruzadas de documentos, utilizando palabras clave relevantes.

Los autores, antes mencionados, platearon como resultados principales “Los

resultados indican que los procesos de gamificación en educación generan en los alumnos importantes beneficios, no exentos de dificultades en algunos de los trabajos del estudio”. (p. 8). La gamificación en educación ofrece una serie de beneficios que impactan positivamente en el proceso de aprendizaje. Entre ellos, la motivación, que surge al integrar elementos de juego en las actividades educativas, fomentando el interés y la participación activa de los estudiantes. Asimismo, la inmersión permite a los alumnos anticipar y planificar situaciones, desarrollando habilidades cognitivas como la toma de decisiones y la resolución de problemas en entornos simulados.

El estudio contribuye con aspectos teóricos relacionado con el uso de la gamificación se fundamenta en la aplicación de elementos del diseño de videojuegos en contextos no lúdicos con el propósito de hacer que un producto, servicio o aplicación resulte más divertido, atractivo y motivador. Además, la gamificación representa el uso de diseños y técnicas de juegos en entornos no relacionados con el entretenimiento, con el objetivo de fomentar el desarrollo de habilidades y comportamientos constructivos.

2.2 Bases Teóricas

Variable independiente: Gamificación.

En los últimos años el uso de la tecnología se ha incrementado. La tecnología es parte de la vida cotidiana, los diferentes dispositivos son capaces de entregar las herramientas para controlar prácticamente todo, la organización de los tiempos, la gestión de compras, el uso de dinero como pago de cuentas o simplemente compra de combustible e incluso la educación, todo es más accesible gracias al internet y todo el universo de aplicaciones disponibles.

Durante el periodo de Pandemia, mientras se sufre el contagio masivo del virus COVID-19, las herramientas tecnológicas fueron la mejor aliada de los docentes y estudiantes, puesto que entregó las posibilidades de continuar con el proceso académico, sin embargo, hasta ese entonces los conocimientos tecnológicos eran acotados, por eso los docentes se vieron obligados a aprender a utilizar nuevas y

atractivas herramientas, que permitieran a los estudiantes aprender y sentir de esta forma que su vida académica y sus rutinas escolares seguían intactas.

De esta forma los docentes entendieron que la tecnología es un medio importante de motivación para los estudiantes y cada día se hace más necesario pulirlo y aplicarlo. Es así como el término Gamificación, toma cada vez más fuerza y sus aportes son visibles en todas las comunidades en las cuales se aplica activamente.

Al respecto, Zambrano-Álava et al. (2020) plantean que “la palabra gamificación proviene del inglés, de la palabra Game la cual significa juego, esto se conecta directamente con el uso de videojuegos, es por eso que la gamificación se asocia a la lúdica a través de dispositivos” (p. 352). Es decir, la gamificación se asocia con la implementación de actividades de carácter lúdico, generalmente facilitadas a través de dispositivos digitales, aprovechando el atractivo y la interactividad de los videojuegos para generar experiencias más atractivas y motivadoras en diversos ámbitos, como la educación o el trabajo. Para algunos investigadores es una novedad, pero según Peña (2020) lo novedoso es:

La relación de los dos factores, es decir, el juego y su conexión con las tecnologías nuevas para crear novedades virtuales que son moldeables según sea el caso y que, a partir de su fácil manipulación, logran conectar el proceso de aprendizaje de los estudiantes con lo que se requiere enseñar por parte del docente y así cerrar exitosamente el círculo, donde todos participan activamente y logran sus objetivos (p. 23).

Por lo antes descrito, la gamificación es un proceso lúdico transversal, el cual permite la enseñanza de cualquier contenido en cualquier asignatura. A su vez, esta, usa como recurso la tecnología, por lo tanto, el nivel de atracción es alto para los estudiantes de esta época, quienes son nativos digitales, por lo que una clase gamificada los hace sentir en su ambiente propio.

Desarrollo de las dimensiones e indicadores de la variable gamificación.

Dimensión: Mejora de aprendizaje

El Juego se encuentra explícito en las primeras etapas de la vida. En la primera infancia los padres toman el rol de guía, el cual orienta y dirige los juegos de su hijo o

hija para que a través de este, el o la menor aprenda a resolver y desenvolverse en diversas situaciones.

El juego, también, está presente en la Escuela, lugar donde los niños a pesar de tener un espacio para juegos recreativos junto a sus pares, también se crean instancias de juego educativo, y este concepto de juego se ha actualizado y se ha enfocado hacia el uso de las tecnologías y es así como se llega a la gamificación, la cual entrega al niño motivación por aprender los diferentes contenidos que se le enseñan en su casa de estudios y favoreciendo la adquisición de conocimientos. (Melo-Solarte & Díaz, 2018).

Dicho esto, para que una clase gamificada surja efecto y provoque aprendizaje significativo, son necesarios una serie de factores, desde la planificación de la clase, hasta la logística, para que los estudiantes usen las herramientas tecnológicas que corresponde sin tener conflictos con el espacio pedagógico y los recursos. Al respecto, Peña (2020) señala que “para implementar una estrategia de gamificación en el aula, el docente debe tener clara la planeación, la implementación, el seguimiento y la retroalimentación”. (p. 75) y además es importante contar con alternativas que permitan al docente superar cualquier inconveniente.

En este orden, la gamificación nace como una herramienta metodológica de aprendizaje, que resuelve problemas de motivación en el aula, puesto que la carga curricular muchas veces provoca desinterés en los estudiantes y esto no permite que estos avances en sus aprendizajes. la gamificación como una estrategia metodológica destinada a mejorar el proceso de aprendizaje, especialmente en contextos educativos donde la motivación de los estudiantes se ve afectada.

La implementación de la gamificación busca abordar los problemas de desinterés que pueden surgir debido a la sobrecarga curricular, la cual puede hacer que los estudiantes pierdan el entusiasmo y, como consecuencia, se retrase su progreso académico. Al integrar elementos de juego, se crea un ambiente más dinámico y atractivo que impulsa la motivación, permitiendo a los alumnos involucrarse más activamente en su propio aprendizaje. (Zambrano-Álava, et al. 2020).

Indicadores de la dimensión mejora de aprendizaje

a. Imaginación y creatividad

Como se mencionó anteriormente, la infancia está marcada por el juego, los niños juegan la mayor parte del tiempo, se instalan en diferentes situaciones y utilizan el juego de rol, así pueden estar en diferentes lugares, ser otras personas, tener otra identidad y eso los motiva a buscar más roles que cumplir en ese momento de juego.

Por lo antes señalado, el juego consta de creatividad, con el solo hecho de imaginar ya se puede vivir en un mundo paralelo y los niños tienen desarrollada la capacidad para imaginar, verse y sentirse en otras dimensiones. La imaginación permite desarrollarse en un mundo cambiante. Creatividad es considerada como la facultad que toda persona posee y está sujeta a las circunstancias para su desarrollo.

Al respecto, Carvalho (2021), citado por Carranza (2021) “la creatividad en el presente siglo es fundamental para enfrentar los retos de un mundo imprevisible.” (p. 56). Es decir, la creatividad en el presente siglo es fundamental para enfrentar los retos de un mundo imprevisible destaca la importancia de la creatividad como una habilidad clave en el contexto actual. En un mundo marcado por cambios rápidos, avances tecnológicos y situaciones inciertas, la capacidad de generar nuevas ideas, soluciones innovadoras y enfoques flexibles es esencial para adaptarse y superar los desafíos.

Varios autores señalan que para el desarrollo de la creatividad con teorías que permiten la explicación de un mejor aprendizaje significativo, como Srikongchan et al., 2021 citado por Carranza (2021). Lo anterior menciona que la creatividad es una habilidad que se puede cultivar y desarrollar a través de la práctica, la exploración, y el pensamiento, lo que nos permite encontrar nuevas formas de abordar un desafío lo que lleva a un mejor aprendizaje.

Como estrategia didáctica para la mejora del aprendizaje significativo se tiene como ejemplo a la experiencia en gamificación cuyo elemento dio buenos resultados en activación, creatividad y motivación tanto en profesores como en estudiantes desarrollando habilidades útiles para desenvolverse en el mundo laboral.

Las múltiples estrategias generadas para desarrollar el pensamiento creativo, son recursos que tienen como función esencial ayudar a los estudiantes a despertar la curiosidad, Su capacidad de investigación, inventiva y de participar en las soluciones de

problemas. Se considera crucial su aplicación en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje.

b. Interiorización de conocimientos

Cuando un individuo adquiere un conocimiento y lo hace parte de sí mismo, lo aplica durante su vida, lo perfecciona y lo traspasa a nuevas generaciones, quiere decir que ese aprendizaje ha sido significativo y por consiguiente el individuo ha interiorizado ese conocimiento. Cabe decir que el aprendizaje significativo no es la 'simple conexión de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, como lo indica Arroyo et al. (2019) "sólo el aprendizaje mecánico es la simple conexión, arbitraria y no sustantiva". (p. 53), sino que este requiere modificación y evolución de los conocimientos recientemente adquiridos.

Por esta razón es importante saber que el aprendizaje consta de tres fases, fase inicial, intermedia y terminal, antes que el conocimiento se vuelva significativo debe superar estas etapas y el docente debe estar preparado para guiar al estudiante en el trayecto de estas. Solo así el aprendizaje será significativo y se fijará el conocimiento para poder ser interiorizado.

En concordancia con lo antes mencionado, uno de los elementos fundamentales hoy en día para incorporar la motivación dentro del proceso de aprendizaje, es el uso de TICs, de esta forma, utilizando recursos tecnológicos, es más atractivo presentar los conocimientos de forma gráfica y utilizando elementos audiovisuales los cuales desarrollan el aprendizaje significativo, Mientras más atractivo sea el material que se presenta a los estudiantes más rápido será la interiorización del conocimiento.

Dimensión: Motivación

La motivación establece el comportamiento en los integrantes de una institución, por lo que se deriva un componente significativo para el beneficio del mismo. Desplegando la cabida de incitar, conservar y administrar una explícita conducta en los empleados. En el pensamiento de Naranjo (2009) define la motivación como:

Un aspecto de enorme relevancia en las diversas áreas de la vida, entre ellas la educativa y la laboral, por cuanto orienta las acciones y se conforma así en un

elemento central que conduce lo que la persona realiza y hacia qué objetivos se dirige. (p.153).

Según lo anterior la motivación tiene un valor incalculable, es un factor vital a la hora de realizar cualquier actividad. La motivación es lo que da el ímpetu para comenzar y continuar en dicha actividad, si no hay motivación, no se hace nada. Este aspecto de enorme relevancia puede referirse a valores, metas, motivaciones o principios que influyen en cómo una persona actúa y toma decisiones.

Por otra parte, está la acción de motivar, que es el rol del maestro, Deterding citado por Peña (2020) indica que “motivar es despertar emociones como pasión, interés, entusiasmo y efusividad hacia una determinada tarea el aporte que puede ofrecer el individuo de sus capacidades para la consecución de objetivos individuales o grupales”. (p. 17). El docente y cualquier integrante de una comunidad educativa debe cumplir ese rol, de despertar la emoción en los estudiantes e incentivar al logro de objetivos.

La motivación es fundamental en el aprendizaje, Peña (2020) “en cuanto más motivados estén los estudiantes para aprender, más dispuestos estarán a comprometerse en actividades en las que ellos creen que van a aprender”. (p. 33), si el estudiante se siente motivado, pone especial atención en el cumplimiento de objetivos en su vida académica, se esfuerza por aprender e internalizar los conocimientos.

Por lo antes mencionado, es importante innovar y aplicar nuevas estrategias en el aula, de acuerdo con Peña (2020) “los juegos o videojuegos poseen el suficiente atractivo o despiertan la suficiente motivación como para que los niños y jóvenes se sientan conectados a su dinámica interna”. (p. 34), sumando los elementos propios de un videojuego, por ejemplo: sonido, luces, puntajes y niveles de logro, hacen que esta experiencia sea realmente motivadora para el estudiante y con esto sienta deseos de participar en el juego que a su vez le entregará nuevos conocimientos.

Indicadores de la dimensión motivación

a. Mayor interés de los estudiantes

Los intereses de las personas van variando con el paso de los años, y según las etapas de la vida es que los intereses coinciden entre los individuos. Los niños se

sienten interesados por juegos con material concreto, uso de juguetes, cuentos, entre otros. Los intereses de los jóvenes también coinciden, se sienten interesados por la música, por autores literarios juveniles, y por las temáticas que se encuentren de moda.

En esa misma línea, se puede decir que la tecnología es el punto de encuentro entre los estudiantes, se según Peña (2020) “la gamificación se presenta como una de las diversas herramientas que la tecnología ofrece para potenciar resultados positivos, solo se debe trabajar de una manera responsable y enfocada a objetivos específicos, claros y justos”. (p. 72). Por esta razón, por ser una herramienta tecnológica, es que resulta tan atractiva para los estudiantes, debido a que estos nacieron en una era tecnológica, por lo tanto, traen este conocimiento internalizado, casi como si fuera una programación cognitiva, lo que hace de la gamificación una experiencia fácil de manejar, atractiva e interesante para los estudiantes.

Cuando se apasiona algo, se está más dispuestos a dedicar tiempo y esfuerzo en aprender sobre ello. Tovar (2019) expresa que es a través de la atención y el interés por el cual dirigimos los recursos mentales del estudiante hacia estímulos específicos, filtrando la información relevante y procesando de mejor manera la información, lo que mantiene la concentración y el interés, lo que aporta a lograr aprendizaje significativo.

Por ende, los estudiantes se motivan más cuando ven la relevancia de lo que están aprendiendo en el aula y cómo se aplica a la vida cotidiana. Mostrar la utilidad práctica del contenido académico a través de ejemplos reales o aplicaciones concretas puede despertar su interés. De allí, el docente debe utilizar una variedad de estrategias didácticas como juegos, actividades en grupo, debates, estudios de caso y tecnología interactiva mantiene el interés de los estudiantes y atiende diferentes estilos de aprendizaje.

b. Experiencias positivas

Que una experiencia sea positiva, significa que es una vivencia única, es una instancia de regocijo y alegría, la cual se quiere volver a repetir. Una experiencia positiva deja un aprendizaje, entrega un conocimiento que podrá aplicarse en un futuro y además fomenta, reafirma y entrega valores los cuales acompañan al individuo a lo largo de su vida. Por consiguiente, una experiencia positiva para un estudiante, significa

una instancia de aprendizaje significativo, puesto que esta experiencia será guardada en su memoria, también será atesorada, debido a que es una experiencia formativa, la cual entregó un conocimiento emocional. (Tafur et al., 2021).

Por lo anterior la gamificación y el aprendizaje a través de videojuegos, entregan experiencias positivas a los estudiantes, fomentando aspectos tales como, motivación, aprendizaje de contenidos, procedimientos y destrezas manuales y organizativas y actitudes como la toma de decisiones y la cooperación. Ramírez, citado por Peña (2020) “la gamificación tiene entre sus objetivos influir en el comportamiento de las personas, a través de las experiencias y sentimientos que se construyen a través del juego incentivando el compromiso y la fidelidad de usuarios”. (p. 73).

Interpretando la cita anterior, la gamificación busca influir en el comportamiento de las personas utilizando elementos del juego para crear experiencias que generen emociones positivas. A través del juego, se busca motivar a los usuarios y mantener su interés, fomentando su compromiso y lealtad hacia una tarea, plataforma o actividad. El enfoque de la gamificación se basa en aprovechar el atractivo natural del juego, como la competencia, los logros o las recompensas, para hacer que las personas se involucren más activamente en lo que están haciendo, mejorando así su rendimiento o participación.

c. Satisfacción de los propios logros

La satisfacción de los propios logros es un sentimiento completamente motivador. Un individuo que alcanza una meta siente la motivación de seguir adelante y alcanzar una siguiente meta, se siente orgulloso de lo que ha logrado, se siente importante y logra sentir la capacidad de que puede más. Este sentimiento es el que el estudiante experimenta en una clase gamificada. (Pombosa et al., 2024).

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo, esta mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Entre las técnicas más utilizadas se encuentran la acumulación de puntos, la escalada de niveles, la obtención de premios, regalos, clasificaciones, desafíos, misiones y retos. Estas técnicas están diseñadas para que el usuario sienta satisfacción al avanzar en el juego.

Sin embargo, el docente debe ser cuidadoso al momento de gamificar una actividad, puesto que la obtención de logros también puede llevar al estudiante a un estado de ansiedad, por esta razón, Valenzuela (2021) señala que: “cuando pensamos en diseñar una actividad que incluya la gamificación, no debemos olvidar que, para conseguir una buena motivación, debemos incorporar aspectos que vayan más allá de entregar recompensas externas y exhibir un ranking de liderazgos”. (p. 95) más bien, más bien es necesario pensar en objetivos, normas y el feedback.

El juego debe brindar una experiencia satisfactoria, pero a la vez debe entregar una serie de libertades al estudiante. libertad fracasar, para experimentar, para adoptar Identidades a través de los distintos roles, y libertad para esforzarse si lo considera necesario.

En efecto, la gamificación se presenta como una herramienta eficaz para incentivar la participación de los estudiantes, facilitar el desarrollo de contenidos en el aula y lograr la satisfacción en el aprendizaje. Al emplear elementos lúdicos, se crea una conexión más atractiva entre el estudiante y el material impartido, lo que permite transformar su perspectiva hacia el aprendizaje. Este enfoque no solo favorece la mejora de habilidades y la adquisición de conocimientos, sino que también motiva al alumno a alcanzar recompensas concretas, impulsando su compromiso con el proceso educativo.

Dimensión: Desarrollo de habilidades

Las habilidades cognitivas son aquellas por las que nuestro cerebro nos permite aprender, memorizar, hablar, leer, razonar, comprender, entre otras. En el proceso de enseñanza y aprendizaje estas habilidades se transforman en conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación. El estudiante desarrolla estas habilidades de manera sistemática y paulatina durante el proceso de aprendizaje, lo cual le permitirá desarrollar diferentes procesos con el fin de alcanzar el conocimiento significativo.

La educación actual espera que los docentes integren nuevas estrategias y metodologías en el aula inclinándose en el desarrollo de habilidades y competencias, la gamificación ofrece el desarrollo de estas habilidades debido a que en una actividad

gamificada se puede desarrollar la lectura, la memorización, la resolución de problemas, y muchas más. Al respecto, Peña (2020) plantea que:

El juego permite el aprendizaje significativo, pero además desarrolla habilidades como la comunicación, ya que al tener roles y trabajar en equipo se ven forzados a la competencia, pero la hacen de manera positiva, exigiendo de su esfuerzo, compromiso y ánimo para lograr llegar a la meta. (p. 20).

La cita destaca que el juego no solo facilita un aprendizaje significativo, sino que también promueve el desarrollo de habilidades sociales, como la comunicación. Al asignar roles y trabajar en equipo, los participantes se ven inmersos en una competencia positiva, lo que les exige colaborar, esforzarse y comprometerse con el objetivo. Este tipo de interacción refuerza el compromiso personal y el ánimo colectivo, ya que todos buscan alcanzar la meta común, aprendiendo no solo contenidos académicos, sino también valores como el trabajo en equipo, la empatía y la responsabilidad.

En ese sentido, desarrollar habilidades mediante el uso de la gamificación es una estrategia poderosa en el ámbito educativo y profesional. La gamificación, al integrar elementos lúdicos en entornos no relacionados directamente con el juego, fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Sarabia-Guevara y Bowen-Mendoza (2023), indican que las habilidades que se pueden desarrollar se encuentran: las habilidades cognitivas, habilidades sociales, emocionales, motivación intrínseca, habilidades tecnológicas entre otras.

En concordancia con lo recién expuesto, la gamificación potencia la atención, mejora el rendimiento académico y mantiene un nivel elevado de motivación que permite que el estudiante continúe en el proceso del desarrollo de sus habilidades y adquisición de conocimientos

Indicadores de la dimensión desarrollo de habilidades

a. Descubrimiento de habilidades cognitivas y socioemocionales

La formación holística de los estudiantes requiere la integración y complementariedad entre la educación emocional y cognitiva. Para lograrlo, es fundamental que los docentes combinen su dominio en la materia con la promoción de

la inteligencia emocional. Un docente emocionalmente competente tiene la capacidad de abordar en sus estudiantes factores que afectan el aprendizaje, como la baja autoestima, la irresponsabilidad, la desmotivación, el conformismo y la vulnerabilidad.

En efecto, Sandoval et al. (2018) observó en uno de sus estudios que, dentro del compromiso escolar, se destaca la importancia de los vínculos afectivos que establece el estudiantado con sus pares y docentes e incluso con la tarea en sí misma, haciendo notar que los vínculos afectivos que establece en sus contextos de aprendizaje pueden generarle emociones tanto positivas como negativas que redundará en sensaciones de satisfacción o insatisfacción con el proceso.

La interacción con los demás estudiantes hace que el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas se desarrollen de manera significativa por medio de la interacción de método de aprendizaje cooperativo, Ovejero, citado por Zurita (2020) lo define como “un sistema didáctico que potencializa las capacidades intelectuales y habilidades sociales”. (p. 4). Es decir, se trata de un sistema de enseñanza que integra tanto el desarrollo del pensamiento crítico y analítico como la formación de competencias sociales, tales como la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía, necesarias para un desarrollo integral.

Así lo evidencia Zurita (2020), en el artículo el aprendizaje cooperativo y el desarrollo de habilidades cognitivas, donde expresa que “las habilidades cognitivas son un conjunto de operaciones mentales que integran la información adquirida mediante los sentidos en una estructura de conocimientos significativos”. (p. 6). Las habilidades cognitivas se definen como un conjunto de procesos mentales que permiten organizar y estructurar la información recibida a través de los sentidos, transformándola en conocimientos significativos. Estas habilidades abarcan diversas funciones, como la atención, la memoria, el razonamiento y la resolución de problemas, y son fundamentales para el aprendizaje y la comprensión del entorno.

Esto también viene dado por medio del desarrollo de habilidades sociales que hacen que cada estudiante realice su propio ejercicio para fortalecerlas, reorganizando sus estructuras mentales y creando su propio aprendizaje. El desarrollo de habilidades sociales es esencial para que cada estudiante participe activamente en su proceso de aprendizaje. A través de este desarrollo, los estudiantes tienen la oportunidad de

reflexionar sobre sus interacciones y experiencias, lo que les permite reorganizar sus estructuras mentales.

b. Resolución de problemas

El aprendizaje basado en la resolución de problemas permite a cada estudiante, tomar desde su propia iniciativa en aplicar lo aprendido no solo dentro del aula, sino que también en distintas áreas de su vida. El mundo de hoy hace que las exigencias en la forma de aprender sean diferentes por medio de la aplicación de los modelos pedagógicos como son el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y el Aprendizaje Basado en Competencias (ABC).

En este sentido, Meza (2021) exhibe que “la resolución de problemas es una competencia que le da sentido a los contenidos y es un proceso fundamental en la enseñanza de los contenidos”. (p. 95). Significa que representa una capacidad del alumno con la cual realiza un procedimiento de análisis en lo que se requiere en el aprendizaje, además, motiva a la mejora del pensamiento creativo en el educando al aprender al unir una serie de recursos asimilados para conseguir la resolución a un determinado problema.

Cada vez más los estudiantes aprenden de diversas formas entre ellas el uso de nuevas tecnologías como las TIC's a diferencias de los antiguos métodos tradicionales en donde el profesor tomaba el rol como agente activo mientras que el estudiante como rol pasivo. una transformación en el ámbito educativo, donde el uso de nuevas tecnologías ha permitido a los estudiantes asumir un papel más proactivo, en contraposición al modelo tradicional que priorizaba la enseñanza unidireccional. Esta evolución favorece un aprendizaje más interactivo y significativo, adaptado a las necesidades y estilos de los estudiantes del siglo XXI.

Si bien es cierto que el resolver problemas se asocia en el área de la lógica-matemática, para Polya, citado por Rodríguez (2020) define la resolución de problemas como “una cuestión de habilidad práctica, para lo cual se debe ejercitar al estudiante, la tarea del docente consistirá en proporcionarle el mayor número de ocasiones de imitación y práctica, fortaleciendo así las competencias necesarias para solucionar asertivamente situaciones matemáticas” (p. 47).

Interpretación al autor indica que el aprendizaje de habilidades prácticas, especialmente en matemáticas, requiere que los estudiantes sean ejercitados y expuestos a diversas situaciones donde puedan imitar y practicar. El rol del docente es crucial, ya que debe crear múltiples oportunidades para que los estudiantes se enfrenten a problemas matemáticos y puedan aplicar lo aprendido. Al hacerlo, los estudiantes no solo mejoran su comprensión, sino que también fortalecen las competencias necesarias para abordar y resolver situaciones matemáticas de manera efectiva y asertiva.

Dimensión: Socialización

El proceso de socialización para el aprendizaje humano se establecen conceptos tales como: sistema de actividad como aquel que reúne metas, instrumentos y entornos, sistemas culturales a los cuales se les atribuye las funciones de desarrollo de marcos de conocimiento, la adquisición de valores y forma de conducta, papeles sociales, cultura y prácticas de socialización. Además, la formación del sujeto envuelve criterios relacionados en acciones conducentes a los fines, técnicas y contextos en la cual se le asignan funciones inherentes a los saberes, valoración, maneras de comportarse en el contexto en el cual se desenvuelve.

Según lo señalado por Peiró (2020) “la socialización es un determinado proceso en el cual un individuo, relacionándose con otros, aprende y desarrolla una serie de capacidades para conseguir una participación exitosa dentro de la sociedad”. (p. 34). Esto nos dice que la socialización es un proceso fundamental en el desarrollo de los individuos a través de la interacción con otros, lo que nos da la capacidad de aprender normas sociales, habilidades de comunicación valores y roles que nos permiten participar de manera exitosa en la sociedad.

En este sentido la labor del debe ser de reflexión, de conocimiento por de cada uno de sus estudiantes, de manera que le permita crear ambientes lúdicos y experiencias gamificadas, con el objetivo de generar espacios colaborativos, tratando de “optimizar los canales de comunicación, la construcción de discursos coherentes y argumentativos se desarrolla con mayor intensidad. Habilidades como la negociación, la

comparación y la socialización se convierten en herramientas permanentes dentro del aula para llegar a los objetivos propuestos". (Peña, 2020, p. 21).

La socialización del docente está dada en primer lugar sobre el papel de las tendencias espontaneas de escolarización y manipulación de prácticas pedagógicas debido a la forma natural con la que se plantea los procesos de enseñanza y aprendizaje. En segundo lugar, se da frente a la posición psicoanalítica por diferentes autores los cuales plantean en forma general que la socialización del docente está relacionada con las experiencias individuales de la primera infancia.

El estudiante a medida que adquiere más competencias comunicativas, le permitirá experimentar diferentes y nuevas instancias de aprendizaje, en este sentido la gamificación ofrece una variedad de opciones que pueden otorgar estas experiencias a los estudiantes, como por ejemplo el trabajo en equipo, o trabajo colaborativo, que permite desarrollar y fomentar la comunicación entre pares.

La socialización del docente está dada en primer lugar sobre el papel de las tendencias espontaneas de escolarización y manipulación de prácticas pedagógicas debido a la forma natural con la que se plantea los procesos de enseñanza y aprendizaje. En segundo lugar, se da frente a la posición psicoanalítica por diferentes autores los cuales plantean en forma general que la socialización del docente está relacionada con las experiencias individuales de la primera infancia

Indicadores de la dimensión socialización

a. Comunicación entre compañeros dirimir diferencias de opiniones

La comunicación es un proceso que ocurre entre los miembros de la sociedad y se lleva a cabo a través de diversos medios sociales. Facilita la interacción recíproca entre los individuos en el contexto de acciones conjuntas y contribuye a la difusión de la convivencia, así como de prácticas, ideas, actitudes y la satisfacción de necesidades emocionales. Este proceso es esencial para establecer formas de comunicación tanto afectivas como intrínsecas (Morales, 2018).

En este contexto, Mosquera y Salazar (2021) describen la comunicación como "un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrollan a lo largo de la vida, con el objetivo de participar de manera eficiente y hábil en todas las áreas de la comunicación

y la sociedad humana" (p. 150). Esto implica que estas habilidades se basan en la capacidad de utilizar el lenguaje para lograr una comunicación efectiva con los demás.

Castebianco et al. (2019) indican que "se hace relación a la capacidad que tiene el individuo para construir nuevos conocimientos a partir de sus experiencias, comportamientos y formas de relación con los otros" (p. 19). Esto sugiere que las habilidades comunicativas están estrechamente relacionadas con la capacidad de una persona para generar y compartir conocimientos con los demás. Es importante resaltar que estas habilidades representan un eje transversal en la mejora de los centros educativos y en la calidad de vida de los estudiantes.

En este orden y dirección, los foros de discusión tienen como propósito suscitar el debate sin necesidad de agotar los contenidos que se están tratando. En los entornos virtuales, una de las principales funciones es suministrar, guiar, orientar y facilitar aprendizajes a los educandos y docentes en la cual puedan indagar, adecuadamente, fuentes de información verificables y científicas. Esto beneficia el desarrollo del autoaprendizaje en los estudiantes en el trayecto de su formación académica y centra al educador como facilitador en la consecución de los aprendizajes.

En un estudio realizado por Aguilar (2020) señala que los foros de discusión en la educación virtual benefician, de una manera significativa, las capacidades de los distintos componentes cognoscitivos, metacognitivos y procesos dialógicos que inciden en el pensamiento crítico de los alumnos. Significa que por medio de los foros de discusión se beneficia el aprendizaje en los diversos conocimientos del estudiante, especialmente en la inteligencia, compartir saberes, comunicación para potenciar sus habilidades y destrezas.

b. Establecer normas, reglas y estrategias

Los juegos poseen una organización estructurada con interacciones complejas en las que se incluye un contexto, unos jugadores, objetos, metas, reglas, condiciones y un reto. Al respecto, Peña (2020) señala que los juegos poseen una organización estructurada que involucra diferentes elementos los que presentan un reto, que es una dificultad y desafío que los jugadores deben superar para alcanzar metas, estos

elementos exigen reglas y estrategias que son parte fundamental de la dinámica del juego.

En ese sentido, de acuerdo con Martínez y Ríos (2019) plantean que las normas en el uso de la gamificación son principios generales que establecen los comportamientos aceptados y esperados dentro del sistema gamificado. A través de las normas, se fomenta un ambiente respetuoso y colaborativo, asegurando que todos los participantes comprendan las expectativas. Asimismo, las reglas definen cómo se desarrolla el juego y son esenciales para guiar las acciones dentro de la gamificación. Establecen los límites del juego, los objetivos a alcanzar y los medios permitidos para lograr esos objetivos

De igual manera, la implementación de estrategias en el uso de la gamificación es esencial para asegurar que su implementación sea justa, motivadora y alineada con los objetivos educativos o laborales. Un buen diseño debe equilibrar el reto con las habilidades del participante, ofrecer recompensas significativas y permitir que los usuarios comprendan claramente lo que se espera de ellos. Esto no solo mejora la motivación, sino que también contribuye a un aprendizaje o rendimiento más efectivo.

Para los estudiantes que están inmersos en una era donde las tecnologías están a su alcance con tan sólo un click, desde cualquier dispositivo móvil o electrónico, de acuerdo con Castellón y Jaramillo (2012), citado por Ortiz-Colón et al. (2018):

Es muy importante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los alumnos y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje (p. 5).

Los autores, antes citado, plantean la importancia de mantener un equilibrio adecuado entre la dificultad de los retos académicos que se presentan a los estudiantes y sus habilidades para enfrentarlos. Si los desafíos son demasiado sencillos, los alumnos pueden aburrirse y perder interés. En cambio, si los desafíos son demasiado difíciles y parecen inalcanzables, los estudiantes pueden sentirse frustrados, lo que también conduce a una disminución en su motivación.

Un ejemplo de juego gamificado, lo exponen Villatustre (2015), citado por Ortiz-Colón et al. (2018), donde las primeras autoras, plantearon un juego de simulación social del tipo cuantitativo, cuyo objetivo de los estudiantes era diseñar de forma colaborativa un plan de intervención que se desarrolló de manera sostenible en un contexto rural, esto provocó buenos resultados en el nivel de satisfacciones y la motivación de los estudiantes, a partir de la utilización de las mecánicas de juego (misión, reglas, puntos, desafíos), en el proyecto solicitado.

Variable dependiente: Proceso de aprendizaje

El aprendizaje es un proceso por el cual se adquiere e internaliza un conocimiento como resultado de la experiencia, es un proceso de vital importancia para el ser humano, puesto que de aquí se desarrollará su conducta y el desarrollo cognitivo. El objetivo de este proceso es que el individuo adquiera una serie de saberes: conocimientos habilidades competencias Destrezas y valores Los cuales a su vez son elementos esenciales para la adquisición del aprendizaje. Sánchez, citado por Morocho (2022) refleja:

El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad y este debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad (p. 26).

El aprendizaje se puede obtener a través de diferentes metodologías, como por ejemplo aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje cooperativo, aprendizaje Basado en el pensamiento crítico, aprendizaje basado en juegos, entre otros. Estos fomentan el desarrollo del individuo, la creatividad, la resolución de problemas, el pensamiento lógico y crítico, etc. El docente debe incorporar en su planificación metodologías y técnicas de aprendizaje que sean innovadoras y que motiven a sus estudiantes, siempre teniendo en cuenta la realidad de cada uno de ellos.

Según Gómez et al. (2019) el aprendizaje se basa en la tarea docente que incluye la autoevaluación, es decir, la realización de ejercicios críticos y autocríticos en

su práctica, en donde no solo se evalúa al estudiante, sino también al docente, demostrar el dinamismo por el cambio de metodología, mediación, eficiente de la atención y reconstrucción de la profesión. Ser el que escucha las necesidades y expresiones de los estudiantes, poseer la convicción que en el aula es donde se necesita mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, generando mejores condiciones para la satisfacción de los educandos.

Por ello, el rol del docente siempre será esencial al momento de crear sus clases y actividades, también lo será en el desarrollo del entorno que ofrece en su salón de clases. En el pensamiento de Peña (2020) marca que: “generar un ambiente flexible y lúdico para el aprendizaje, favorece la apertura de canales de comunicación más efectivos y confiables” (p. 21). Es decir, al crear un entorno en que los estudiantes se sientan seguros y cómodos puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y motivador lo que facilita la adquisición de conocimientos y habilidades.

Por consiguiente, el aprendizaje se funda en la relación del conocimiento obtenido anticipadamente unida con la reciente información, con la finalidad de lograr actuales significados en un determinado contenido, esto significa que alcanzar la instrucción de manera demostrativa la agudeza inédita se adecua de manera fácil a las estructuras de la razón existentes en los estudiantes; ayudando a despejar distintas incógnitas que se han generado en el transcurso del aprendizaje escolar.

Desarrollo de las dimensiones de la variable proceso de aprendizaje

Dimensión: Adquisición de Información

La adquisición es un proceso que consiste en incorporar nueva información, procesarla, y fijarla en la memoria a largo plazo. Como si se guardará información en una carpeta la cual esté siempre disponible para utilizarla nuevamente. La adquisición de información es parte del proceso de aprendizaje, y el recurso que se utiliza para llevar a cabo este proceso es la memoria. Aprender significa adquirir información, la cual se utiliza para enfrentar la vida, y la memoria es el proceso de retener esa información para luego utilizarla cada vez que se necesita.

Por su parte, Poveda-Pineda y Cifuentes-Medina (2020) plantean que la adquisición de información es un proceso clave en el aprendizaje, dado que implica

cómo los estudiantes obtienen, procesan y asimilan nuevos conocimientos. Este proceso va más allá de la simple acumulación de datos, ya que se basa en estrategias cognitivas y pedagógicas que permiten una mejor comprensión, retención y aplicación de la información en contextos diversos. A continuación, se exploran aspectos fundamentales que influyen en la adquisición de información en el aprendizaje de los estudiantes.

En relación al aprendizaje, este es un proceso que se desarrolla paulatinamente en el tiempo, y para que se genere un aprendizaje significativo, los conocimientos se deben unir a las experiencias ya vividas, o conocimientos previos. Beardsley (2020) refleja: “significa que se logra una mejor adquisición cuándo los vínculos con las redes de conocimientos anteriores son más abundantes”. (parr. 2). Es decir, cuanto más una nueva información se vincula o relaciona con lo que ya se conoce, más fácil es para la persona comprender y retener ese nuevo conocimiento.

Por consiguiente, la adquisición de información es la primera etapa en el proceso de aprendizaje de un estudiante. El docente presenta el conocimiento y el estudiante se enfrenta a él por primera vez, y de esta manera comienza el proceso, ya que debe adquirir ese conocimiento para luego procesarlo y finalmente guardarlo en su memoria. Este aspecto debe ser considerado por el docente a la hora de planear una unidad o cualquier actividad, aun si se incluye la gamificación.

Indicadores de la dimensión adquisición de la información

a. Diagnóstico de los estilos de aprendizaje del curso

Los estilos de aprendizaje, según Guerrero (2023) se pueden definir como “aquellos rasgos afectivos, cognitivos y fisiológicos que sirven de indicadores de cómo los estudiantes responden a la manera en que se les presentan los contenidos” (p. 45). Esto refiere a los diversos aspectos personales que influyen en cómo los estudiantes reaccionan al modo en que se les presentan los contenidos educativos, entre ellos: rasgos afectivos, rasgos cognitivos y rasgos fisiológicos.

El diagnóstico de los estilos de aprendizaje de un curso consiste en identificar las preferencias y características individuales que los estudiantes emplean para procesar y adquirir conocimientos. Reconocer estos estilos permite ajustar las estrategias

pedagógicas para maximizar el aprendizaje. implica identificar cómo cada estudiante prefiere procesar y adquirir conocimientos, es decir, las formas en que cada uno aprende de manera más eficaz. Al comprender estas preferencias individuales, el docente puede adaptar sus métodos de enseñanza para satisfacer mejor las necesidades de cada estudiante.

Existen varios modelos los cuales describen distintos estilos de aprendizaje, los cinco modelos más significativos al día de hoy son el modelo de Kolb, modelo de PNL, modelo De los hemisferios cerebrales, modelo De felder y Silverman y el modelo de inteligencias múltiples. Estos modelos entregan una guía para saber si el estudiante posee elementos solo de uno, o de varios estilos de aprendizaje.

Las escuelas son las educadoras diferenciales quiénes están a cargo de esta evaluación, son las especialistas en el tema y deben realizar un trabajo colaborativo con los demás docentes del establecimiento, por lo tanto, la comunicación debe ser fluida para que todos los actores puedan trabajar en conjunto por la fluidez del proceso de aprendizaje. es muy necesario que cada docente conozca a sus estudiantes, esto quiere decir, Saber el estilo de aprendizaje de los estudiantes en forma individual como grupal, de esta manera podrá elegir actividades acordes a los ritmos de cada uno de los estudiantes y que a su vez incrementen la motivación por el aprendizaje

b. Planificación de unidades de aprendizaje

La planificación es una herramienta fundamental para el docente, le permite organizar las unidades didácticas, objetivos, contenidos y actividades, tomando en cuenta metodologías, técnicas y herramientas que le permitirán entregar los conocimientos a los estudiantes. Permite organizar los tiempos en los cuales efectuará cada actividad Incluso el cómo y cuándo evaluará los conocimientos entregados. (Campos, 2019). Esta planificación podrá ser modificada si así se requiere y permitirá la toma de decisiones en los momentos de mayor dificultad.

Por consiguiente, la planificación está constituida por una serie de etapas que se encuentran metódicamente distribuidas con el fin de obtener las metas y objetivos planeados en la institución. Al mismo tiempo, busca que la educación más segura y eficaz para responder a la tácticas y metas de acuerdo a los intereses y necesidades de

los educandos y los estándares de una sociedad. Es relevante acotar que los pasos que se siguen en la planificación no obedecen a un formulario, al contrario, va a depender de las características de los integrantes de la institución y del contexto en cual se encuentra anclada.

Por tanto, el docente es el principal actor al momento de planificar, debe ser un conocedor de su entorno, debe conocer a sus estudiantes en todas sus dimensiones, y desde ese punto, Clemente (2019) indica que: “diseñar planeaciones con base en las necesidades detectadas, así como establecer mediaciones entre el contenido y la manera en la cual el estudiante aprende”. (p. 14). Siempre tiene en cuenta las necesidades y desafíos de sus estudiantes y de su entorno educativo. De acuerdo al autor antes mencionado, el docente como ejecutor principal de la planificación debe cumplir con ciertos elementos:

- a) Identifica los conocimientos previos y necesidades de formación de los estudiantes, y desarrolla estrategias para avanzar a partir de ellas;
- b) Diseña planes de trabajo basados en proyectos e investigaciones disciplinarios e interdisciplinarios orientados al desarrollo de competencias;
- c) Diseña y utiliza en el salón de clases materiales apropiados para el desarrollo de competencias y
- d) Contextualiza los contenidos de un plan de estudios en la vida cotidiana de los estudiantes y la realidad social de la comunidad a la que pertenecen. (p. 56).

Interpretando al autor que se Viena planteando, el docente desempeña un papel fundamental en el proceso de enseñanza al ser responsable de la planificación y ejecución de estrategias educativas que promuevan un aprendizaje significativo. Identificar los conocimientos previos y las necesidades formativas de los estudiantes, diseñar planes de trabajo basados en proyectos, utilizar materiales adecuados y contextualizar los contenidos en la vida cotidiana son elementos clave que permiten a los docentes adaptar su enseñanza de manera efectiva.

Se puede concluir que la planificación de las unidades de aprendizaje serán la guía que ayudará a que el estudiante logre un aprendizaje significativo con ayuda del docente a cargo, el cual con la ayuda de la innovación podrá motivar a los estudiantes, con la planificación estratégica de unidades que logren motivar a cada uno de sus de ellos. Uno de los elementos que otorgan buenos resultados a la hora de elevar y

mantener la motivación de los educandos es la gamificación. Estrategia que brindará excelentes resultados si se planifica correctamente.

Dimensión: Comprensión de la Información

Meneses señala que es indispensable conocer el proceso de la atención y sus mecanismos neuronales para entender los procesos de aprendizaje, memoria y adquisición del conocimiento. En el pensamiento de Meneses (2018) plantea que “la atención es el mecanismo cerebral que se requiere para ser consciente de algo y es lo que dirige a la comprensión”. (p. 213). Es decir, la atención es el proceso mental que permite al cerebro centrarse en un estímulo o información específica, siendo fundamental para que sea conscientes de esa información. Este mecanismo actúa como una especie de filtro que selecciona lo que se percibe y se procesa.

Al mismo tiempo, el autor antes mencionado reseña que hoy se afirma que la neurociencia ha enseñado que la atención no es, como hasta hace poco se pensaba un mecanismo cerebral único, sino que hay atenciones diferentes, que implican procesos cerebrales diversificados: hay una atención base, otra orientativa, una ejecutiva y, por último, una atención inconsciente, virtual, global y en la medida que sea de interés del individuo la actividad que se realiza, de esto depende el interés que manifieste para lograr una real comprensión lo que lleva al aprendizaje.

Por su parte, Hernández et al. (2018) refieren que en la comprensión se la información en el aprendizaje a través de juegos fomenta la participación de los estudiantes y la creación de una comunidad de aprendizaje, brindándoles la oportunidad de experimentar y cometer errores en un entorno acogedor. Además, los alumnos pueden interactuar con diversas sensaciones que mantienen su motivación alta. Hay evidencia que sugiere que los estudiantes inmersos en entornos gamificados logran un aprendizaje superior, así como un aumento en su motivación y compromiso, tanto en educación primaria como en preparatoria.

En efecto, la comprensión de la información es el proceso en que el cerebro se va modificando de acuerdo a los aprendizajes y de los cambios que éstos provocan en su cerebro y esto a su vez cambia constantemente su conducta y su pensamiento. En la medida que haya una atención consciente, acompañados de motivación las que

despierten el interés del alumno, para posterior llegar a la comprensión necesaria para lograr el aprendizaje.

Indicadores de la dimensión comprensión de la información

a. Proceso formativo

Meneses menciona que el ser humano es una máquina de aprender constante, desde el nacimiento hasta la muerte; su conocimiento consciente en el mundo se expande con el proceso permanente de clasificar y subclasificar. Al respecto, Menese (2018) reseña que “a través de todos los aprendizajes y de los cambios que éstos provocan en su cerebro el ser humano cambia constantemente su conducta y su pensamiento” (p. 213).

Según lo señalado, el proceso formativo es la capacidad innata para aprender y adaptarse a su entorno a lo largo de la vida, a medida que se aprende el cerebro experimenta cambios físicos y químicos que influyen en nuestra conducta y pensamiento. Landaeta (2019), expone que existe una serie de etapas y acciones que un individuo atraviesa para adquirir conocimientos, habilidades y actitudes. Este proceso es continuo y se caracteriza por la interacción entre el estudiante, el contenido y el contexto educativo.

En efecto, el proceso formativo se refiere al conjunto de actividades y experiencias que contribuyen al desarrollo, adquisición de conocimientos y habilidades. Es un camino de aprendizaje continuo, enfocado en aspectos teóricos, prácticos y emocionales formando personas capaces de enfrentar distintos desafíos de la vida.

Por ello, dentro del aprendizaje se centra en cómo los estudiantes adquieren, procesan y aplican la información a través de diversas etapas y estrategias educativas. Este proceso implica varias dimensiones clave: a) Adquisición de Conocimientos: En esta etapa, los estudiantes reciben información nueva a través de diferentes fuentes, como lecturas, conferencias o actividades prácticas; b) Procesamiento Cognitivo: Aquí, los estudiantes organizan y relacionan la nueva información con sus conocimientos previos; c) Reflexión y Análisis: Los estudiantes reflexionan sobre la información, analizan su significado y evalúan su relevancia, y d) Aprendizaje Colaborativo:

Interactuar con otros estudiantes fomenta el intercambio de ideas y perspectivas, enriqueciendo la comprensión a través de la discusión y el debate.(Landaeta, 2019).

En efecto, el proceso formativo es crucial porque no solo se centra en la memorización de información, sino en el desarrollo de habilidades críticas y analíticas. Esto ayuda a los estudiantes a convertirse en aprendices autónomos y a desarrollar competencias que son esenciales en su vida académica y profesional.

b. Observación del desempeño

Aravena señala en su libro titulado Remirando nuestro instrumento de observación. “Un buen instrumento de observación de aula posee focos definidos. Estos focos podrían ser: tipo de aprendizaje de los y las estudiantes, interacción entre estudiantes, calidad de las actividades de aprendizaje” (Aravena, 2024, p.7).

De acuerdo a lo señalado por Aravena, los docentes al tener focos definidos pueden evaluar de manera más integral el desempeño de los estudiantes y la efectividad de la estrategia de enseñanza, además permite identificar áreas de mejora y tomar decisiones para optimizar el proceso de aprendizaje en el aula.

Por ello, Mercado-Elgueta et al. (2018) plantean que en la observación del desempeño “tiene significativas repercusiones en la práctica educativa. Los educadores tienen la oportunidad de promover el uso de estrategias de aprendizaje eficaces en el aula, ofreciendo orientación y apoyo a sus alumnos” (p. 4). Por ejemplo, la aplicación de técnicas de enseñanza claras y estructuradas, como el modelado y la práctica guiada, puede facilitar que los estudiantes adquieran y empleen estrategias de aprendizaje de manera más eficiente.

En la observación de desempeño se consideran aspectos a medir tomando en consideración, los objetivos y metas a evaluar, la efectividad en la ejecución de tareas, habilidades, competencias, actitud, comportamiento, desarrollo y aprendizaje entre otras. La observación de desempeño debe ser objetiva, justa y basada en evidencias, brindando retroalimentación constructiva para establecer planes de mejora en el aprendizaje si es necesario.

Por consiguiente., la observación del desempeño académico es un proceso fundamental que impacta significativamente la práctica educativa en la cual los

educadores tienen la oportunidad de implementar estrategias de aprendizaje efectivas al ofrecer apoyo y orientación a los estudiantes. Técnicas de enseñanza bien definidas, como el modelado y la práctica guiada, pueden mejorar la adquisición y aplicación de estrategias de aprendizaje.

Dimensión: Aplicación práctica

La manera de saber de si un estudiante aprende es que este aplica los conocimientos en una situación en particular, por ejemplo, si un estudiante en una clase de matemática le enseñan porcentaje y lo aplica en la compra de un artículo electrónico en una tienda donde se le aplica una cierta cantidad de porcentaje ($x\%$) de descuento él sabrá el precio final que valdrá dicho aparato. Es decir, la manera en que se puede medir los conocimientos es por medio de la evaluación de los objetivos de aprendizaje. Esto a su vez indica qué tan importante es para el educando haber aprendido los conocimientos.

De acuerdo con Pérez (2021), plantea que la aplicación práctica del aprendizaje es fundamental para que los estudiantes consoliden los conocimientos teóricos adquiridos y los apliquen en situaciones reales o simuladas. Este enfoque promueve un aprendizaje más profundo, significativo y duradero, dado que los estudiantes no solo memorizan información, sino que también desarrollan habilidades prácticas que les permiten resolver problemas, tomar decisiones y adaptarse a diferentes contextos.

En este sentido, Tyler citado por Sandoval et al. (2022) indica que la evaluación no se asocia a concepto de medición, sino que al discernimiento que permite si lo aprendido por el estudiante es reflejado en su comportamiento o conducta y que además concuerde con los objetivos vinculados a los aprendizajes en un curriculum. Esto quiere decir que dependiendo del contexto y situación en que se encuentre el alumnado, el profesor debe ser capaz de identificar, de aplicar los instrumentos necesarios para evaluar a cada estudiante. El docente les entrega los contenidos necesarios para el deseado aprendizaje.

Por otra parte, la retroalimentación toma relevancia en el modelo pedagógico tecnológico, puesto que allí en ambientes virtuales es donde los estudiantes construyen conocimiento para adquirir el aprendizaje esperado, permitiendo entregar información

esencial al estudiante y su desempeño durante su proceso de aprendizaje, haciendo que éste mejore sus debilidades para así fortalecerlas.

Castro y Moraga (2020) señalan que el rol que cumple el docente en esta instancia es fundamental, puesto que se puede ver reflejado en ambiente virtuales de aprendizaje donde actúa como facilitador y mediador por ejemplo en foros de discusión y debate, donde el alumnado discute puntos de vista, expresan y comparten ideas, lo que generan nuevos conocimientos y resultan aprendizajes significativos.

Indicadores de la dimensión aplicación práctica

a. Evaluación de los objetivos

De acuerdo con la aplicación práctica, la manera en que se puede medir los conocimientos es por medio de la evaluación de los objetivos de aprendizaje. Con respecto a la evaluación de los objetivos es importante comprender en qué consiste el concepto de evaluación de objetivos, definiendo cada uno de ellos. Esto significa que, para medir los conocimientos adquiridos por los estudiantes, es necesario evaluar si han logrado los objetivos específicos planteados al inicio del proceso de enseñanza.

Para profundizar la palabra evaluación, según Sandoval et al. (2022), lo definen como. “una acción connatural al ser humano que hacemos permanentemente para valorar los hechos que suceden en nuestro alrededor y tomar decisiones en nuestra vida”. (p. 49). Es decir, el proceso continuo de evaluar los acontecimientos que ocurren en su entorno para poder tomar decisiones. Esto implica que las personas, de manera natural y constante, analizan los hechos, los interpretan y los valoran con el fin de orientar sus acciones en la vida cotidiana.

Por otra parte, Castro y Moraga (2020) expresan como “un proceso continuo que se desarrolla de forma planificada y sistemática con el fin de emitir juicios que permitan mejorar los aprendizajes de los estudiantes, así como la calidad de la enseñanza” (p. 4). En otras palabras, la evaluación educativa es un proceso continuo, es decir, no se limita a momentos específicos, sino que ocurre de manera constante a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje. Este proceso se caracteriza por ser planificado y sistemático, lo que implica que no se realiza de manera improvisada, sino que sigue un plan y una estructura predefinidos para garantizar su eficacia.

Dentro de lo mismo, Ministerio de Educación (MINEDUC, 2018), citada por Sandoval et al. (2022) señalan que la evaluación es “inherente a la práctica pedagógica de los docentes, pues permite información relevante del proceso enseñanza y aprendizaje, que es útil para que el alumnado pueda lograr los objetivos de aprendizaje definidos en el Currículum Nacional”. (p. 58). Esto significa que un elemento inherente a la práctica pedagógica de los docentes, lo que significa que forma parte esencial de su labor educativa. A través de la evaluación, los docentes obtienen información relevante sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El concepto de objetivos se puede definir como metas que se quieren lograr alcanzar al terminar el proceso de aprendizaje, facilitando la planificación y el diseño curricular a los estudiantes. El propósito de los objetivos de aprendizaje es indicar cómo los educandos quieren aprender, esto se puede organizar de varias formas una de las más conocidas en importante es la taxonomía de B. Bloom o la taxonomía de los objetivos de procesos de aprendizaje.

De acuerdo con las definiciones expuestas anteriormente. La evaluación de los objetivos no es más que medir las metas que se requieren para que el estudiante adquiera los conocimientos necesarios para alcanzar el aprendizaje. que dependerá del contexto situacional en que se requiera su aplicación.

b. Análisis los datos

El análisis de los datos es una distinción clave entre la finalidad y la función de la evaluación en el ámbito educativo. La finalidad de la evaluación se refiere a su propósito desde una perspectiva disciplinaria: el por qué y el para qué de la evaluación según los especialistas que trabajan en la teoría y el desarrollo del campo. En este sentido, la finalidad está relacionada con el conocimiento académico y profesional sobre la evaluación, es decir, con sus fundamentos, teorías y métodos establecidos por la comunidad experta.

No obstante, independiente del criterio utilizado, Arribas (2017) citado por Sandoval et al. (2022), expresan que uno de los aspectos importantes es la recolección de información, que permite obtener datos sobre los logros de los aprendizajes que se deseen ser evaluados. un aspecto fundamental en el proceso de evaluación es la

recolección de información. Esto implica la obtención de datos que proporcionen una visión clara sobre los logros de aprendizaje de los estudiantes. En otras palabras, la recopilación de información permite medir y analizar si los objetivos educativos planteados se están alcanzando.

Por otra parte, Arribas (2017) citado por Sandoval et al. (2022), diferencian los conceptos de instrumentos y evaluación de la siguiente manera:

El primero, hace referencia al proceso de recogida y tratamiento de la información necesaria para evidenciar el aprendizaje evaluado. El segundo se refiere al juicio sobre la constatación del aprendizaje (u otro objeto del campo educativo) a partir de la información recolectada por los instrumentos, procesada y analizada. (p. 66).

Interpretando al autor, indica que esta primera etapa implica la recopilación de datos necesarios para demostrar o evidenciar el aprendizaje de los estudiantes. Aquí se refiere a la obtención de información relevante mediante diferentes instrumentos de evaluación (como pruebas, observaciones o cuestionarios), con el propósito de tener evidencia objetiva sobre el progreso del estudiante.

El proceso de evaluación educativa abarca tanto la finalidad como la función de la evaluación, diferenciando entre los propósitos teóricos definidos por los especialistas y el uso práctico que los diversos actores educativos le otorgan. Un aspecto crucial en este proceso es la recolección de información, ya que permite obtener datos claros y objetivos sobre los logros de aprendizaje de los estudiantes. A través de instrumentos de evaluación adecuados, como pruebas y observaciones, se recopilan y tratan los datos necesarios para evidenciar el progreso. Posteriormente, se realiza un análisis de esta información que permite emitir un juicio sobre si los objetivos educativos han sido alcanzados. Así, la evaluación no solo mide el rendimiento, sino que se convierte en una herramienta fundamental para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

c. Retroalimentación de contenidos

La retroalimentación en el aprendizaje se define como un conjunto de acciones en las que el docente aplica métodos y estrategias durante su interacción con los estudiantes. Su objetivo es influir de manera positiva en la construcción del

conocimiento de los alumnos en educación básica. Por otro lado, la formación cooperativa se enfoca en las interacciones en las que los estudiantes combinan intereses y habilidades para lograr los objetivos establecidos. De esta manera, se busca establecer bases sólidas en el aprendizaje de los educandos. Para Castro y Moraga (2020) lo definen como:

Una acción permanente, continua, ligada al proceso de evaluación y, en este contexto, es formativa, es alentadora, motivante, crea confianza, pues el estudiante va construyendo su aprendizaje a partir de sus propios conocimientos, ampliándose y fortaleciéndose con los aportes del docente. (p.19).

El enunciado describe la retroalimentación como una acción que es permanente y continua, lo que implica que no se limita a momentos específicos, sino que está integrada de manera constante en el proceso de evaluación. Este enfoque formativo es esencial en la educación, ya que no solo mide el rendimiento del estudiante, sino que también se utiliza para fomentar el aprendizaje y el desarrollo.

Además, se destaca que esta retroalimentación es alentadora y motivante. Esto sugiere que, al recibir comentarios constructivos y apoyo del docente, los estudiantes se sienten más seguros y motivados para explorar y profundizar en su aprendizaje. La creación de un ambiente de confianza es crucial, dado que permite que los estudiantes se sientan cómodos al compartir sus ideas y hacer preguntas, lo que contribuye a un aprendizaje más efectivo.

La retroalimentación se da en ambiente virtuales ya que promueve el aprendizaje significativo, dentro de esto, Castro y Mora (2020) expresan que no solo debe informar al estudiante de cuáles fueron sus resultados en una evaluación, sino también que guiarlo hacia donde debe llegar, mostrarle sus fortalezas y debilidades y dar las instrucciones para indicarle de cómo debe mejorar para alcanzar los resultados de aprendizaje. Lo antes mencionado en el párrafo corresponde a una retroalimentación efectiva.

Alvarado (2014) citado por Castro y Mora (2020), para que la retroalimentación esté completa y sea efectiva, el docente online debe incluir 3 puntos al momento de mencionar el mensaje: "a) Feed Up: (¿Dónde debe llegar el estudiante? ¿Cuál es la meta?); b) Feed Back: (¿Cómo se está desempeñando el estudiante? ¿Dónde se

encuentra?) y c) Feed Forward (¿Cómo se debe seguir? ¿Qué debe hacer a continuación? ¿Qué apoyo necesitará?). (p. 15).

En conjunto, estas tres dimensiones de retroalimentación Feed Up, Feed Back y Feed Forward forman un ciclo integral que guía a los estudiantes a través de su proceso de aprendizaje, desde la definición de metas hasta la evaluación de su desempeño actual y la planificación de acciones futuras. Este enfoque ayuda a los alumnos a tener una comprensión más clara de su propio aprendizaje y a desarrollar estrategias para avanzar en su educación.

Tomando en cuenta la definición planteada por los autores para que se logre el aprendizaje en los contenidos de manera sólida, Ross (2014) citado por Castro y Moraga (2020), indican que la retroalimentación es la estructura fundamental para la construcción de conocimiento, además menciona principios básicos: motivación, asertividad el contenido de los mensaje, presentar sugerencias o propuestas, dirección de los mensajes y trato con el estudiante, esto es para que la retroalimentación sea efectiva y emplea cinco elementos a modo de sugerencia en ambientes virtuales donde el educando crea nuevos conocimientos y aprende significativamente.

2.3 Definición de conceptos.

Comunicación: “Es el proceso mediante el cual transmitimos y recibimos datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción” (Petroni, 2021, p.188).

Creatividad: “La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo” (Csikszentmihalyi, 1996, citado por Nieva et al., 2021, p.3).

Desempeño: “Acto y la consecuencia de cumplir una obligación, realizar una actividad o dedicarse a una tarea” (Pérez & Merino, 2021, citado por Rubiano & Martínez, 2024, p.2).

Gamificación: “Método de aprendizaje que emplea los recursos de los juegos en el ámbito educativo, con el fin de obtener más desempeño y mejores resultados en las competencias de los estudiantes y fortalecer sus habilidades cognitivas y motoras, entre otras” (Cortés & Murcia, 2019, p.52).

Herramientas tecnológicas: “Son gestores que permiten crear, organizar y publicar documentos de forma colaborativa. Los sistemas de gestión de contenidos están formados por un conjunto de aplicaciones Web, que de un modo similar a un portal, operan tanto en Internet como en una intranet” (Morán et al., 2021, p.6).

Motivación: “Proceso autoenergético de la persona que ejerce una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguirlo. La motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas” (Batista et al., citado por Herrera & Zamora, 2014, p.126).

Proceso de Aprendizaje: “Conjunto de etapas o fases, operaciones mentales o actividades que lleva a cabo el estudiante para la adquisición, asimilación e interiorización de conocimientos, destrezas y actitudes” (Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica [UNED], s.f., p.65).

Proceso de Enseñanza: “Conjunto de acciones que, siguiendo determinados principios y métodos, están desarrolladas por un facilitador (docente, otra persona o un recurso) para conseguir un resultado en un tercero (disciente, grupo-clase), explicitado en forma de objetivos o metas de aprendizaje” (Universidad de Murcia, s.f., p.4).

Retroalimentación: “Es la información que se refiere a cuánto éxito ha alcanzado un estudiante en la ejecución o desempeño de una tarea académica. Permite que identifique sus logros, así como aquellos aspectos en los que necesita mejorar, en relación a un determinado objetivo de aprendizaje” (Valdivia, 2014, p.1).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

En el presente capítulo se detallan los pasos y metodología utilizados para llevar a cabo esta investigación. Dentro de este apartado se mencionan el enfoque, tipo y diseño de la investigación, se detalla la población y muestra, la operacionalización de la variable y se mencionan las técnicas e instrumentos de recolección de datos, adicionando la validez del instrumento y finalmente el procedimiento y análisis de datos.

3.1 Enfoque de la investigación

En la actual indagación se utilizó el enfoque cuantitativo, según Hernández et al., citado por Hurtado y Talavera (2020) el enfoque cuantitativo como: “la recolección de

datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p. 112). Esto quiere decir que estuvo centrado en la medición, la explicación y la búsqueda de patrones generales, y aquellas conclusiones que se pueden expresar de manera exacta, buscando obtener datos precisos a través de recolección de datos cuantificables.

3.2 Tipo de investigación

La presente investigación se centró en un estudio de carácter descriptivo, debido a que este busca desarrollar una descripción de la variable objeto a estudio. Según lo expuesto por Guevara (2020) la define la investigación descriptiva como:

El tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes. (p. 166).

En otras palabras, la investigación descriptiva busca describir las características de una determinada situación o fenómeno de estudio, es de naturaleza analítica en la que los estudios en profundidad ayudan a recopilar información durante la investigación. La descripción examina la precisión de los acontecimientos en un grupo de sujetos a ser investigados.

3.3 Diseño de la investigación

Tal como señalan Hernández et al., citado por Mata (2019) el diseño de investigación se elabora “con el propósito de responder a las preguntas de investigación planteadas y cumplir con los objetivos del estudio”. (p. 24). Según lo planteado el diseño de investigación incluye la selección de la muestra, la elección de las variables a medir, entre otros aspectos importantes, es una planificación detallada de los pasos y procedimientos que se seguirán para obtener los datos necesarios y alcanzar los objetivos de la investigación.

En el actual estudio el diseño adoptado se enmarcó en una perspectiva descriptiva correlacional, donde el objetivo es proporcionar una descripción detallada de la relación entre las variables, sin manipular ni controlar ninguna de ellas. De acuerdo

con Hernández, citado por Gómez (2020) señala que el enfoque correlacional, “tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular” (p.476).

Interpretando a los autores, que se vienen referenciando, este enfoque busca recopilar datos sobre las variables de interés sin manipular o intervenir en ellas, donde la correlación se basa en el análisis de la relación entre dos o más variable con un enfoque cuantitativo que implica la recopilación y análisis de datos numéricos, con utilización de instrumentos de medición. El objetivo principal es describir las variables presentes en la muestra de estudios, esto implica recoger los datos sobre las variables y analizarlos estadísticamente para lograr una descripción de dichas variables. Y de acuerdo a lo señalado, la presente indagación se realizará en la Escuela de Israel.

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población

Para llevar a cabo una investigación fidedigna, confiable y rigurosa, es necesario especificar la población en la cual se realizará dicha investigación. La población es un conjunto de individuos que comparten características similares. Es un amplio conjunto el cual ofrece a los investigadores cubrir las necesidades de la investigación. Al respecto, Vizcaino (2023) indica que “la población se refiere al conjunto completo de individuos, elementos o fenómenos que comparten una característica común y son objeto de estudio” (p. 9746).

Por consiguiente, la presente investigación la población estuvo constituida por 21 estudiantes de la Escuela Estado de Israel. Dichos estudiantes presentan una serie de características similitudes, tales como académicas, socioeconómicas y geográficas. El autor que se viene referenciando plantea que: “una adecuada definición y delimitación de la población es esencial para garantizar que los resultados obtenidos puedan ser extrapolables a un grupo más amplio”. (p. 9749).

Interpretando, la cita enfatiza que la claridad en la definición y delimitación de la población es fundamental para garantizar que los resultados de una investigación no solo sean válidos para el grupo estudiado, sino que también puedan ser aplicados a contextos más amplios, fortaleciendo así los aspectos más relevantes del estudio.

3.4.2 Muestra

La muestra de investigación equivale a un porcentaje de individuos de la población, un subconjunto el cual es representativo de la población. Dentro del ámbito de la investigación: una muestra se define, según Arias y Covinos, citado por Vizcaíno (2023): “como un subconjunto seleccionado de individuos, eventos o entidades extraídos de una población total o universo, con el propósito de llevar a cabo un estudio y hacer inferencias sobre dicha población”. (p. 9750).

Esto quiere decir que desde la población se extrajo un grupo de individuos cuyas similitudes son aún más específicas y comparten características que permita agruparlos y estudiarlos, una vez que se ha seleccionado la muestra y se recopilan los datos, se pueden aplicar técnicas estadísticas para analizar los datos y obtener conclusiones o inferencias. De acuerdo con lo anterior, esto permite garantizar que la información recabada sea representativa y pertinente para su estudio, asegurando análisis precisos y conclusiones sobre el comportamiento, tendencias o propiedades del grupo en cuestión.

No obstante, la muestra fue no probabilística: según Rustom (2012): “en las muestras no probabilísticas los individuos son seleccionados de acuerdo a el criterio del o los investigadores, basado en sus experiencias y de su supuesto conocimiento de la población en estudio” (p. 96). Esto quiere decir que cada miembro de la población no tendrá el mismo valor probabilístico al ser seleccionado. Por lo tanto, la muestra quedó conformada por 21 estudiantes de la Escuela Estado de Israel.

3.5 Operacionalización de la variable

La operacionalización de la variable, según Coronel-Carvajal (2023) reflejan que “consiste en un conjunto de técnicas y métodos que permiten medir la variable en una investigación, es un proceso de separación y análisis de la variable en sus componentes que permiten medirla” (p. 1). Es un proceso en el cual la variable se transforma a conceptos abstractos y luego a términos concretos, lo que llamamos, dimensiones e indicadores.

Por su parte, Espinoza (2019) la operacionalización de las variables implica

descomponer los elementos que constituyen la estructura de la hipótesis, con especial atención en las variables. Este proceso se realizó al desglosar las variables en dimensiones, que a su vez se traducen en indicadores que permiten su observación directa y medición. La operacionalización es esencial, dado que a través de ella se determinan los aspectos específicos que se desean cuantificar, analizar y registrar, lo que facilita la obtención de datos concretos y fundamenta las conclusiones de la investigación

En este sentido, Coronel-Carvajal (2023) considera que la operacionalización de la variable involucra el aspecto relacionado con la dimensión, la misma consiste “en un elemento integrante de una variable compleja, que resulta de su análisis o descomposición”. (p. 3). Es decir, la dimensión es todo elemento que forma parte del proceso que conlleva la variable, todo elemento necesario para que la variable se aplique.

Por su parte, el autor antes mencionado indica que “un indicador es la propiedad de la variable susceptible a ser medida” (p. 4). En otras palabras, el indicador es todo elemento medible o cuantificable que permiten observar la variable. Y surgen de la descomposición de ésta, pasando por un análisis de las dimensiones a su vez. En la tabla 2 se muestra la operacionalización de la variable para la actual investigación.

Tabla 2

Operacionalización de la variable, dimensiones, indicadores, ítems y escala de estimación

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
	Mejora de aprendizaje	Imaginación y creatividad	1, 2	Se utilizó la escala ordinal a través de la escala Likert con tres alternativas de respuesta: De acuerdo, Neutro, En Desacuerdo.
		Interiorización de conocimiento	3, 4	
Motivación		Mayor interés de los estudiantes	5, 6	

			Experiencias positivas		7, 8	
			Satisfacción de los propios logros		9, 10	
Independiente						
	Desarrollo de habilidades	de	Descubrimiento de habilidades cognitivas y socioemocionales		11, 12	
Gamificación			Resolución de problemas		13, 14	
	Fomentar socialización pares y equipo	la entre	Comunicación entre compañeros dirimir diferencias de opiniones		15, 16	
			Establecer normas, reglas y estrategias		17, 18	
	Adquisición de información	de la	Diagnóstico de los estilos de aprendizaje		19, 20	Se utilizó la escala ordinal a través de la escala Likert con tres alternativas de respuesta: De acuerdo, Neutro, En Desacuerdo.
			Planificación de unidades de aprendizaje		21, 22	
Dependiente	Comprensión de información	de la	Proceso formativo		23, 24	
	Proceso de aprendizaje		Observación del desempeño		25, 26	
	Aplicación práctica		Evaluación de los objetivos		27, 28	
			Análisis de datos		29, 30	
			Retroalimentación de contenidos		31, 32	

3.6 Técnica e instrumentos de recolección de datos

De acuerdo con Bavaresco, citado por Useche et al. (2019), las técnicas de recolección de datos las definió como “procedimientos y actividades que permiten comprobar el problema planteado de la variable estudiada en la investigación, por lo

tanto, el tipo de investigación determinará la técnica a emplear”. (p. 30). Dicho de otro modo, estas actividades empleadas dependen de la naturaleza del problema de investigación, además de recopilar la información necesaria para alcanzar los objetivos de dicha investigación, es por ello que en la presente investigación se optó por utilizar la técnica de la encuesta.

De allí que, en la actual investigación se utilizó la técnica de la encuesta porque permitió la obtención de la información de manera sistemática y estructurada, lo que facilita la recopilación de datos en grandes muestras. Esto es esencial para asegurar la comparabilidad de los datos entre diferentes participantes. A su vez representa la capacidad para proporcionar datos estandarizados, facilitar el análisis estadístico, y medir de manera objetiva las actitudes y opiniones de los participantes, lo que contribuye a la validez y generalización de los hallazgos.

En este orden de ideas, los instrumentos de recolección de datos, según Medina et al. (2023), lo definen como “una herramienta específica utilizada para recopilar y analizar información en el proceso de investigación. Ejemplos de instrumentos de investigación incluyen: encuestas, cuestionarios, escalas de medición, entrevistas estructuradas, pruebas estandarizadas, entre otros”. (p. 12). Significa que los instrumentos de recolección de datos son componentes fundamentales en el proceso de investigación, ya que proporcionan las herramientas necesarias para obtener y analizar información de manera efectiva, lo cual es esencial para el desarrollo y la validez de cualquier estudio científico.

Por ello, en la presente investigación se usó como instrumento el cuestionario, según Corral (2022): “es una herramienta esencial para la recolección de datos, ampliamente utilizada en áreas como la investigación, la educación, la evaluación y el análisis del desempeño. Sin embargo, su eficacia depende del cuidado con el que se diseñe y aplique” (p. 54). Un cuestionario bien estructurado puede generar información valiosa y confiable, mientras que uno mal diseñado puede arrojar resultados inexactos o sesgados.

Partiendo de la premisa anterior, la presente investigación manejó como instrumento un cuestionario con escalamiento Likert, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), “el cuestionario con escala tipo Likert consiste en un conjunto de

afirmaciones o juicios ante los cuales se solicita la respuesta de los participantes” (p. 228). Esto implica que se redacta una serie de enunciados afirmativos y se invita a los sujetos a expresar su reacción seleccionando una de las alternativas proporcionadas.

De acuerdo con el párrafo anterior, se elaboró una escala Likert constituida por tres opciones de respuesta: De acuerdo, Neutro y En desacuerdo. Por ende, el cuestionario bajo la escala Likert fue diseñado por los autores de la investigación con el propósito de estudiar las variables gamificación y proceso de aprendizaje.

La razón por la cual se utilizó el cuestionario es porque las variables estudiadas, que en este caso son gamificación y proceso de aprendizaje, entregan información relevante y precisa de acuerdo con la investigación realizada, a su vez las dimensiones y principalmente los indicadores que conforman las variables de estudio permiten directamente la formulación de las preguntas en dicho cuestionario.

3.6.1 Validez del instrumento

La validez de un instrumento, según Medina (2023) “se refiere a la capacidad de un instrumento de medir lo que se supone que mide y producir resultados precisos y confiables”. (p. 14). Lo fundamental de esto es que se verifique la veracidad al medir las variables, ya que al no ser válido el instrumento, los resultados serán imprecisos y no confiables.

Por su parte, Corral (2022) menciona que el juicio de experto es “verificar y certificar la claridad y coherencia de las preguntas, tareas, reactivos y/o proposiciones seleccionadas, sin sesgos que afecten las respuestas de los sujetos informantes”. (p. 571). Esto quiere decir que son especialistas en el tema, donde emitirán un juicio propio acerca del instrumento que se requerirá aplicar de forma que sea con estricto rigor para que las variables en estudio sean confiables.

El juicio por expertos permitió que el instrumento elaborado entregue datos fidedignos y confiables, para ellos se utilizarán 3 expertos en el área de tecnología y otro en metodología. Asimismo, se les dio información relacionada con el propósito del estudio, la tabla de operacionalización de variables y un informe de opinión de los criterios de: objetividad, consistencia, coherencia, pertinencia y suficiencia.

3.7 Análisis y procesamiento de datos

Tomando en cuenta la técnica e instrumento mencionados, el análisis de los datos es recopilar, organizar e interpretar dicha información para comprender los resultados de forma más ordenada y clara. Las herramientas matemáticas aplicadas como es el uso de gráficos que a su vez entregan porcentajes con el objeto de interpretar dicha información a través de la estadística descriptiva de los datos obtenidos en la investigación.

En consecuencia, Rustom (2012), define la estadística como una disciplina de la matemática donde se obtienen, procesan los datos de interés con el fin de analizar, interpretar y sacar conclusiones. Esto significa que la información recabada fue procesada mediante el uso de la planilla de cálculo Excel, en el que se utilizaron tablas, gráficos y otros elementos presentes en dicha herramienta con el propósito de obtener resultados objetivos y precisos.

El procedimiento de evaluación fue aplicado en el curso cuarto básico de la escuela Estado de Israel, en el contexto de una clase de inglés en la cual se practicó vocabulario y preguntas relacionadas al tema, cuyo contenido fue expuesto en la clase anterior.

La investigación se llevó a cabo con los valores profesionales y atributos éticos de la docencia, de acuerdo con Torquemada y Loredó (2021) plantean que “principios éticos que rigen el actuar del docente en su interacción con los estudiantes y en su práctica académica cotidiana.” (p. 106). Esto es que el procedimiento se lleve a cabo de una manera responsable, respetando la dignidad y el bienestar de cada una de las personas involucradas.

Por otra parte, en la presente investigación se utilizó un consentimiento escrito, el cual fue dirigido a los apoderados de los estudiantes de cuarto básico de la escuela Estado de Israel, Valparaíso. En el cual se indicó el título de la investigación, se precisaron los objetivos de esta, la confiabilidad y confidencialidad del estudio. Este consentimiento debió ser firmado por los apoderados, para que los estudiantes puedan participar del estudio y en consecuencia responder el instrumento de evaluación elaborado para la presente investigación.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1 Descripción del trabajo de campo

La descripción del trabajo de campo en una investigación cuantitativa consiste en detallar los procedimientos llevados a cabo para la recolección de datos en el lugar donde se desarrolla el estudio. Por ello, la presente investigación se llevó a cabo en la Escuela Estado de Israel, ubicada en la ciudad de Valparaíso. El estudio se centró en los estudiantes de primer ciclo de esta institución, específicamente en los alumnos de cuarto año básico.

Para iniciar el proceso, se estableció contacto con el equipo directivo de la escuela con el objetivo de presentar el trabajo de investigación y solicitar la autorización para la aplicación del instrumento de recolección de datos. Cabe destacar que dicho instrumento fue previamente validado por expertos en la materia, a saber: los especialistas Dra. Rocío Riffo y Dr. Herardo Andrade, garantizando su pertinencia y fiabilidad para los fines del estudio.

De igual manera, se acordó con el equipo directivo hacer extensiva la información a los docentes y las fechas de aplicación del instrumento a los estudiantes en el aula de clase. Asimismo, se le entregó la carta de consentimiento informado, para que se les haga llegar a los apoderados, con el fin de dar conocer la investigación que se está llevando.

Una vez obtenido los permisos por los directivos y docentes, se procedió la aplicación del cuestionario el día 24 de septiembre de 2024, a los estudiantes de la Escuela Estado de Israel, en la cual se les explicó cada una de las preguntas, se les indicó el tiempo para ser respondido, aproximadamente 45 minutos, y se les aclaró que dicho cuestionario tiene como propósito recabar información que será procesada de manera confidencial como parte de estudios académicos para desarrollar un Trabajo de Grado a nivel universitario.

Es preciso informar que los estudiantes de la Escuela Estado de Israel pertenecen a un contexto socioeconómico bajo, por lo cual, es posible que un porcentaje significativo de los alumnos no esté familiarizado con el uso de

computadoras, dispositivos electrónicos o herramientas digitales. Durante el transcurso del presente año escolar, se ha incluido el uso del laboratorio de enlaces para la asignatura de inglés, comenzando a dar los primeros pasos en el uso de la Gamificación. Se les ha enseñado a activar cuentas y hacer uso de herramientas tecnológicas, lo cual ha resultado ser un cambio en la estructura académica a la que los estudiantes estaban acostumbrados.

4.2 Diseño de la presentación de los resultados

La presentación de los datos se realizó de la siguiente forma: Primero, los resultados se organizaron en una planilla de Excel para su análisis para cada dimensión y posteriormente para cada variable, luego se tabularon los datos, identificando las características de la muestra y aspectos relacionados. A continuación, se procesaron estadísticamente y se presentaron los hallazgos mediante tablas y figuras, utilizando histogramas para una mejor visualización de los datos; mostrando tanto los resultados en términos porcentuales como su significancia estadística.

4.3 Resultados

4.3.1 Dimensión mejora de aprendizaje de la variable gamificación

En la tabla 3 y figura 1, se muestran los porcentajes obtenidos para la dimensión mejora del aprendizaje, donde se evidencia un porcentaje que está en la categoría De acuerdo con un 66,67%. Esto evidencia que los estudiantes consideran como factor relevante de su aprendizaje la gamificación, así como también refleja que las clases gamificadas aportan al desarrollo de la imaginación y la creatividad; favoreciendo a que cada conocimiento adquirido se interiorice y se fije como aprendizaje significativo.

A su vez un 25,00% de los alumnos señalaron en la categoría Neutro, esto se interpreta que los estudiantes no reconocen los beneficios que tiene la gamificación en el aprendizaje, por lo que, posiblemente, se requiera ajustar estrategias que fomenten el interés y una participación más activa en la misma. Del mismo modo, un 8,33% marcaron en la alternativa En desacuerdo, considerando que escasamente conlleva a la resolución de problemas inmediatos.

Los hallazgos antes mencionados, se verifican con el pensamiento de Veas (2021), cuando señala “al incluir las herramientas de gamificación dentro del proceso de

enseñanza-aprendizaje representa beneficios para los estudiantes ya que lo llaman a que se involucre en la construcción de su conocimiento". (p. 14). Estos resultados, admiten confirmar que la gamificación además de ser un elemento que entregue motivación a los estudiantes, les otorga la posibilidad de hacerse cargo de su propio aprendizaje.

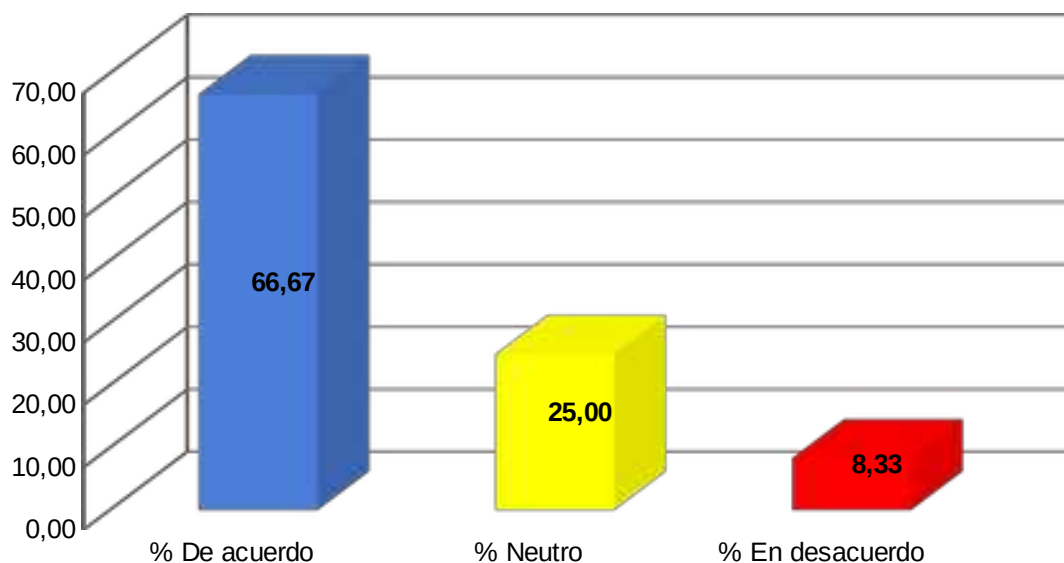
Tabla 3

Promedio de la dimensión mejora de aprendizaje de la variable gamificación

Dimensiones	Indicadores	Ítems	% De acuerdo	% Neutro	% En desacuerdo
Mejora de aprendizaje	Imaginación y creatividad	1, 2	66,67	21,43	11,90
	Interiorización de conocimientos	3, 4	66,67	28,57	4,76
Promedio			66,67	25,00	8,33

Figura 1

Dimensión mejora de aprendizaje



4.3.2 Dimensión motivación de la variable gamificación

Tomando en cuenta los resultados de la dimensión motivación en la tabla 4 y figura 2, se puede decir que el promedio de las respuestas emitidas por la muestra se ubicó en la alternativa De acuerdo con un 69,84%, esto evidencia que los encuestados

consideran que la motivación es un elemento clave en el desarrollo del proceso educativo de los alumnos de la Escuela Estado de Israel de la comuna de Valparaíso, región de Valparaíso.

En cuanto al resto de los porcentajes, un 27,78% respondió en la categoría Neutro, lo que sugiere que los alumnos perciben una falta de interés en participar en el desarrollo de la técnica de gamificación en el aula. Además, consideran que la experiencia positiva y los logros en el aprendizaje son limitados. Y un 2,38% seleccionó la opción En desacuerdo, manifestando su desmotivación para interactuar en una experiencia lúdica que conduzca a una formación más significativa.

Tomando la información anterior, se interpreta que una cantidad considerable de estudiantes muestra un interés de seguir con las herramientas digitales lúdicas de la enseñanza, esto también tiene relación con los elementos y recursos presentes en la experiencia gamificada como son los elementos del juego y algunas mecánicas presentes. Esto permite que los estudiantes se sientan satisfechos por las experiencias positivas del juego y consigan mayores logros en superación.

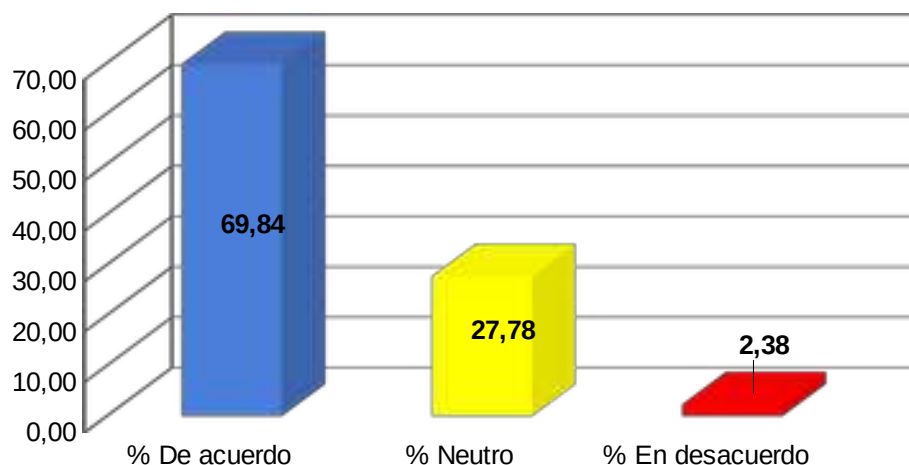
Los resultados obtenidos se avalan con el estudio de Toledo et al., citado por Polisgua et al. (2022), cuando plantean que: “la gamificación tiene un impacto significativo en el nivel de compromiso de los estudiantes, fomentando el desarrollo tanto de habilidades cognitivas como de la inteligencia emocional a través del juego”. (p. 234). Es decir, la gamificación en la educación facilita la motivación intrínseca, cuando se enfoca en la tarea en sí misma, y la motivación extrínseca, al centrarse en las recompensas externas.

Tabla 4

Promedio de la dimensión motivación

Dimensiones	Indicadores	Ítems	%De acuerdo	%Neutro	%En desacuerdo
Motivación	Mayor interés de los estudiantes	5, 6	61,90	35,71	2,38
	Experiencias positivas	7, 8	69,05	26,19	4,76

Satisfacción de los propios logros	9, 10	78,57	21,43	0,00
Promedio		69,84	27,78	2,38

Figura 2*Dimensión motivación*

4.3.3 Dimensión desarrollo de habilidades de la variable gamificación

Tomando en cuenta los valores numéricos de la dimensión desarrollo de habilidades, en la tabla 5 y figura 3, se puede decir que el promedio de las respuestas emitidas por la muestra se encuentra en la alternativa De acuerdo con un 53,57%, en la cual consideran que el descubrimiento de las habilidades cognitivas y socioemocionales y la resolución de problemas son importantes para el desarrollo de la gamificación en el proceso de aprendizaje. Esto induce a interpretar que la gran mayoría de los estudiantes perciben que la gamificación les ayuda a descubrir y desarrollar las habilidades cognitivas y socioemocionales. Es decir, los alumnos a pesar de su corta edad, logran darse cuenta que la experiencia de clase gamificada es significativa y favorece el desarrollo académico.

Mientras que el 36,90% contestaron en la alternativa Neutro, interpretando la ausencia de experiencias y vivencias en la gamificación; además la poca asimilación de algunos conceptos claves presentes en el desarrollo de dichas habilidades, entre ellas: la escasa atención a las instrucciones dadas por el docente al momento de utilizar la

gamificación en la clase, la asociación de ideas que le permite encontrar la solución a las tareas asignadas, entre otras. Y el 9,52% se ubicó en la categoría En desacuerdo, deduciendo que los educandos no se apropian en consolidar lo cognitivo y lo social para ser utilizado en la vivencia diaria.

Los hallazgos, antes mencionado, se avalan con el estudio de Naranjo y Paguay (2023) que ha evidenciado que la gamificación facilita el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños y niñas, resaltando cómo el carácter lúdico del aprendizaje mejora la cooperación y participación en el aula. Esta investigación destaca que las actividades gamificadas fomentan un ambiente donde los estudiantes desarrollan su cognición y sus emociones de manera integrada, lo que concuerda con los resultados que se obtuvo sobre el descubrimiento de habilidades cognitivas y la resolución de problemas.

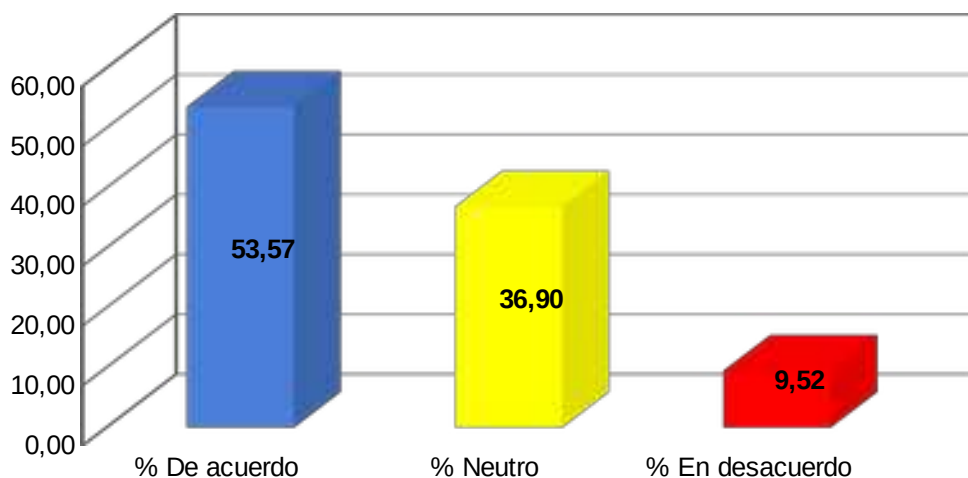
Tabla 5

Promedio de la dimensión desarrollo de habilidades

Dimensiones	Indicadores	Ítems	% De acuerdo	% Neutro	% En desacuerdo
Desarrollo de habilidades	Descubrimiento de habilidades cognitivas y socioemocionales	11, 12	54,76	40,48	4,76
	Resolución de problemas	13, 14	52,32	33,33	14,29
Promedio			53,57	36,90	9,52

Figura 3

Dimensión Desarrollo de habilidades



4.3.4 Dimensión fomentar la socialización entre pares y equipo de la variable gamificación

Al observar los resultados de la dimensión fomentar la socialización entre pares y equipo, en la tabla 6 y figura 4, se evidencia que el promedio de las respuestas emitidas por la muestra se ubicó en la alternativa De acuerdo con un 54,76%, donde los encuestados consideraron que la socialización entre pares es un elemento clave en el desarrollo del proceso educativo de los estudiantes. Se deduce que una cantidad considerable de ellos, muestra un interés por participar de manera efectiva en diversas áreas de la comunicación, desarrollando un lenguaje que favorece la socialización entre pares y equipo.

En cuanto a las demás respuestas, un 22,62% seleccionó la categoría Neutro, lo que sugiere que, durante el desarrollo de la actividad, los alumnos se centraron únicamente en el juego, dejando de lado la socialización con sus compañeros y el docente. Esto provocó una escasa comunicación y una desatención hacia las opiniones, las normas, reglas y estrategias. Y un 22,62% eligió la opción En desacuerdo, lo que permite interpretar una falta de diálogo efectivo con su entorno educativo, siendo el trabajo en equipo una de las tareas más complejas para los estudiantes neuro divergentes.

Los resultados obtenidos se avalan con el estudio de Casteblanco et al. (2019) cuando plantea: “la comunicación hace relación a la capacidad que tiene el individuo

para construir nuevos conocimientos a partir de sus experiencias, comportamientos y formas de relación con los otros” (p. 19). Esto significa que la comunicación es un proceso que integra habilidades lingüísticas, sociales y emocionales, cruciales para el desarrollo personal y la interacción social, por lo que se puede determinar que la gamificación aporta a fomentar la socialización entre pares y equipo.

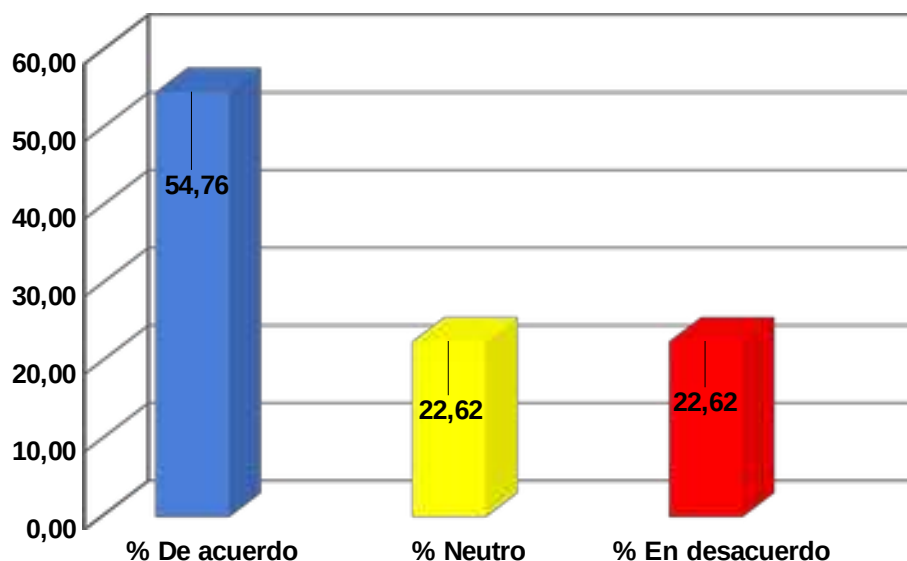
Tabla 6

Promedio de la dimensión fomentar la socialización entre pares y equipo

Dimensiones	Indicadores	Ítems	% De acuerdo	% Neutro	% En desacuerdo
Fomentar la socialización entre pares y equipo	Comunicación entre compañeros dirimir diferencia de opiniones	15, 16	61,90	19,05	19,05
	Establecer normas, reglas y estrategias	17, 18	47,62	26,19	26,16
Promedio			54,76	22,62	22,62

Figura 4

Dimensión Fomentar la socialización entre pares y equipo



4.3.5 Análisis general de las dimensiones de la variable gamificación

En la tabla 7 y figura 5, se presenta el resumen de los porcentajes obtenidos para las dimensiones de la variable gamificación, donde se observa en la categoría De acuerdo con un promedio de 61,21%, verificándose que la gamificación representa una técnica que emplea elementos y componentes esenciales del juego, con el objeto de facilitar el aprendizaje en los estudiantes a través de la motivación, asimilando e interiorizando conocimientos, y destacándose como una estrategia efectiva.

En cuanto a las demás respuestas, un 28,08% seleccionó la opción Neutro, lo que sugiere una percepción de falta de mejora en el aprendizaje, la motivación, el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales, así como en el fomento de la socialización entre pares y equipos. Esto generó apatía hacia la aplicación efectiva de la gamificación en el proceso formativo de los estudiantes. Por otro lado, un 10,71% eligió la categoría En desacuerdo, deduciendo una implementación inadecuada de la gamificación porque no se adecua a las necesidades e intereses de los alumnos.

Los hallazgos obtenidos, se avalan con la investigación efectuada por Zumba et al. (2024) donde precisa que “resulta una herramienta que fomenta el aprendizaje de forma colaborativa y motivadora con la que los estudiantes puedan aprender de forma interactiva con la tecnología”. (p. 33). Esto significa que, al involucrarse de manera más profunda en las actividades educativas, los educandos están más comprometidos con su propio aprendizaje. Además, fomenta un ambiente de competencia positiva, donde

los alumnos compiten de manera saludable, lo cual refuerza su deseo de mejorar continuamente, logrando así un aprendizaje más efectivo.

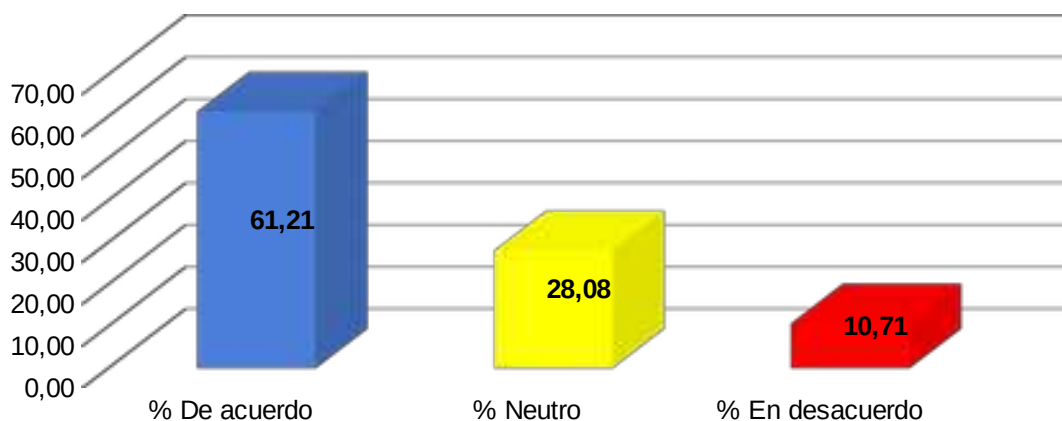
Tabla 7

Resumen de las dimensiones de la variable gamificación

Dimensiones	%De acuerdo	% Neutro	% En desacuerdo
Mejora del aprendizaje	66,70	25,00	8,33
Motivación	69,84	27,78	2,38
Desarrollo de habilidades	53,57	36,90	9,52
Fomentar la socialización entre pares y equipo	54,76	22,62	22,62
Promedio	61,21	28,08	10,71

Figura 5

Resumen de las dimensiones de la variable gamificación



4.3.6 Dimensión adquisición de la información de la variable proceso de aprendizaje

En la tabla 8 y figura 6, en la dimensión adquisición de la información, perteneciente a la variable proceso de aprendizaje, los resultados indicaron que el 63,10% de los encuestados respondieron en la alternativa De acuerdo, el docente realiza diagnóstico de los estilos de aprendizaje y planificación de unidades de aprendizaje. Esto induce a interpretar que, detectando las necesidades individuales de los alumnos, a través de un diagnóstico, optimiza el proceso de adquisición de información de forma más significativa y la planificación accede para que el estudiante se conecte positivamente con la adquisición del aprendizaje.

Mientras que el 29,76% contestaron en la categoría Neutro, esto indica que una porción considerable de los educandos no percibe claramente el impacto de estas acciones en el proceso de adquisición de información; reflejándose una falta de visibilidad de evaluación realizada por el docente o los beneficios que esta tiene en la planificación. Y el 7,14% se posicionó en la alternativa En desacuerdo, infiriendo que los alumnos consideran que los profesores no están efectuando adecuadamente el diagnóstico ni la planeación acorde a los estilos de aprendizaje.

Los resultados obtenidos concuerdan con el planteamiento de Poveda-Pineda y Cifuentes-Medina (2020), subraya la importancia de la adquisición de información como un proceso clave en el aprendizaje, destacando que no se limita simplemente acumular datos, sino que involucra cómo los escolares obtienen, procesan y asimilan nuevos conocimientos. Al mismo tiempo, admite la adquisición efectiva de información, fomenta un aprendizaje significativo donde los alumnos construyen su propio entendimiento a partir de la interacción activa de los contenidos.

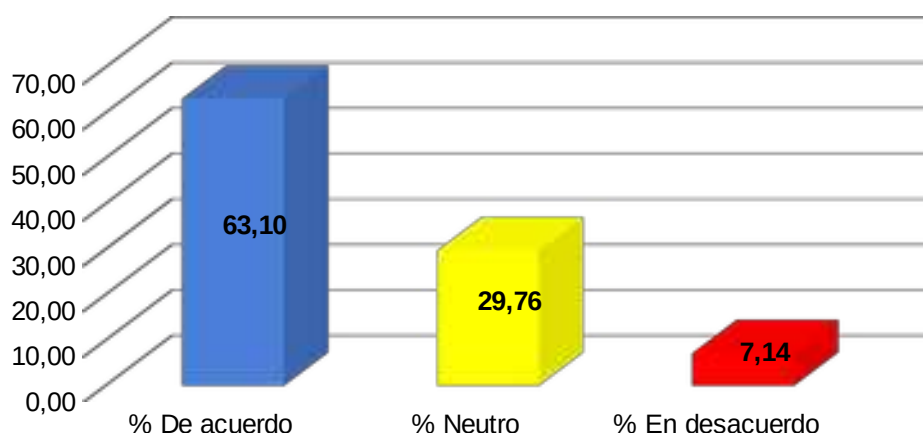
Tabla 8

Promedio de la dimensión adquisición de la información

Dimensiones	Indicadores	Ítems	% De acuerdo	% Neutro	% En desacuerdo
Adquisición de la información	Diagnóstico de los estilos de aprendizaje	19, 20	61,90	28,57	9,52
	Planificación de unidades de aprendizaje	21, 22	64,29	30,95	4,76
Promedio			63,10	29,76	7,14

Figura 6

Dimensión adquisición de la información



4.3.7 Dimensión comprensión de la información de la variable proceso de aprendizaje

De acuerdo con los resultados obtenidos en la tabla 9 y figura 7, se refleja un promedio de un 61,90%, respondieron en la alternativa De acuerdo la gamificación es primordial para el desarrollo de una adecuada comprensión de la información porque fortalece el proceso formativo y mejora la observación del desempeño. Este porcentaje elevado indica que la mayoría de los estudiantes perciben que las actividades gamificadas les ayudan significativamente en su proceso de aprendizaje, dado que facilitan la asimilación de contenidos con su propia realidad y la evaluación continua de su desempeño le permite reafirmar sus conocimientos. Conjuntamente, este resultado indica que los estudiantes perciben firmemente la intervención de la docente a la hora de entregar instrucciones, vigilar el avance y retroalimentar en los momentos correspondientes.

En cuanto al resto de los porcentajes un promedio de un 27,38% señalaron en la alternativa Neutro. Este resultado señala que este grupo de estudiantes, no se siente conforme con su propia participación en los juegos, quizás por falta de experiencia o bien por la ausencia de atención a las instrucciones otorgadas por la docente. Por último, un 10,71% respondieron en la categoría En desacuerdo, deduciendo que algunos estudiantes no logran darse cuenta de su avance en el aprendizaje, y no sienten que aumenta su seguridad a la hora de responder en las actividades gamificadas.

Los resultados se avalan con la investigación de Ulloa y Carcausto (2024) cuando plantean que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación y la capacidad de los estudiantes para procesar y asimilar información. Conjuntamente, los autores observaron que los estudiantes expuestos a métodos de aprendizaje, empleando la acción lúdica, mostraron una mejora significativa en la retención de contenidos, lo que está alineado con la percepción de los educandos de que las actividades gamificadas fortalecen su proceso formativo.

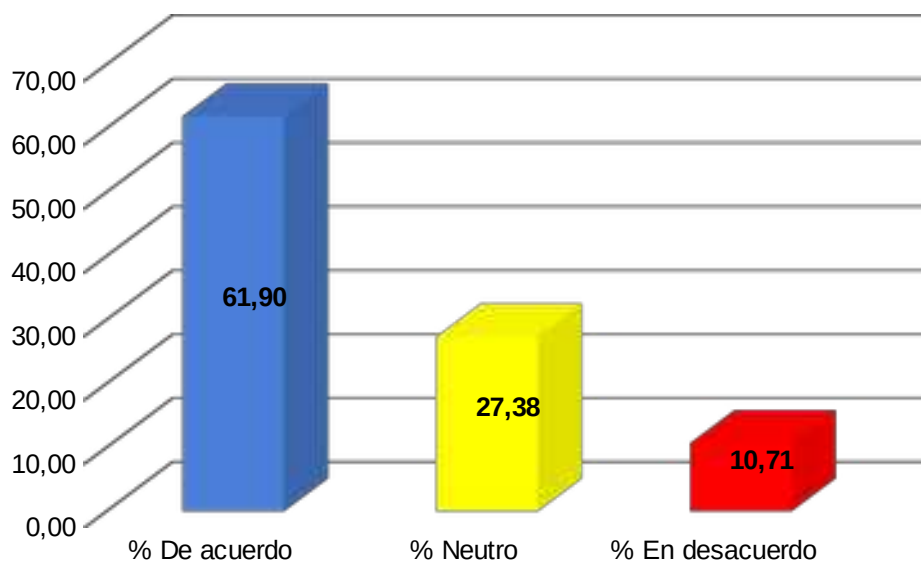
Tabla 9

Promedio de la dimensión comprensión de la información

Dimensiones	Indicadores	Ítems	% De acuerdo	% Neutro	% En desacuerdo
Comprensión de la información	Proceso formativo	23, 24	54,76	30,95	14,29
	Observación del desempeño	25, 26	69,05	23,81	7,14
Promedio			61,90	27,38	10,71

Figura 7

Dimensión Comprensión de la información



4.3.8 Dimensión aplicación práctica de la variable proceso de aprendizaje

En la tabla 10 y figura 8, en lo que respecta a la dimensión aplicación práctica, se evidencia que el 43,65% respondieron en la alternativa De acuerdo se lleva a cabo una evaluación adecuada, lo que refleja que la gamificación podría estar facilitando la comprensión y aplicación de los contenidos; proporcionando una retroalimentación adecuada de los contenidos, lo cual es positivo para el proceso de aprendizaje mediante gamificación.

Mientras que un 30,95% señalaron en la categoría Neutro, esto indicó que a pesar de la implementación de juegos, no resulta que el aprendizaje sea más atractivo y divertido, esto por la falta de manejo en herramientas tecnológicas y uso de las mismas, por no tener mayor contacto con aparatos tecnológicos en sus vidas cotidianas. Y el 25,40% indica en la alternativa En desacuerdo, esto podría indicar que los encuestados no perciben de forma clara la efectividad de este proceso y, posiblemente, debe fundamentarse en áreas de mejora en la evaluación de objetivos en los contextos de gamificación.

Los hallazgos, antes mencionado, se avalan con el pensamiento de López (2023) cuando refleja que la evaluación de los objetivos y la retroalimentación impactan en el aprendizaje en el aula de clase; destacando la importancia de establecer objetivos claros y proporcionar retroalimentación efectiva para mejorar el rendimiento académico. Al mismo tiempo, la aplicación práctica de los datos analizados puede facilitar la

retroalimentación y la evaluación de los objetivos, promoviendo un aprendizaje más efectivo.

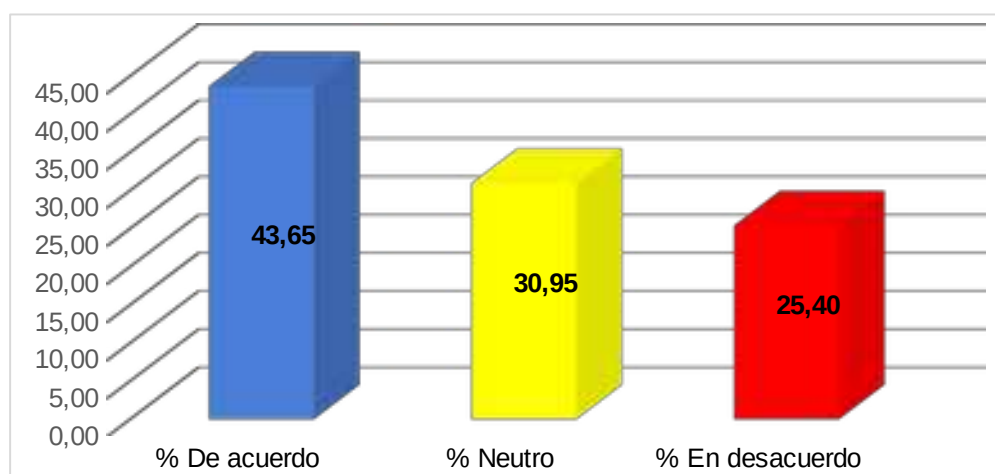
Tabla 10

Promedios de la dimensión aplicación práctica

Dimensiones	Indicadores	Ítems	%De acuerdo	%Neutro	%En desacuerdo
Aplicación práctica	Proceso evaluación de los objetivos	27, 28	35,71	35,71	28,57
	Análisis de datos	29, 30	47,62	26,19	26,19
	Retroalimentación de contenidos	31, 32	47,62	30,95	21,43
Promedio			43,65	30,95	25,40

Figura 8

Dimensión aplicación práctica



4.3.9 Análisis general de las dimensiones de la variable proceso de aprendizaje

En la tabla 11 y figura 9, se presenta el resumen de los porcentajes obtenidos para las dimensiones de la variable proceso de aprendizaje, donde se observó que los porcentajes se ubicaron en la categoría De acuerdo con un promedio de 56,22%, infiriendo que la ejecución del proceso de aprendizaje es esencial para la mejora de la adquisición, comprensión y aplicación práctica de la información y, así obtener

excelencia en el rendimiento académico.

Asimismo, un 29,37% de los encuestados seleccionó la opción Neutro, lo que revela una insuficiencia en la adquisición, comprensión y aplicación práctica de la información durante el proceso de aprendizaje. Además, esto no contribuye a un buen rendimiento ni a los beneficios directos en la formación integral de los educandos. Esta situación se debe a la falta de experiencia de los alumnos con dispositivos tecnológicos y videojuegos, lo que ha impedido que su confianza y seguridad se afiancen.

Por otra parte, un 14,42% contestaron en la categoría En desacuerdo, estos encuestados consideran que el proceso de aprendizaje no está contribuyendo de manera efectiva en la adquisición de información; surgiendo la necesidad de revisar y reajustar la planificación y la incorporación de la técnica de la gamificación en el currículum educativo.

En definitiva, estos resultados son favorables para la investigación, puesto que indican que la gamificación centrándose en un proceso educativo de excelencia, eleva los resultados académicos, y a medida que los estudiantes adquieren experiencia en las actividades gamificadas, los resultados serán aún más visibles y confiables.

Los resultados se avalan con la investigación de Sánchez et al. citado por Embleton (2023), cuando señalan que “los procesos de aprendizaje representan un sujeto adquiere destrezas, habilidades prácticas, incorporando todo el conocimiento previo al anterior y adopta nuevas estrategias de conocimiento y/o acción”. (p. 4). Es decir, el proceso de aprendizaje corresponde a etapas donde los estudiantes asimilan las experiencias pasadas y lo llevan a casos donde ellos de aplicar conocimientos para que estos tomen significados y de esta manera puede adquirir el anhelado aprendizaje.

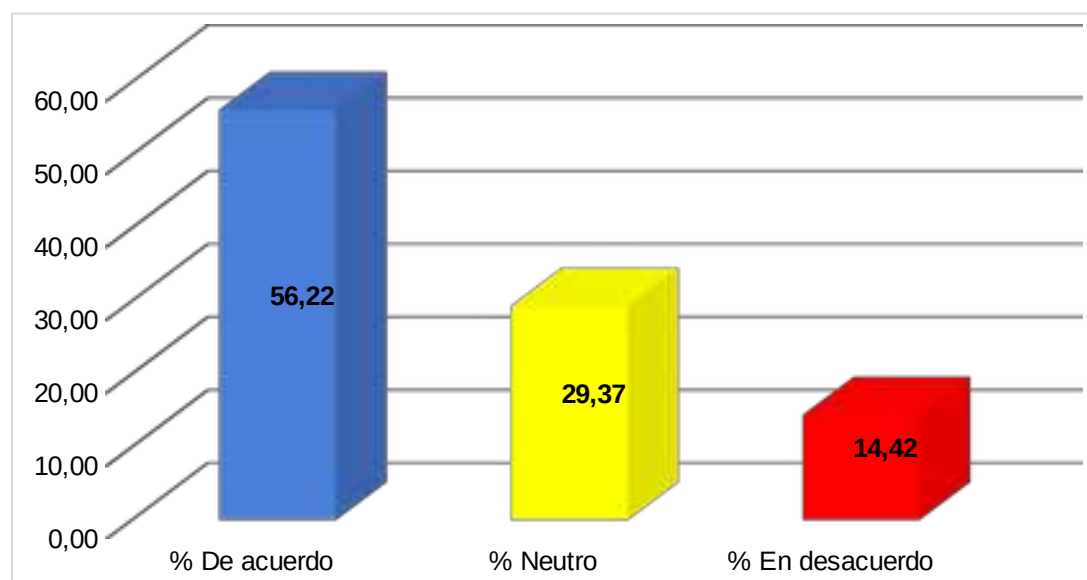
Tabla 11

Resumen de las dimensiones de la variable proceso de aprendizaje

Dimensiones	%De acuerdo	% Neutro	% En desacuerdo
Adquisición de la información	63,10	29,76	7,14
Comprensión de la información	61,90	27,38	10,71
Aplicación práctica	43,65	30,95	25,40
Promedio	56,22	29,37	14,42

Figura 9

Resumen de las dimensiones de la variable proceso de aprendizaje



CONCLUSIONES

El objetivo general de analizar el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Valparaíso, Región Valparaíso, Chile, 2024, se obtuvo que un 61,21%, considera que el empleo de la gamificación es una herramienta eficaz que maneja componentes esenciales del juego para fomentar la motivación, facilitar el aprendizaje y permitir la asimilación de conocimientos. Además, el 56,22% de los educandos destacó que la ejecución apropiada de esta herramienta contribuye de manera efectiva a fomentar la adquisición, comprensión y aplicación práctica de la información, lo que se traduce en un rendimiento académico más destacado. Esto sugiere que la gamificación es una estrategia prometedora para potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje y alcanzar la excelencia educativa.

Objetivo específico 1, establecer la relación entre la gamificación y la adquisición de información en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024, los estudiantes verifican que un 63,10% el docente realiza un diagnóstico de los estilos de aprendizaje y la planificación de unidades de enseñanza; accediendo a detectar las necesidades individuales de los alumnos; optimizando el proceso de adquisición de información de forma más significativa. Además, de acceder a una planificación más segura para que el estudiante interactúe positivamente con la adquisición del mismo.

El objetivo específico 2, determinar la relación entre la gamificación y la comprensión de la información en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024, se precisa que un 61,90% evidencia que la gamificación es primordial para el desarrollo de la comprensión de la información porque fortalece el proceso formativo y mejora la observación del desempeño; conllevando al uso de la gamificación como una herramienta útil para optimizar el aprendizaje y la asimilación de conocimientos.

El objetivo específico 3, determinar la relación entre la gamificación y la aplicación práctica en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024, se evidencia que el 43,65% de los estudiantes consideró que se lleva a cabo una evaluación adecuada de los objetivos desarrollados

por el docente; lo que refleja que la gamificación podría estar facilitando la comprensión y aplicación de los contenidos; proporcionando una retroalimentación más efectiva de los mismos, lo cual es positivo para el proceso de aprendizaje a través del uso de la misma.

RECOMENDACIONES

Primera: A los educadores de la Escuela Estado de Israel se sugiere implementar la gamificación como una herramienta clave en el proceso de aprendizaje, dado su impacto positivo en la motivación y la asimilación de conocimientos. Es fundamental que los educadores adapten y diseñen actividades lúdicas que fomenten la participación y el desarrollo de habilidades prácticas, asegurándose de que la ejecución de esta estrategia sea adecuada y alineada con los objetivos académicos.

Segunda: Se recomienda a los docentes de la Escuela Estado de Israel, continuar con la realización de diagnósticos de los estilos de aprendizaje; accediendo a una planificación más personalizada de las unidades de formación, lo que facilitará la detección de las necesidades individuales de los alumnos y optimizar el proceso de adquisición de información de manera más significativa. Es fundamental que los docentes sigan ajustando sus estrategias pedagógicas para asegurar que los estudiantes interactúen de forma positiva con el aprendizaje, promoviendo una enseñanza más efectiva y adaptada a las características de cada estudiante.

Tercera: A los profesores de la Escuela Estado de Israel, integrar la gamificación en sus prácticas pedagógicas, razón por la cual los escolares reconocen su importancia para desarrollar una comprensión adecuada de la información. La gamificación no solo fortalece el proceso formativo, sino que también mejora la observación del desempeño, lo que facilita a los docentes identificar áreas de mejora y brindar retroalimentación más auténtica.

Cuarta: A los docentes de la Escuela Estado de Israel, reforzar la evaluación continua y adecuada de los objetivos desarrollados en el aula. Es importante que se utilice la gamificación como herramienta para facilitar la comprensión y aplicación práctica de los contenidos, asegurando que la retroalimentación proporcionada sea efectiva y oportuna. De esta manera, se potenciará el proceso de formación, promoviendo un mayor compromiso y una mejor integración de los conocimientos por parte de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Acedo, W., Rosas, A. & Villasmil, M. (2022). La gamificación como herramienta de aprendizaje en los estudiantes de la primera etapa. *Revista Electrónica de Estudios Telemáticos*, 21(2), 1-27. <https://dialnet.unirioja.es>,
- Aguilar, O. (2020). *Foro de discusión a nivel universitario*. (3era. ed.). Trillas editoras.
- Arroyo, L., Sampayo, F. & Yerene C. (2019). *Las estrategias de aprendizaje significativo en la dinamización del modelo pedagógico*. [Trabajo de grado Maestría, Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/11313>.
- Beardsley, M. & Ruiz-Mejías, M. (2020). *Conceptos de la Ciencia del Aprendizaje para Docentes (proyecto Illuminated)* (1era. ed.). <https://illuminatedes.pressbooks.com/>.
- Calbacho, V., Díaz, C., Orsini, C., Torres, P. & Díaz, V. (2021). Gamificación: una innovación en aula para fomentar la motivación. *Revista Convergencia Educativa*, (10), 55-64. <http://doi.org/10.29035/rce.10.55>
- Campos, F. (2019). *Aplicación de un sistema de planificación estratégica y control de gestión en una organización sin fines de lucro: Caso Ong Psicólogos Voluntarios*. [Tesis de grado, Universidad de Chile-Santiago de Chile]. Chile. Repositorio institucional. <https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/117539/Tesis%2023082014%20Fabi%C3%A1n%20Campos>.
- Castro, C. & Moraga A. (2020). *Evaluación y retroalimentación para los aprendizajes*. IACC expertos en educación online. <https://educacionsuperior.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/49/2020/04/6-Modelo-Evaluacion-y-retroalimentacion->

aprendizajes.pdf.

Castebianco, E., Amparo, G., Galeano, L., Chávez, R., y Gutiérrez, L. (2019). *Desarrollo de habilidades comunicativas en el aula: propuesta de un diseño didáctico para mejorar los procesos de comprensión lectora en los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Centauros del municipio de Villavicencio*. [Tesis de magíster, Universidad Santo Tomás de Aquino-Ecuador]. Repositorio institucional USTA. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/9180/Castebiancoedith2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Clemente, D. (2019). *La planeación didáctica y sus componentes Metodológicos en el enfoque De competencias apoyados en el aula invertida*. [Trabajo de grado de docencia, Universidad Veracruzana]. <https://www.uv.mx/pozarica/mga/files/2012/11/Tesis-Clemente-Soto-Deana-Pamela.pdf>

Coello, L. & Gavilanes, B. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. Diseño de aplicación lúdica*. [Trabajo de magíster en Sistema de Multimedia, Universidad de Guayaquil]. Ecuador. Repositorio institucional <http://repositorio.ug.edu.ec>

Coronel- Carvajal (2023) Las variables y su operacionalización. Revista Archivo medico de Camaguey (27), http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1025-02552023000100002.

Corral, Y. (2022). Validez y confiabilidad en instrumentos de investigación: una mirada teórica. *Revista Ciencias de la Educación*, 32(60), 562–586. <https://orcid.org/0000-0003-2236-1328>.

Cortés, J. & Murcia, J. (2019). *Realidad virtual en los procesos de enseñanza en la*

educación superior: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
<https://elibro.net/es/ereader/umcervantes/129155?page=51>.

Embleton, S. (2023). Los procesos de aprendizaje y el papel de las TIC en la educación antes y durante el COVID-19. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.345>

Espinoza, E. (2019). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Segunda parte. *Revista Conrado*, 15(69), 171-180. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>.

Escuti, J. & González, J. (2024). Proyecto de aula gamificada-Estrellas del poder. *Revista Chilena Educación Científica*, 25(1), 22-25. <http://revistas.umce.cl/index.php/RChEC/article/view/2832>

Gómez, E. (2020). Análisis correlacional de la formación académico-profesional y cultura tributaria de los estudiantes de Marketing y Dirección de Empresas. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(6), 478-483. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n6/2218-3620-rus-12-06-478.pdf>.

Gómez, L., Muriel, L. & Londoño-Vásquez. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. *Encuentros*, 17(02), pp. 118-131. <https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>.

Guerrero, J. (2023). *Estilo de Aprendizajes: Resumen con las Principales Clasificaciones*. Docente al día. https://docentesaldia.com/2020/11/08/estilos-de-aprendizaje-resumen-con-las-principales-clasificaciones/#google_vignette

Guevara, G. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción. *Recimundo*, 4(3). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7591592>.

- Hernández-Horta, Ingrid A., Monroy-Reza, Anderson, & Jiménez-García, Martha. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación universitaria*, 11(5), 31-40. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>.
- Hernández-Sampieri, R.& Mendoza, Ch. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Mc Graw Hill editores. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf.
- Herrera, J. & Zamora, N. (2014) ¿Sabemos realmente que es la motivación?. *Correo Científico de Holguín*, 18(1), 126-128. <http://scielo.sld.cu/pdf/ccm/v18n1/ccm17114.pdf>
- Hurtado, F. (2020). Fundamentos Metodológicos de la Investigación: El Génesis del Nuevo Conocimiento. *Revista Scientific*, 5(16), 99–119. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.16.5.99-119>.
- Infobae. (2022). *Escuela y Gamificación ¿se puede aprender jugando?*. <https://www.infobae.com/educacion/2022/06/15/escuela-y-gamificacion-se-puede-aprender-jugando/>.
- Kapp, A. (2012). *La gamificación en estudiantes de básica*. (4ta. ed.). Trillas ediciones.
- Landaeta, E. (2019). *Proceso formativo en el aprendizaje*. (2da. Ed.). Planeta ediciones.
- López, L. (2023). El análisis del aprendizaje aplicado como estrategia para mejorar la educación en los entornos virtuales. *Revista Educación*, 47(2), 1-25. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfindmkaj/https://www.redalyc.org/journal/440/44074795040/44074795040.pdf>

- Madero, C. (2022). Golden Points. Gamificación en el aula. *Revista Digital Universitaria*, 23(3), 1-8. <http://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2022.23.3.8>
- Mata, L. (2019). *Los diseños de investigaciones con enfoque cuantitativo*. investigalia. <https://investigaliacr.com/investigacion/los-disenos-de-investigaciones-con-enfoque-cuantitativo/>
- Martí, A. & García, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. *Didáctica. Lengua y literatura*, 33(1), 109-120. <https://dx.doi.org/10.5209/dida.77660>,
- Martínez, G., & Ríos, J. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de Ingeniería. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 45(3), 115-125. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052019000300115>.
- Medina, M., Rojas, R., Bustamante, W., Loaiza, R., Martel, C., & Castillo, R. (2023). *Metodología de la Investigación Técnicas e Instrumentos de Investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. <https://doi.org/978-612-5069-70-2>.
- Melo-Solarte, D., & Díaz, P. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Información Tecnológica*, 29(3), 237-248. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>.
- Meneses, N. (2018). *Neuroeducación sólo se puede aprender aquello que se ama*. *Perfiles educativos*, 210-216). Alianza Editorial.https://perfileseducativos.unam.mx/iisue_pe/index.php/perfiles/article/view/59403/52266
- Mercado-Elgueta, C., Illesca-Pretty M., & Hernández-Díaz A. (2019). Relación entre

estrategias de aprendizaje y rendimiento académico: estudiantes de enfermería, Universidad Santo Tomás. *Enfermería Universitaria*, 16(1), 15-30. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-70632019000100015&lng=es. <https://doi.org/10.22201/eneo.23958421e.2019.1.580>.

Meza, Ch. (2021). Enseñanza de la resolución de problemas matemáticos. *Polo del conocimiento*, 43(6), 89-103. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142011000200009

Morales, B., Caballero, E., & Marrero, Y. (2018). El desarrollo de habilidades comunicativas en estudiantes de la Licenciatura en Educación Primaria. *LUZ*, 18(1), 48-58. <https://luz.uho.edu.cu/index.php/luz/article/view/953>.

Morán, L., Camacho, G. & Parreño, J. (2021). Herramientas digitales y su impacto en el desarrollo del pensamiento divergente. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, (1), 1-14. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2860>

Morocho, F. (2022). *Análisis del proceso enseñanza aprendizaje En el contexto de la pandemia (Covid 19) Perspectiva de docentes y estudiantes*. [Trabajo de maestría En Innovación en educación, Universidad Politécnica Ecuador]. Ecuador. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22863/1/UPS-CT009863.pdf>

Mosquera, D. y Salazar, N. (2021). Fortalecimiento de las habilidades comunicativas a través de la pedagogía para la comprensión. *Revista Cedotic*, (6)1. <http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/CEDOTIC/issue/view/221>.

Naranjo M., (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153-170. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44012058010>.

Naranjo, C. & Paguay, D. (2023). Influencia de la implementación de la gamificación como método de enseñanza para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. *Tierra Infinita*, 9(1), 65-79. <https://doi.org/10.32645/26028131.1243>.

Ojeda, A., Solano-Barliza, A., Ortega, D. & Cañavera, A. (2022). Análisis cuantitativo de un proceso de enseñanza soportado en una estrategia pedagógica de gamificación. *Revista Formación Universitaria*, 15(6), 83-92. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062022000600083>

Ortiz-Colón, A., Jordán, J. & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa Faculdade de Educação Universidade de São Paulo*, 44(1), 1-17. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>.

Peiró, R. (2020). *Socialización*. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/socializacion.html>.

Peña, S. (2020). *Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del grado undécimo del Instituto Técnico Industrial de Tocancipá*. [Trabajo de magister, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/14389>

Pérez, J. (2021). *Prácticas en el aprendizaje*. (3era. ed.). Romor editores.

- Pinto, R. (2020). *Evaluación de factibilidad estratégica, técnica y económica de un servicio de gamificación de procesos educativos en línea para estudiantes de enseñanza media en la asignatura de matemáticas en la región metropolitana*. [Trabajo de magister, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/181749>
- Polisgua, M., Espinel, J., Posligua, J. & Jiménez, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura. *Uniandes Episteme*, 9(2), 231–243. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2563>.
- Pombosa, L., González, A., Toapanta, X., Arana, M., & Izurieta, D. (2024). Efectos de la gamificación en los estudiantes de educación superior. *Arandu UTIC*, 11(1), 150–166. <https://doi.org/10.69639/arandu.v11i1.198>.
- Poveda-Pineda, D., & Cifuentes-Medina, J. (2020). Incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) durante el proceso de aprendizaje en la educación superior. *Formación universitaria*, 13(6), 95–104. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000600095>.
- Rodríguez, D. & Rodríguez, A. (2020). La resolución de problemas, una oportunidad para aprender: *Intervención Pedagógica en Matemáticas*. *Horizontes Pedagógicos*, 22 (2), 37-48. <https://horizontespedagogicos.iberro.edu.co/article/view/1826>.
- Rubiano, S. & Martínez, J. (2024). El desempeño académico como un comportamiento en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Multidisciplinar*, 8(2), 1-16. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10941
- Rustom, A. (2012). *Estadística Descriptiva, Probabilidad E Inferencia Una visión*

conceptual y aplicada. <http://www.agren.cl/estadistica>.

Sandoval, M., Mayorga, C., Elgueta, H., Soto, A., Viveros, J. & Riquelme, S.(2018). Compromiso y motivación escolar: Una discusión conceptual. *Revista educación*, 42,(2). <https://www.redalyc.org/journal/440/44055139004/44055139004.pdf>

Sandoval, P., Maldonado-Fuentes, A. & Tapia-Landino, M. (2022). Evaluación Educativa de los Aprendizajes: Conceptualización Básicas de un Lenguaje Profesional para su Comprensión. *Revista Páginas de Educación*, 15(1), 49-75. <https://doi.org/10.22235/pe.v15i1.2638>

Sarabia-Guevara, D., & Bowen-Mendoza, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 20-60. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>.

Sevillano, M. & Vázquez, E. (2022). *La gamificación como recurso educativo en educación primaria*: (1ed.). Dykinson. <https://elibro.net/es/ereader/umcervantes/227569?page=12>.

Tafur, R., Soriano, R. & Huamán, S. (2021). Percepciones de los docentes de dos instituciones educativas de Lima metropolitana sobre sus relaciones interpersonales. *Horizonte de la Ciencia*, 11(21), 151-164. DOI: <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2021.21.902>.

Torquemada, A., & Loredo, J. (2021). Validación de un Cuestionario de Evaluación de la Ética Profesional Docente Universitaria. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 14(1), 101–114. <https://doi.org/10.15366/riee2021.14.1.006>

- Tovar, L. (2019). *La motivación en el contexto escolar*. (4ta. ed). Norma ediciones.
- Ulloa, D. & Carcausto, W. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática. Horizontes. *Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 8(33), 931–944. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.774>.
- Useche, M., Artigas, W., Queipo, B., & Peroso, E. (2019). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos*. Gente Nueva. <https://repositoryinst.uniguajira.edu.co/bitstream/handle/uniguajira/467/88.%20Tecnicas%20e%20instrumentos%20recolección%20de%20datos.pdf?sequence=1>
- Valenzuela, M. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. *Revista Educación las Américas*, 11(1), 1-13. <https://revistas.udla.cl/index.php/rea/article/view/140>
- Veas, S. (2021). *La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa Guayasamín*. [Tesis de magíster en Educación, Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil]. Ecuador. Repositorio institucional UTEG. <http://204.199.82.243:8080/bitstream/handle/123456789/1626/La%20gamificaci%c3%b3n%20como%20estrategia%20metodol%c3%b3gica%20innovadora%20para%20la>.
- Vizcaino, P., Maldonado, I. & Cedeño, R. (2023). Metodología de la investigación: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231614>.
- Zambrano-Álava, A., Luque-Alcivar, Lucas-Zambrano, M., & Lucas-Zambrano, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 349-369.

Zumba, P., Castillo, V., Game, N. & Ramírez, L. (2024). La gamificación para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación básica. *Revista Uniandes Episteme*, 11(1), 32-44. <https://doi.org/10.61154/rue.v11i1.3350>.

Zurita, M. (2020). El aprendizaje cooperativo y el desarrollo de las habilidades cognitivas. *Revista Educare - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(1), 51–74. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.1226>

ANEXOS



ANEXO A INSTRUMENTO

Comunicación al Encuestado

Estimado(a): Estudiante

El presente instrumento tiene como finalidad recabar información relacionada con una investigación titulada “Gamificación en el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Escuela Estado de Israel, Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024”. Este instrumento es exclusivamente para realizar un estudio netamente académico y la información obtenida se tratará bajo estricta confidencialidad, por lo cual se agradece su colaboración en la objetividad de las respuestas que suministre.

Por su colaboración. Muchas Gracias.

Atentamente,

Patricia Alejandra Vargas Maluenda
Lorena Andrea Muñoz Carrasco
Omar Andrés Rojas Muñoz
Investigadores

Nota. No requiere que sea identificado con su nombre y apellido.

Instrucciones para el llenado del instrumento

A continuación, se presenta un conjunto de proposiciones respecto al desarrollo del instrumento relacionado con la gamificación en el proceso de aprendizaje en estudiantes. Para facilitar la aplicación del instrumento se deben cumplir con los siguientes pasos:

- Lea cuidadosamente cada uno de los ítems y coloque una equis (X), en la casilla que corresponda a cada enunciado.
- El lugar correspondiente a cada respuesta está ubicado debajo de cada enunciado.
- Debe marcar solamente una alternativa en cada ítem.
- Las categorías de respuestas se ubican como lo indica a continuación:

Categorías	Valores
De Acuerdo	3
Neutro	2
En Desacuerdo	1

Se le agradece su participación

INSTRUMENTO

Ítems	De acuerdo (3)	Neutro (2)	En Desacuerdo (1)
Variable: Gamificación Dimensión: Mejora de aprendizaje Indicadores: Imaginación y creatividad, Interiorización de conocimiento.			
1. Los juegos que utiliza el docente en clase te ayudan a imaginar nuevas formas de resolver problemas.			
2. Cuando el docente aplica juegos en clase te hacen pensar de manera diferente, accediendo aprender de una manera divertida.			
3. Los juegos que utiliza el docente en clase te han ayudado a entender mejor lo que aprendes.			
4. Cuando el docente desarrolla juegos en clase, se te hace más fácil recordar lo que estudias.			
Dimensión: Motivación Indicadores: Mayor interés de los estudiantes, Experiencias positivas y Satisfacción de los propios logros.			
5. El/la estudiante se siente motivado/a e interesado/a durante la clase.			
6. El/la estudiante se siente expectante por avanzar en el aprendizaje de manera que pueda descubrir sus desafíos.			
7. El/la estudiante se siente feliz durante la clase.			
8. El/la estudiante siente satisfacción cada vez que gana.			
9. El/la estudiante se siente feliz cada vez que gana el puntaje.			
10. El/la estudiante se siente orgulloso/a cada vez que avanza a la siguiente etapa.			

Dimensión: Desarrollo de habilidades			
Indicadores: Descubrimiento de habilidades cognitivas y socioemocionales, Resolución de problemas.			
11. El/la estudiante comprende los audios escuchados en el juego.			
12. El/la estudiante comprende las instrucciones de los desafíos.			
13. El/la estudiante logra conectar las ideas que le permiten resolver el reto.			
14. El/la estudiante en las últimas etapas recuerda el vocabulario aprendido al inicio.			
Dimensión: Fomentar la socialización entre pares y equipo			
Indicadores: Comunicación entre compañeros dirimir diferencias de opiniones Establecer normas, reglas y estrategias.			
15. El/la estudiante logra trabajar en grupo.			
16. El/la estudiante logra comunicarse con sus compañeros para plantear estrategias de juego.			
17. El/la estudiante y cada integrante del equipo ejecuta el rol asignado.			
18. El/la estudiante, en conjunto con su equipo, mantienen un ambiente de respeto durante la realización de algún juego.			
Variable: Proceso de aprendizaje			
Dimensión: Adquisición de la información			
Indicadores: Diagnóstico de los estilos de aprendizaje y Planificación de unidades de aprendizaje.			
19. El/la estudiante se siente cómodo e interesado en lo que está aprendiendo.			
20. El/la estudiante logra conectar positivamente con las imágenes en la adquisición de la información.			
21. La clase gamificada se conecta con la clase anterior.			
22. El vocabulario trabajado en la clase gamificada correspondía a lo trabajado en clases anteriores.			

Dimensión: Comprensión de la información			
Indicadores: Proceso formativo y Observación del desempeño			
23. Durante el juego se generan acciones que se relacionan con experiencias que el/la estudiante vive en casa como el respeto, la espera del turno, compañerismos, etc.			
24. Durante el juego la docente hace preguntas relacionadas con el contenido temático.			
25. El/la estudiante se siente conforme con su participación en el juego.			
26. El/la estudiante siente que mejora en su aprendizaje a medida que avanza de etapa.			
Dimensión: Aplicación práctica			
Indicadores: Proceso Evaluación de los objetivos, Análisis de datos y Retroalimentación de contenidos			
27. El/la estudiante recepciona efectivamente objetivo al inicio de la clase.			
28. Durante la clase relaciona el objetivo con las actividades en función con los desafíos del juego.			
29. Al final del juego se informa el puntaje obtenido.			
30. Al final del juego se informa el lugar obtenido.			
31. Cada vez que se obtiene una respuesta correcta se comprende el por qué.			
32. Cada vez que se obtiene una respuesta incorrecta se comprende el por qué.			



ANEXO B VALIDEZ DEL INSTRUMENTO

COMUNICACIÓN PRIMER EXPERTO

Señor(a)
Dra. Rocío Riffo San Martín
Presente. –

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el contenido del instrumento que pretendemos utilizar en una investigación titulada “Gamificación en el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Escuela Estado de Israel, Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024”

El instrumento tiene como objetivo medir la variable gamificación y aprendizaje, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una equis (X) el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta el instrumento y la matriz de operacionalización de la variable considerando dimensiones, indicadores, categorías y escala de medición.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente,

Patricia Alejandra Vargas Maluenda
Lorena Andrea Muñoz Carrasco
Omar Andrés Rojas Muñoz
Investigadores

**UNIVERSIDAD MIGUEL DE CERVANTES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN**

FORMATO DE VALIDACIÓN PRIMER EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Riffo Rocío San Martín

1.2. Grado Académico: Doctor en Educación Mención Gestión Educativa

1.3. Institución donde labora: Universidad Miguel de Cervantes

1.4. Autor(es) del instrumento: Patricia Alejandra Vargas Maluenda, Lorena Andrea Muñoz Carrasco y Omar Andrés Rojas Muñoz.

II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento						
		1	2	3	4	5	
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X	
SUMATORIA PARCIAL						30	
SUMATORIA TOTAL							30

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1 Valoración total cuantitativa: 30

3.2 Opinión: FAVORABLE: DEBE MEJORAR:

NO FAVORABLE:

3.3 Observaciones: El instrumento se encuentra adecuado para se aplicado a la muestra objeto de estudio.

Chile, a los cinco días del mes de septiembre de 2024



Firma del experto

IV. INFORMACIÓN PARA LA VALIDEZ

4.1 Título de la investigación:

Gamificación en el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Escuela Estado de Israel, Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024.

4.2 Objetivos de la investigación

Objetivo general

Analizar el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Valparaíso, Región Valparaíso, Chile, 2024.

Objetivos específicos

Establecer la relación entre la gamificación y la adquisición de información en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024.

Determinar la relación entre la gamificación y la comprensión de la información en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024.

Determinar la relación entre la gamificación y la aplicación práctica en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024.

4.3 Matriz de operacionalización de las variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable, dimensiones, indicadores e ítems

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	
Independiente	Mejora de aprendizaje	Imaginación y creatividad	1, 2	Se utilizó la escala ordinal a través de la escala Likert con tres alternativas de respuesta: De acuerdo, Neutro, En Desacuerdo.	
	Motivación	Interiorización de conocimiento	3, 4		
		Mayor interés de los estudiantes	5, 6		
		Experiencias positivas	7, 8		
	Gamificación	Desarrollo de habilidades	Satisfacción de los propios logros		9, 10
			Descubrimiento de habilidades cognitivas y socioemocionales		11, 12
Resolución de problemas			13, 14		
	Fomentar la socialización entre pares y equipo	Comunicación entre compañeros dirimir diferencias de opiniones	15, 16		
		Establecer normas, reglas y estrategias	17, 18		
Dependiente	Adquisición de la información	Diagnóstico de los estilos de aprendizaje	19, 20	Se utilizó la escala ordinal a través de la escala Likert con tres alternativas de respuesta: De acuerdo, Neutro, En Desacuerdo.	
	Comprensión de la información	Planificación de unidades de aprendizaje	21, 22		
		Proceso formativo	23, 24		
	Proceso de aprendizaje		Observación del desempeño		25, 26
		Aplicación práctica	Evaluación de los objetivos		27, 28
		Análisis de datos	29, 30		
		Retroalimentación de contenidos	31, 32		

COMUNICACIÓN SEGUNDO EXPERTO

Señor(a)
Dr. Herardo Andrade Santana
Presente. –

Tengo el agrado de dirigirme a Ud., para saludarlo(a) cordialmente y a la vez manifestarle que, conocedores de su trayectoria académica y profesional, molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el contenido del instrumento que pretendemos utilizar en una investigación titulada “Gamificación en el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Escuela Estado de Israel, Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024”.

El instrumento tiene como objetivo medir la variable gamificación y proceso de aprendizaje familiar, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una equis (X) el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos. Se adjunta el instrumento y la matriz de operacionalización de la variable considerando dimensiones, indicadores, categorías y escala de medición.

Agradecemos anticipadamente su colaboración y estamos seguros que su opinión y criterio de experto servirán para los fines propuestos.

Atentamente,

Patricia Alejandra Vargas Maluenda
Lorena Andrea Muñoz Carrasco
Omar Andrés Rojas Muñoz
Investigadores

**UNIVERSIDAD MIGUEL DE CERVANTES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN**

FORMATO DE VALIDACIÓN SEGUNDO EXPERTO

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Herardo Andrade Santana

1.2. Grado Académico: Doctor en Educación Mención Gestión Educativa

1.3. Institución donde labora: Jefe de la Unidad Técnica Escuela Claudio Matte de Frutillar

1.4. Autor(es) del instrumento: Patricia Alejandra Vargas Maluenda, Lorena Andrea Muñoz Carrasco y Omar Andrés Rojas Muñoz

II. VALIDACIÓN

Muy Bueno INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento						
		1	2	3	4	5	
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X	
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					X	
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X	
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X	
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X	
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X	
SUMATORIA PARCIAL						30	
SUMATORIA TOTAL							30

III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1 Valoración total cuantitativa: 30

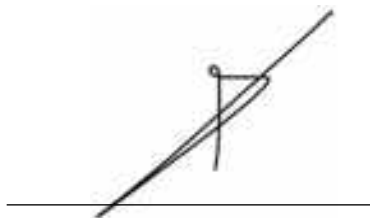
3.2 Opinión: FAVORABLE: X

DEBE MEJORAR:

NO FAVORABLE:

3.3 Observaciones: El instrumento se tiene correspondencia con los objetivos y la matriz de la variable, siendo Favorable.

Chile, a los cinco días del mes de septiembre de 2024

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and a vertical stroke, positioned above a horizontal line.

Firma del experto

IV. INFORMACIÓN PARA LA VALIDEZ

4.1 Título de la investigación:

Gamificación en el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Escuela Estado de Israel, Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024.

4.2 Objetivos de la investigación

Objetivo general

Analizar el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Valparaíso, Región Valparaíso, Chile, 2024.

Objetivos específicos

Establecer la relación entre la gamificación y la adquisición de información en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024.

Determinar la relación entre la gamificación y la comprensión de la información en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024.

Determinar la relación entre la gamificación y la aplicación práctica en estudiantes de la Escuela Estado De Israel, Comuna Valparaíso, Región Valparaíso-Chile, 2024.

4.3 Matriz de operacionalización de las variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable, dimensiones, indicadores e ítems

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	
Independiente	Mejora de aprendizaje	Imaginación y creatividad	1, 2	Se utilizó la escala ordinal a través de la escala Likert con tres alternativas de respuesta: De acuerdo, Neutro, En Desacuerdo.	
		Interiorización de conocimiento	3, 4		
	Motivación	Mayor interés de los estudiantes	5, 6		
		Experiencias positivas	7, 8		
		Satisfacción de los propios logros	9, 10		
	Gamificación	Desarrollo de habilidades	Descubrimiento de habilidades cognitivas y socioemocionales		11, 12
Resolución de problemas			13, 14		
Fomentar la socialización entre pares y equipo		Comunicación entre compañeros dirimir diferencias de opiniones	15, 16		
		Establecer normas, reglas y estrategias	17, 18		
Dependiente	Adquisición de la información	Diagnóstico de los estilos de aprendizaje	19, 20	Se utilizó la escala ordinal a través de la escala Likert con tres alternativas de respuesta: De acuerdo, Neutro, En Desacuerdo.	
		Planificación de unidades de aprendizaje	21, 22		
	Comprensión de la información	Proceso formativo	23, 24		
		Proceso de aprendizaje	Observación del desempeño		25, 26
			Aplicación práctica		Evaluación de los objetivos
		Análisis de datos			29, 30
Retroalimentación de contenidos	31, 32				