



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

TEMA:

**Guía de actividades de gamificación para mejorar el rendimiento escolar en los
estudiantes con problemas de conducta en Educación General Básica Subnivel Media.**

AUTORA:

Valarezo Avilés María de los Ángeles

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TUTORA:

Lcda. Plúas Albán Verónica Katuskas, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

30 de agosto de 2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

CERTIFICACIÓN:

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Valarezo Avilés María de los Ángeles**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Ciencias de la Educación**.

TUTORA

f. _____
Lcda. Plúas Albán Verónica Katuskas Mgs.

f. _____
Lcda. Cabrera Andrade María Luisa Mgs.

Guayaquil, a los 30 del mes de agosto del año 2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Valarezo Avilés María de los Ángeles**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Guía de Actividades de Gamificación para mejorar el Rendimiento Escolar en los Estudiantes con Problemas de Conducta en Educación General Básica Subnivel Media** previo a la obtención del título de Licenciado a Ciencias en la Educación ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 30 del mes de agosto del año 2024

f.

Valarezo Avilés María de los Ángeles



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

AUTORIZACIÓN

Yo, **Valarezo Avilés María de los Ángeles**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Guía de Actividades de Gamificación para mejorar el Rendimiento Escolar en los Estudiantes con Problemas de Conducta en Educación General Básica Subnivel Media**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 30 del mes de agosto del año 2024

TUTORA

f. _____
Lcda. Plúas Albán Verónica Katiuskas Mgs.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

A-2024

REPORTE COMPILATIO

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: María de los Ángeles Valarezo Avilés

FECHA DEL REPORTE: 26 de Agosto del 2024

TÍTULO: Guía de Actividades de Gamificación para mejorar el Rendimiento Escolar en los Estudiantes con Problemas de Conducta en Educación General Básica Subnivel Media.

 CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

ANGELES VALAREZO entrega final

2%
Textos sospechosos

< 1% Similitudes
0% similitudes entre comillas (ignorado)
0% entre las fuentes mencionadas (ignorado)
1% Idiomas no reconocidos
1% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: ANGELES VALAREZO entrega final.docx	Depositante: Rina Maribel Vásquez Guerrero	Número de palabras: 23.640
ID del documento: 3f8a0dfc49aca097cb7f0155598d48617c6a3a21	Fecha de depósito: 26/8/2024	Número de caracteres: 161.943
Tamaño del documento original: 4,14 MB	Tipo de carga: interface	
Autores: []	fecha de fin de análisis: 26/8/2024	

Ubicación de las similitudes en el documento:



f. _____

Lcda. Plúas Albán Verónica Katuskas Mgs.

f.

Valarezo Avilés María de los Ángeles

AGRADECIMIENTOS

Deseo comenzar expresando mi más profundo agradecimiento a Dios, por permitirme culminar mis estudios y por estar siempre presente en mi vida. Gracias a Él, he podido superar cualquier adversidad durante mis años de carrera. Quisiera agradecer de manera especial a mis padres, mis pilares fundamentales, quienes nunca escatimaron en brindarme su apoyo y que hasta el día de hoy continúan ofreciéndome su ayuda. A mi familia, en particular a mis hermanos, que han estado a mi lado durante este periodo, les extiendo mi gratitud. Quiero expresar mi sincero agradecimiento a mi tutora, la Lcda. Verónica Plúas, quien siempre estuvo presente, guiándome paso a paso y ofreciéndome consejos valiosos que fueron de gran ayuda en momentos de necesidad. Gracias por todos los momentos compartidos durante esta carrera, por ser una excelente profesional de quien he aprendido y obtenido numerosos conocimientos. Asimismo, agradezco de corazón a todas las docentes que he tenido el privilegio de conocer durante esta etapa: la Lcda. Bernarda Franco, la Lcda. Ana Durán, la Lcda. Sandra Albán, la Lcda. Rina Vázquez, y a la directora de la carrera, la Lcda. Yadira Blakman. Ellas han ido más allá de sus roles como educadoras, convirtiéndose en personas cercanas que se preocuparon por el lado humano que nos afecta a todos de una u otra forma. Finalmente, quiero agradecer a mis mejores amigas, Karla, Fiorella, Viviana y Fran, por su constante apoyo, preocupación y ayuda ante cualquier situación. Todas estas personas han llegado a ocupar un lugar especial en mi corazón y siempre les estaré agradecida.

DEDICATORIA

Este trabajo de titulación no hubiera sido posible sin haber puesto a Dios en primer lugar, su voluntad siempre ha sido agradable y perfecta. Quiero dedicar esta propuesta a mi familia, en especial a mi madre Angelita Avilés que es una mejor amiga para mí, siendo una inspiración para culminar mis estudios, aconsejándome y ayudándome a lo largo de la vida. De igual forma, los demás de mi familia que han sido incondicionales durante este trayecto, mi padre, mis hermanos, mi cuñada y mis sobrinos les dedico este logro a ellos, siendo un ejemplo a mis sobrinos que todo en la vida de la mano de Dios es posible. Seguido a esto, quiero dedicarlo a todos mis amigos, en especial a mis amigos que me regaló Dios en la universidad, a Patricia Vizcaíno, Josué Quiroz y Lothar Cedeño que desde el inicio de la carrera hemos estado juntos apoyándonos entre madrugadas, desvelos, altos y bajos momentos. A su vez, dedicarles este logro a mis amigas de la Escuela que nunca me han abandonado y siempre han estado para mí, también a una persona que se ha convertido en un amigo gracias por su ayuda en todo momento. Y, finalmente, quiero dedicarme este trabajo a mí mismo, pues he sido el principal protagonista. Aunque no he estado solo, es esencial reconocer que las ideas, frustraciones, tristezas y alegrías han sido vividas y superadas por mí. Dedico este trabajo a mi esfuerzo y resiliencia a lo largo de todo el proceso de elaboración de este proyecto de titulación.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN
TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f.

Lcda. Plúas Albán Verónica Katuskas Mgs.

TUTOR

f. _____

(NOMBRES Y APELLIDOS)

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

(NOMBRES Y APELLIDOS)

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

(NOMBRES Y APELLIDOS)

(OPONENTE)



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

HOJA DE CALIFICACIÓN

f. _____
Lcda. Plúas Alban Verónica Katuskas Mgs.

ÍNDICE

<i>AGRADECIMIENTOS</i>	<i>VI</i>
<i>RESUMEN</i>	<i>XIV</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>XV</i>
<i>INTRODUCCIÓN</i>	<i>2</i>
<i>CAPÍTULO 1</i>	<i>3</i>
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	<i>3</i>
Preguntas Secundarias	<i>5</i>
<i>CAPÍTULO 2</i>	<i>7</i>
<i>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</i>	<i>7</i>
<i>CAPÍTULO 3</i>	<i>9</i>
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	<i>9</i>
Problemas de Conducta en la Infancia.....	<i>9</i>
Definición de los Problemas de Conducta	<i>11</i>
Factores Influyentes en los Problemas de Conducta.....	<i>12</i>
Dificultades de Conducta.....	<i>15</i>
Tipos de Problemas de Conducta.....	<i>15</i>
Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH).....	<i>16</i>
Trastorno negativista desafiante	<i>16</i>
El Trastorno explosivo intermitente (TEI).....	<i>17</i>
Trastorno de la Conducta	<i>17</i>

Definición de Rendimiento Académico.....	18
Influencia de Problemas de Conducta en el Rendimiento Académico	19
Estrategias para Mejorar el Rendimiento Académico en Estudiantes con Problemas de Conducta	20
Definición de gamificación.....	21
Estrategias de Gamificación	22
<i>CAPÍTULO 4</i>	23
<i>Análisis de los resultados obtenidos a través de la encuesta.</i>	23
Análisis de las entrevistas	32
<i>CAPÍTULO 5</i>	57
<i>PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</i>	57
Guía de Gamificación	59
Pausas Activas Educativas	72
Evaluación de la propuesta.	73
<i>Conclusiones</i>	74
<i>Recomendaciones</i>	76
<i>Referencia Bibliográficas</i>	78
<i>GLOSARIO</i>	83
<i>ANEXOS</i>	84
ANEXO 1: Guía de Entrevista a Expertos.....	84
ANEXO 4: Ficha de Observación a Estudiantes de Educación Media	91

ANEXO 5: Formato de Encuesta a Expertos.....	93
ANEXO 6: Evaluación de Propuesta.....	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	55
Tabla 2	62
Tabla 3	67
Tabla 4	72
Tabla 5	72
Tabla 6	73

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Docentes con alumnos con problemas de conducta. Elaborado por Ángeles Valarezo	24
Gráfico 2 Tipos de Conductas. Elaborado por Ángeles Valarezo	25
Gráfico 3 Ambiente Escolar. Elaborado por Ángeles Valarezo	26
Gráfico 4 Comportamientos después de la Pandemia Covid-19. Elaborado por Ángeles Valarezo	27
Gráfico 5 Rendimiento Escolar del Presente Año. Elaborado por Ángeles Valarezo	28
Gráfico 6 Ambiente de aprendizaje en la Institución. Elaborado por Ángeles Valarezo	29
Gráfico 7 Gamificación en el proceso de aprendizaje. Elaborado por Ángeles Valarezo	30
Gráfico 8 Gamificación logra un aprendizaje más productivo. Elaborado por Ángeles Valarezo	31

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1.....	60
Imagen 2.....	61
Imagen 3.....	62
Imagen 4.....	64
Imagen 5.....	65
Imagen 6.....	66
Imagen 7.....	67
Imagen 8.....	69
Imagen 9.....	69
Imagen 10.....	70
Imagen 11.....	71

RESUMEN

La educación ha presentado un constante proceso de modificaciones, y la pandemia de Covid-19 no fue una excepción. La situación difícil generó un cambio drástico, es decir se pasó a una modalidad presencial a la educación en línea, afectando negativamente a los estudiantes y a los docentes. Los estudiantes tuvieron que enfrentarse a complicaciones en sus contextos familiar, social y socioeconómico, originando en ellos problemas de conducta y emocionales. De la misma forma, los maestros se vieron enfrentados al desafío de la tecnología, dejar a atrás metodologías tradicional y comenzar a la utilización de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza. Es aquí en donde comienza el desafío, muchos de los docentes no estaban familiarizados con el uso de este tipo de herramientas, obligando a que estos improvisen y adopten nuevos métodos, entre esos la gamificación. Podemos decir que la gamificación es el aprendizaje a través del juego. El utilizar el juego en la enseñanza fomenta en el estudiante motivación, compromiso y logra mejorar su rendimiento académico obteniendo un aprendizaje menos tradicional, significativo e innovador. Este también beneficia a que los estudiantes con problemas de conducta alcancen a obtener una mejor atención y aprendan de una forma divertida creando ambientes de aprendizaje más colaborativos ayudando a mejorar de forma integral al estudiante, incluyendo aspectos sociales y emocionales.

Palabras claves: Gamificación, bajo rendimiento, problemas de conducta

ABSTRACT

Education has been in a constant process of change, and the Covid-19 pandemic was no exception. The difficult situation generated a drastic change from face-to-face to online education, negatively affecting students and teachers. Students had to face complications in their family, social and socioeconomic contexts, causing behavioral and emotional problems. In the same way, teachers were faced with the challenge of technology, leaving behind traditional methodologies and starting to use technological tools in the teaching process. This is where the challenge begins, many of the teachers were not familiar with the use of this type of tools, forcing them to improvise and adopt new methods, including gamification. We can say that gamification is learning through play. The use of games in teaching encourages student motivation, commitment and improves their academic performance by obtaining a less traditional, meaningful and innovative learning. It also benefits students with behavioral problems to get better attention and learn in a fun way creating more collaborative learning environments helping to improve the student in a comprehensive way, including social and emotional aspects.

Keywords: Gamification, low performance, behavioral issues.

INTRODUCCIÓN

En la siguiente propuesta metodológica, se abordará el problema del bajo rendimiento escolar en estudiantes con dificultades conductuales, agravado por la transición de la educación presencial a la virtual, lo que ha intensificado dichas problemáticas. Se desarrollará una guía de actividades de gamificación dirigida al Subnivel Medio, en la que se identificarán las causas subyacentes de los problemas de conducta y se justificará la relevancia de este trabajo. En el segundo capítulo, se describe el enfoque de investigación adoptado, así como los instrumentos de recolección de datos y la unidad de análisis. El tercer capítulo presentará una fundamentación teórica basada en la revisión de literatura relevante y respaldada por fuentes confiables, utilizando la normativa APA 7ma edición para asegurar la precisión y atribución adecuada a los autores originales. En el cuarto capítulo, se aplicarán los instrumentos de recolección de datos, como entrevistas, encuestas y fichas de observación, con el fin de validar los conceptos propuestos. Se incluirán análisis detallados de los gráficos estadísticos obtenidos de las encuestas, así como de las entrevistas realizadas a expertos y directivos, y un análisis exhaustivo de las fichas de observación. Finalmente, en el quinto capítulo, se presentará la conceptualización de la propuesta, contextualizando al lector en el tiempo y espacio donde será implementada. Se detallará la guía de actividades de gamificación para las asignaturas de Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, y Matemáticas, cada una acompañada de su destreza con criterio de desempeño y la descripción de los juegos educativos diseñados para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se utilizará una rúbrica para evaluar la implementación de la propuesta, determinando el grado de cumplimiento de los criterios establecidos. El trabajo concluirá con las recomendaciones y conclusiones que sugieren un cierre positivo para la aplicación de programas de gamificación, destacando su relevancia en cualquier institución educativa.

CAPÍTULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Dentro de la pandemia que vivió el Ecuador en el año 2020, la educación ecuatoriana tuvo que enfrentar un gran reto, entre esos, el proceso de enseñanza presencial dio un giro de un momento a otro, en este caso a la virtualidad, porque la situación de salud, así lo exigió.

La virtualidad en las aulas causó que muchos de los estudiantes ecuatorianos lleguen a tener problemas en su conducta tales como: conductas rebeldes, problemas de atención, retraimiento social e inclusive en su estado emocional provocando directamente un bajo rendimiento escolar. A lo largo de este proceso vivido, se detecta que a los niños les entristeció, incomodó y perturbó no poder estar con sus amigos o sus maestros. Reaccionaron emocionalmente con comportamientos disruptivos por la situación que se estaba presentando en el Sistema Educativo. Se afirma que “El encierro, la soledad y los problemas psicológicos han conllevado a que los estudiantes modifiquen sus conductas y se creen mayores problemas dentro de la escolaridad” (Anónimo, 2022, pág. 1).

Por otro lado, la Educación tuvo que enfrentarse a distintos desafíos post pandemia, uno de ellos la revolución tecnológica en el cual se pudo evidenciar que los docentes comenzaron a implementar en el ámbito educativo términos nuevos, tales como: educación sincrónica y asincrónica tomando en consideración que ambas modalidades educativas exhiben enfoques pedagógicos distintos. Además, uno de los principales retos del docente fue explorar nuevas metodologías de enseñanza que integren herramientas o aplicaciones tecnológicas, dado que, al retornar a la educación presencial, los estudiantes experimentaron un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este ya no se adscribe al paradigma tradicional, sino que se transformó en un proceso más avanzado, lúdico y dinámico.

No solo se evidenció, la presencia de herramientas/aplicaciones tecnológicas, sino también surgió con mayor fuerza, en el mundo educativo, lo que le denominamos gamificación. Se definen a la gamificación como “el uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en un contexto no lúdico” (Werbach y Hunter , 2012, pág. 2).

Se debe tomar en cuenta que la gamificación tiende a crear ambientes de aprendizaje, en los cuales se practica y se desarrolla habilidades enlazadas a la inteligencia emocional y social. Este tipo de actividades por su naturaleza van a generar motivación obteniendo como resultado el compromiso con las tareas, el deseo de aprender y el mejorar el ambiente dentro del aula con los compañeros dejando a un lado el desánimo y el bajo rendimiento escolar.

En las Instituciones Educativas, luego de la pandemia surgieron múltiples problemas conductuales en los estudiantes, causando alteraciones en el rendimiento académico. Se debe tener en cuenta que estas clases de conductas se relacionan estrechamente con el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno, logrando que este tenga falta de interés en participar en la clase o inclusive en la realización de las tareas escolares o extracurriculares. Por otro lado, se sabe que “no se trata únicamente de señalar el tipo de conducta que tiene el alumno, sino más bien en reconocer las causas que originan este tipo de comportamiento” (Centros para el control y prevención de enfermedades [CCD] , 2022, pág. 1).

Actualmente el país se encuentra con un incremento de violencia, el cual ha provocado que la generación de estudiantes post pandemia, esté marcada por estos actos vandálicos. Según (Carolina Mella, 2022) “El Ecuador ya tiene una generación marcada por la violencia”, (prr.1). La inseguridad está limitando el desarrollo de niños y adolescentes, el cierre de las escuelas y el retorno a la virtualidad provocan vulneraciones de derechos a niños, niñas y adolescentes logrando así que muchos de estos niños lleguen a manifestar problemas de conducta, fobias como no querer salir de casa o incluso niños que vomitan de la nada. Hay que tener en cuenta

que toda clase de conductas o comportamientos, se deben a que el niño se ve afectado por los diferentes contextos en el cual este se puede situar.

Preguntas de Investigación

Pregunta Principal

¿Cómo la gamificación podría ser considerada como una estrategia viable para abordar las dificultades de comportamiento en los estudiantes de Educación General Básica (EGB) Subnivel Media, con el objetivo de mejorar su desempeño académico?

Preguntas Secundarias

- ¿Qué problemas conductuales presentan los estudiantes de Educación General Básica (EGB) Subnivel Media que inciden en su rendimiento académico?
- ¿Qué impacto tiene la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes con problemas de conducta?
- ¿Qué estrategias aplican los docentes de la Unidad Educativa Montfort con los estudiantes con problemas de conducta para mejorar su rendimiento académico?

¿Cuál es la percepción de los padres y tutores sobre la gamificación como método de enseñanza?

Justificación

La propuesta tiene como objetivo facilitar la implementación de la gamificación en el entorno educativo, con el fin de enriquecer el proceso de enseñanza y disminuir la percepción negativa asociada a la monotonía en el aula. El desarrollo de esta iniciativa aborda la influencia significativa y compleja que los estudiantes con problemas de conducta pueden tener en su desarrollo integral, impactando diversas áreas como lo son lo académico, lo social, lo emocional y su capacidad para integrarse eficazmente en la sociedad. Uno de los principales impulsores de esta propuesta fue el contexto de confinamiento provocado por la pandemia, el

cual exacerbó la violencia social e intrafamiliar, contribuyendo así al bajo rendimiento académico de los alumnos. Este bajo rendimiento puede generar una falta de confianza en las habilidades académicas del estudiante y una disminución en su motivación para el aprendizaje.

Además, es considerado que, al término de la pandemia, los estudiantes experimentan un nuevo proceso de enseñanza el cual ya no se basa en los métodos tradicionales sino más bien en el aprender mediante el juego y el uso de las TIC'S. Asimismo, este tipo de cambio representa un desafío significativo para los educadores, por ende, brindarles una guía que presente una variedad de actividades relacionadas con la gamificación, motiva a que los estudiantes obtengan un proceso de enseñanza-aprendizaje diferente, más divertido y lúdico. Lo que, a su vez, requiere docentes que se mantengan actualizados con nuevas herramientas y recursos, motivados por la emoción de aprender. Por el motivo de que la pandemia y sus efectos duraderos no han terminado, sino que se han ralentizado, algunos incluso se han multiplicado, por las circunstancias sociales y de violencia que vive actualmente nuestro país.

Objetivos

Objetivo General

Implementar una guía de actividades de gamificación para mejorar el rendimiento escolar en los estudiantes con problemas de conducta en Educación general Básica Subnivel Media.

Objetivos Específicos

- Analizar los problemas conductuales que presentan los estudiantes de Educación General Básica (EGB) Subnivel Media que inciden en su rendimiento académico.
- Determinar las causas que desarrollan el bajo desempeño académico de los estudiantes.
- Identificar los métodos que utilizan los docentes de la Unidad Montfort en estudiantes de EGB Subnivel Media con problemas de conducta para mejorar su rendimiento académico.

- Aplicar una guía de actividades de gamificación, adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes con problemas de conducta, con el objetivo de promover la participación, el aprendizaje significativo y el progreso académico dentro del aula.

CAPÍTULO 2

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Para realizar la siguiente propuesta es necesario situarnos dentro del proceso metodológico. Podemos definir a la Metodología como “Al estudio de los métodos como objeto de conocimiento. Es la teoría de los métodos que ordena las operaciones cognoscitivas y prácticas, en la acción racional profesional”. (Lima Boris , 1983, pág. 6). Se aclara que dentro de la metodología pueden existir varias vertientes dependiendo del contenido de la propuesta y las características. Este trabajo tiene una metodología de tipo *descriptivo*.

Se define a la metodología descriptiva en la obra *El proceso de investigación* como “el tipo de investigación que tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando 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” (Carlos Sabino, 1992, pág. 54).

En concordancia con lo expuesto la metodología descriptiva permite el análisis profundo de individuos o grupos, conduciendo a una hipótesis y un amplio alcance de la investigación propuesta. El enfoque que se utilizará es cualitativo, el cual se basa en la observación y tiene como objetivo el análisis de los problemas conductuales que atraviesan los estudiantes de EGB subnivel Media de la Unidad Educativa Montfort. La siguiente propuesta, se va a enfocar en promover una guía de actividades de gamificación para los docentes, y que esta sea vista como una herramienta, obteniendo como resultado un mejor rendimiento

académico en los estudiantes que presentan dificultades de comportamiento en Educación General Básica Media.

Unidad de Análisis

Todos los estudiantes de Educación General Básica Subnivel Medio de la Unidad Educativa Montfort, ubicada en el Norte de la ciudad de Guayaquil.

Instrumentos de Recolección de Datos

Los instrumentos de recolección de datos desempeñan un papel fundamental en la investigación al ayudarnos a recopilar información de manera sistemática y objetiva. Estos instrumentos están diseñados para minimizar sesgos y ambigüedades, lo que garantiza que los datos recopilados sean precisos y confiables. Se entienden a la entrevista como “un conjunto de reiterados encuentros cara a cara entre el entrevistador y sus informantes, dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que los informantes tienen respecto a sus vidas, experiencias o situaciones” (Taylor, J. y Bodgan, H. , 1986, pág. 6).

Como primer instrumento tenemos la entrevista, la cual busca adquirir información de manera oral y personalizada, explorando varios puntos objetivos con respecto al tema en estudio. En definitiva, “la entrevista tiene un enorme potencial que permite acceder a una parte vital de las personas a través de la cual descubrimos su cotidianidad y las relaciones sociales que mantienen” (R. López, J. P. Dealuriers, 2011, pág. 1).

Podemos destacar que, proporciona la posibilidad de adecuar las preguntas al contexto y nivel de comprensión del entrevistado, esto logra que se incremente la calidad y la significación de la información obtenida. Además, se utilizará la encuesta, la cual se utiliza para recoger información de determinadas personas de interés con el objetivo de analizar las diferentes respuestas de los encuestados para responder el porqué de la investigación.

Se aplicará en la **Unidad Educativa Particular Montfort**

La entrevista al director administrativo y coordinador académico de la Unidad

Particular Montfort y a la Psicopedagoga principal.

Ficha de Observación a estudiantes.

CAPÍTULO 3

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La fundamentación Teórica estará basada en los siguientes conceptos:

Problemas de Conducta en la Infancia

La infancia es un periodo en el que el niño llega a adquirir diferentes capacidades básicas para poder desarrollarse dentro del mundo en el cual vive. Esto provocará que el niño obtenga una serie de cambios cada vez más complejos en las áreas principales del desarrollo tales como: el área cognitiva, el área de lenguaje, el área socioemocional y el área motora. (Borja Quicios, 2021, párr. 2)

Dentro de esta etapa los niños pueden llegar a presentar conductas molestas y disruptivas, como, por ejemplo: rabietas, desobediencia o el negativismo siendo unas de las principales causas por lo cual se fomentan los problemas de conductas. Este tipo de conductas suelen incrementarse con el paso del tiempo.

(Drissa-Elma Delkader Palacios , 2019) afirma lo siguiente sobre el comportamiento:

Un comportamiento puede considerarse patológico o no dependiendo de la frecuencia y duración con la que ocurra, así como de su persistencia a lo largo del tiempo. Los problemas de conducta se consideran patológicos cuando estos se dan prácticamente todos los días en el caso de los niños menores de 5 años, o al menos una vez a la semana en los mayores de esta edad, persistiendo en todos los casos al menos durante 6 meses. (párr. 2)

En muchos casos, estos problemas son transitorios y se pueden superar con facilidad. No obstante, en otras situaciones, que se adquieren con mayor gravedad e intensidad, conduce a un deterioro en las relaciones familiares y sociales. Esto puede dar lugar a serias dificultades de adaptación en el ámbito escolar, siendo frecuente que tanto padres como educadores busquen apoyo para manejar este tipo de comportamientos.

Los problemas de conducta en la infancia influyen y se ven influidos mediante muchos factores, dentro de estos factores podemos mencionar la violencia intrafamiliar. Es importante saber que “La violencia intrafamiliar ocurre cuando hay maltrato entre los miembros de una familia. El maltrato puede ser de tipo físico, psicológico, sexual o económico” (El fondo de Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), 2015, pág. 3).

Las personas que experimentan violencia intrafamiliar durante la niñez o la adolescencia no solamente llegan a sufrir repercusiones directas como las agresiones físicas, es decir empujones bruscos, hematomas, quemaduras entre otras. Sino que además enfrentan grandes desafíos en lo personal, presentan problemas de depresión, autoestima, desánimo y una de las más importantes dificultades de aprendizaje.

Se conoce que los estudiantes expuestos a la violencia familiar no solo presentan dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estos llegan a manifestar conductas agresivas. Al estar dentro de un ambiente violento, estos niños o adolescentes visualizan y reproducen las conductas observadas dentro del hogar, lo que repercute en su comportamiento. Del mismo modo, estas situaciones adversas pueden afectar su parte emocional, la capacidad de relaciones con los demás, de tener relaciones saludables, continuando un ciclo de violencia y afectación en el entorno social.

Definición de los Problemas de Conducta

Según (Anónimo, 2020) “Se habla de trastorno de la conducta cuando el alumno muestra este patrón de comportamiento inadecuado a lo largo del tiempo” (Párr. 2). El término inadecuado, según lo define el psicólogo infantil Alan E. Kazdin, se refiere a un comportamiento que no corresponde con la edad del niño y que afecta negativamente su desarrollo y funcionamiento en contextos como la familia y la escuela.

Los comportamientos antisociales pueden presentarse de diversas maneras, incluyendo la falta de responsabilidad, la comisión de actos delictivos (como la ausencia injustificada a la escuela y las fugas), la transgresión de los derechos de otros (por ejemplo, el hurto) y/o la agresión física hacia animales o personas (como la agresión y la violación). Estos comportamientos suelen manifestarse conjuntamente; sin embargo, es posible que uno o varios de ellos se presenten de manera aislada.

Los trastornos de conducta se refieren a las siguientes conductas:

Los trastornos del comportamiento perturbador –trastornos de la conducta– en la infancia y en la adolescencia engloban un conjunto de conductas que implican oposición a las normas sociales y a los avisos de las figuras de autoridad, cuya consecuencia más destacada es el fastidio o la perturbación, más o menos crónica, de la convivencia con otras personas: compañeros, padres, profesores y personas desconocidas. (Fernández y Olmedo , 1999, pág. 16)

Los niños y adolescentes que experimentan estos problemas encuentran grandes dificultades para adherirse a las normas y comportarse de forma socialmente adecuada. Exhiben patrones de conducta disruptiva que impactan negativamente a quienes los rodean y muestran un limitado autocontrol.

Este comportamiento llega a provocar emociones contrarias en los padres, maestros e inclusive en los compañeros de clase, por la razón de que se niegan a cumplir normas,

peticiones mostrándose de mal humor y desobedeciendo dichas normas implantadas con anterioridad.

La identificación temprano de este tipo de conductas ayuda a implementar estrategias adecuadas para la intervención correcta. Se debe mantener un trabajo en equipo entre la familia, profesor y especialistas en donde se logre un entorno de apoyo para el estudiante, el cual contribuya a mejorar las habilidades sociales y emocionales apartando las consecuencias negativas de los problemas de conducta.

Los problemas de conducta son factores que generan otros desafíos, los cuales tienden a acumularse y restringir las oportunidades para un desarrollo saludable, en un proceso que se describe como un *efecto bola de nieve*. Los problemas de conducta pueden generar confrontaciones con los profesores, lo que a su vez puede llevar al fracaso escolar del niño. Estos conflictos también pueden desencadenar tensiones no solamente entre la familia y la escuela sino además en el ámbito social. Las desadaptaciones del niño y su entorno favorecen el desarrollo de ciertos patrones cognitivo-emocionales, como dificultades en el autocontrol, desajustes en la identificación de emociones, y la resolución impulsiva de problemas. Estas dificultades complican progresivamente el establecimiento de relaciones adecuadas con otros niños y adultos.

Factores Influyentes en los Problemas de Conducta

Como principales factores influyentes podemos reconocer que son el entorno social y cultural. El infante tiende a replicar los patrones que le proporciona su entorno, incluyendo gestos y actitudes observados en las figuras más significativas en su vida, es decir sus padres.

La familia es el principal punto de referencia para el niño, donde se transmiten normas, valores, actitudes y comportamientos. Entre las variables relevantes se encuentran la psicopatología de los padres (como alcoholismo, adicción a drogas, conducta antisocial,

depresión materna), situaciones de familias desestructuradas (como la pérdida de uno de los padres o conflictos graves de pareja, en otras palabras, *el divorcio*), y estilos educativos (como falta de supervisión, uso excesivo de métodos punitivos, y baja calidad en las relaciones familiares).

(Xavier Álvarez, 2020) establece seis factores principales que influyen en los problemas de conducta, los cuales son:

Vulnerabilidad genética: Existe un riesgo genético asociado al desarrollo de un Trastorno de Conducta (TC). Aunque es raro que un único gen o incluso una combinación de genes expliquen completamente los complejos comportamientos observados en el TC, pueden existir causas genéticas para algunos factores de riesgo, así como alteraciones neurológicas que justifiquen estos rasgos.

Embarazo, parto y primera infancia: Las complicaciones al nacer y la relación de apego materno-filial son factores sumativos a la predicción del posterior carácter violento. El temperamento difícil también puede ser un factor de riesgo ya que puede crear en los padres sentimientos de enfado e irritación y consecuentemente, entorpecer la relación con los hijos, siendo muy importantes tanto en la formación de la personalidad del adolescente como en la aparición de los TC los modelos familiares y de parentalidad. Son factores significativos de riesgo un mal ambiente familiar, el abuso de sustancias tóxicas, enfermedades psiquiátricas, desacuerdos matrimoniales, abuso y negligencia de menores.

Las prácticas abusivas y dañinas por parte de los padres constituyen los factores de riesgo más influyentes en el desarrollo de Trastornos de Conducta (TC). El maltrato infantil es un factor de riesgo altamente específico. La agresividad inapropiada a una edad temprana, especialmente cuando se combina con la timidez, es un predictor de un aumento en la delincuencia y el abuso de sustancias en etapas posteriores. Asimismo,

la combinación de agresión y rechazo por parte de los compañeros es un riesgo significativo para la delincuencia en la adolescencia.

Procesos biológicos: Las irregularidades en los sistemas de neurotransmisores son frecuentes. Investigaciones en seres humanos sugieren que los bajos niveles de serotonina en el cerebro pueden estar asociados con comportamientos agresivos, especialmente aquellos relacionados con la autoagresión.

Comorbilidades: La hiperactividad se considera un factor de riesgo, aunque un entorno familiar positivo parece mitigar este riesgo. Estudios recientes indican que el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) influye más en la aparición del Trastorno de Conducta (TC) que en su persistencia. Los trastornos depresivos pueden ser tanto una causa como una consecuencia de conductas disruptivas, especialmente durante la infancia. El consumo de sustancias tóxicas se ha identificado como un componente problemático y un factor de riesgo con un pronóstico desfavorable para la evolución de los TC

Factores socioeconómicos: Las desventajas socioeconómicas, como una vivienda inadecuada, el hacinamiento y la pobreza, ejercen una influencia negativa comparable a la de las relaciones adversas con los compañeros y los modelos de rol inapropiados. (párr. 5,6,11)

Es fundamental reconocer que el entorno familiar y escolar desempeña un papel crucial en el desarrollo integral de los niños. Los lazos afectivos, la cohesión familiar y un ambiente educativo de apoyo no solo promueven un sentido de seguridad emocional, sino que también ofrecen estructuras sólidas para la resolución de problemas. En el caso de problemas de conducta o dificultades académicas, la asistencia de padres o maestros capaces puede facilitar estrategias acertadas para abordar y superar estas adversidades. De igual forma, el trabajo entre

la familia y la Institución puede proveer un ambiente de aprendizaje enriquecedor, fortaleciendo el desarrollo íntegro del estudiante.

Dificultades de Conducta

“Se entiende por conducta el conjunto de comportamientos que muestran las personas, es decir, las acciones y las reacciones a través de las cuales interactúan con los demás y con el ambiente que les rodea”(Freixa, E. 2003, como se citó en García, 2013).

Las dificultades de conducta se han presentado a lo largo de los años en la educación, pero hay que tomar en cuenta que después del confinamiento por la pandemia del COVID-19 las diferentes conductas incrementaron, estas pueden llegar a ser como la falta de atención, el incumplimiento de consignas o horarios, la interrupción en el aula, entre otros. Estas dificultades de conducta llevan a que estos obtengan un bajo rendimiento escolar e inclusive que provoquen una desaprobación ante la sociedad en este caso, los compañeros de clase.

Por otro lado, si bien es cierto los tipos de problemas de conducta como el Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), el trastorno negativista desafiante, el trastorno explosivo intermitente y el trastorno de la conducta son una referencia que cabe recalcar que aunque no es el tema principal de la investigación, no se puede dejar de reconocer que también forman parte de un salón de clase y que inclusive la gamificación, puede ser beneficiosa realizando las adaptaciones correspondientes dependiendo del grado de afectación.

Tipos de Problemas de Conducta

“Se hace referencia a 4 tipos de problemas de conducta, los cuales son: El Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH), el trastorno negativista desafiante, el trastorno explosivo intermitente y el trastorno de la conducta” (Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales Quinta Edición (DSM 5), pág. 461).

Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)

Según (Mayo Clinic, 2019) "el TDAH se manifiesta en diferentes maneras tales como dificultad para mantener la atención, la hiperactividad y el comportamiento impulsivo" (párr. 1). El TDAH llega a afectar la capacidad del estudiante en la concentración provocando que este obtenga una postura de inquietud, movediza o inclusive que comience a hablar demasiado ocasionando la interrupción de la clase.

Por otra parte, un alumno que presente problemas de comportamiento podría enfrentar dificultades para mantener su atención en las explicaciones o seguir las instrucciones necesarias para llevar a cabo las actividades escolares, lo que a su vez puede influir de manera negativa en el proceso educativo. Por lo general, los niños con este tipo de problema de conducta suelen comenzar la etapa escolar antes de ser diagnosticados pero el docente es el primero en observar los posibles síntomas.

Trastorno negativista desafiante

Este trastorno se caracteriza por enfados que se dan frecuentemente y a su vez descontrolados, como por ejemplo cuando el niño realiza berrinches, o crea situaciones incómodas al momento de presentarse en el área escolar.

Estos comportamientos se agrupan dentro de tres categorías:

El enfado o irritabilidad: Aquí es cuando el niño se muestra a menudo resentido y susceptible, es decir se irrita con facilidad y parece que todo le molesta.

Discusiones y actitud desafiante: Es habitual que el alumno se enfrente a la autoridad (padres, profesores) y desafíe las normas establecidas.

También es frecuente que el estudiante moleste deliberadamente a sus compañeros o que responsabilice a otros de sus errores y comportamiento inapropiado.

Vengativo: Este término hace referencia a los signos de rencor y conductas vengativas como, por ejemplo: empujar a un compañero de clase o elevar el tono de voz. (Anónimo, 2020, pág. 9)

Todos estos comportamientos se dan por el hecho de que el niño se siente frustrado o porque pierde los estribos con facilidad. Es importante resaltar que la familia juega un papel fundamental en este tipo de problema de conducta gracias a que la familia ayudará a que el alumno encuentre la manera de controlarse ante cualquier situación de ira.

El Trastorno explosivo intermitente (TEI)

Según (Mayo Clinic, 2019) “El trastorno explosivo intermitente supone brotes repentinos y reiterados de conductas impulsivas, agresivas y violentas o arrebatos de agresividad verbal” (párr. 1). Estos comportamientos explosivos se pueden manifestar de maneras muy distintas tales como: la agresión verbal (desde berrinches, diatribas o peleas) y/o la agresión física contra la propiedad, animales o personas, sin provocar daños, También se da mediante intensos arrebatos que provocan daños materiales o lesiones a personas o animales.

El alumno que llega a presentar este problema de conducta percibe cierta “tensión” antes de que el episodio de ira ocurra, y el mismo suele ser de una magnitud anormal, teniendo en cuenta la situación y el factor que desencadena dicha conducta. El TEI puede acarrear un rápido deterioro en el entorno social y escolar, y sin un tratamiento adecuado.

Trastorno de la Conducta

Para la (Anónimo, 2020) “Este trastorno engloba toda clase de comportamientos agresivos y antisociales. Por ende, este tipo de comportamientos va a violar los derechos de otros y las reglas sociales establecidas” (párr. 12). Dentro de los comportamientos antisociales está la irresponsabilidad, comportamientos de ausentismo escolar o el más conocido “fuga

escolar” sin mencionar que el niño también logra presentar agresión física contra otro o contra algún animal.

Según (The Health Library San Diego , 2023)“Los niños o adolescentes que crecen en hogares desfavorecidos, disfuncionales y desorganizados tienen un riesgo elevado de desarrollar trastornos de conducta” (párr. 2). Asimismo, estos tienen más riesgo de sufrir un accidente físico, y de lesionarse. Por otra parte, los niños y adolescentes con trastornos de la conducta no llegan a encajar completamente en la sociedad, es decir van desarrollando actitudes antisociales conllevando que estos sean apartados por los compañeros.

Definición de Rendimiento Académico

Diversos factores psicosociales, entre los que se incluyen la inteligencia, la actitud hacia los estudios, la adaptación personal, la motivación, la depresión, la ansiedad, así como otros elementos como las atribuciones, los valores y las normas de alienación, son predictores significativos del rendimiento académico y de la calidad de los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje.

Dentro del rendimiento académico podemos observar tanto del valor cuantitativo como los conocimientos que ha obtenido el estudiante mediante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es un concepto extenso y complejo que va desde una retención de contenidos. Se reconoce que engloba la evaluación de las dos variables cualitativa y cuantitativa con respecto a los resultados obtenidos en el aprendizaje. No se basa en la mediación del desempeño a través de evaluaciones, sino que se incorpora el análisis de las habilidades y actitudes a lo largo del estudio académico del estudiante.

El rendimiento académico no solo va a reflejar el nivel de conocimientos adquiridos, sino que además la eficiencia de las metodologías empleadas con la capacidad del alumno en adaptarse al entorno educativo.

Por otra parte, es crucial subrayar que la motivación del estudiante tiene una influencia determinante en su rendimiento escolar. Esta motivación puede definirse como el deseo de identificar una carencia y la capacidad de tomar acción para superar esa situación. La motivación, junto con la autorrealización y la autoestima, está estrechamente ligada al rendimiento académico.

La relación entre la motivación y el rendimiento académico sugiere, al considerar distintas perspectivas teóricas, que el impulso psicológico del estudiante durante el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene una conexión significativa con su desarrollo cognitivo y, por ende, con su desempeño escolar. Es por este motivo que el docente debe dejar a un lado las metodologías tradicionales las cuales desmotivan al estudiante, y comenzar a buscar metodologías o herramientas más didácticas para lograr que estos obtengan un aprendizaje significativo y un mejor rendimiento académico.

Influencia de Problemas de Conducta en el Rendimiento Académico

El rendimiento académico es entendido como las capacidades que puede reflejar la persona, en forma estimada, es decir lo que esta ha ido adquiriendo a lo largo de los años como consecuencia de un proceso de instrucción o formación. Definiéndolo como la habilidad de reaccionar a estímulos educativos y ser interpretada de acuerdo con metas educativas previamente definidas (Pizarro, 2000). Esta capacidad no solo implica la respuesta inicial a estímulos educativos, sino también la capacidad que debe obtener el estudiante en adaptarse y evolucionar a medida que se desarrollan los objetivos educativos específicos.

La existencia de problemas de conducta en el estudiante puede causar un bajo rendimiento escolar. Esto se debe a las dificultades para mantener la atención necesaria durante el aprendizaje, aparece el desánimo escolar, provocando que el estudiante no le interese lo que sucede en su Educación, es decir en la Institución o inclusive con los docentes. De la misma

manera, presentan situaciones de dificultad hacia los maestros retrasando el proceso de enseñanza-aprendizaje de todos sus compañeros de clase. Los educadores también se enfrentan a este gran reto, los problemas de conducta dentro del aula detienen la participación y el desarrollo educativo normal.

Según el (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos Ecuador (INEC), 2010) “El 94,4% de los niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años asisten a clases en el país. Del total de los niños, niñas y adolescentes de 5 a 17 años que no asisten a clases, el 3,0% es por fracaso Escolar” (pág. 4). A menudo, el bajo rendimiento académico se debe a problemas de comportamiento que reducen el entusiasmo por la educación, disminuyen la motivación, causan distracciones en clase, fomentan un uso inadecuado de la tecnología y promueven relaciones negativas. Estos factores afectan la concentración del estudiante y provocan dificultades para comprender y retener los conocimientos en el aula, lo cual repercute negativamente en su aprendizaje significativo.

Estrategias para Mejorar el Rendimiento Académico en Estudiantes con Problemas de Conducta

En el ámbito educativo, es necesario promover un entorno de convivencia escolar favorable como parte de la estrategia de intervención, priorizando la prevención temprana como método clave para asegurar un ambiente educativo positivo y armonioso. De igual forma, es importante concientizar a los estudiantes acerca de los valores que se deben poner en práctica diariamente como **el respeto** para así formar un ambiente de aprendizaje verdadero y auténtico.

(Kenneth y Ben , 2000) señalan que las estrategias para mejorar el rendimiento académico están divididas en:

1. Estrategias cooperativas: En este tipo de estrategia los estudiantes trabajan en grupo por una recompensa en común. También es llamado de la “responsabilidad moral”

pues la meta es compartir por un grupo de alumnos, donde las actividades y los esfuerzos se encaminan hacia la meta en común.

2. Estrategias Individuales: Este método de estrategias tiene una estructura de meta donde las recompensas de un estudiante son independientes de las que reciben los demás compañeros de clase, ya que depende solo del comportamiento del alumno o alumna en cuestión.
3. Estrategias competitivas: Las recompensas se otorgan a algunos estudiantes que se reconocen como los mejores estudiantes dentro de la actividad que se haya propuesto dentro del aula de clase para alcanzar la meta. (pág. 9)

Estos diferentes tipos de estrategias promueven a que el estudiante tenga iniciativa a mejorar en su proceso de enseñanza y aprendizaje, también se busca organizar el manejo conductual en el aula a través de la sana competencia, el logro personal y el bien común.

Definición de gamificación

En el periodo digital factual, el acceso constante a la información transforma la experiencia del estudiante de manera significativa. Las nuevas tecnologías, como los videojuegos, ofrecen una experiencia enriquecedora al transportar al estudiante a un proceso de enseñanza- aprendizaje más dinámico e innovador. “El ser humano siempre ha estado relacionado con el juego, ya que este forma parte de su vida sobre todo en su infancia a pesar, de que los estímulos que los lleva a jugar suelen variar” (Valda, F., & Arteaga, C., 2015, pág. 352).

La gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador (Deterding, 2012, p. 14). Esto ayudará a que el estudiante mejoré la

retención de conocimientos, a desarrollar habilidades específicas o a incentivar acciones específicas.

Además, la gamificación permite que el estudiante adquiera varios conceptos/conocimientos relevantes para su contexto de forma natural. Permitiendo que este obtenga un aprendizaje más activo, interactivo y lúdico promoviendo la interacción, el trabajo en equipo y logrando un aprendizaje significativo.

Estrategias de Gamificación

Actualmente en la educación, tanto los niños como los adolescentes tienen conocimiento acerca de la utilización de las TICS. (Thompson, A. y Strickland, A., 2014) definen a las Tics como: "Aquellos dispositivos, herramientas, equipos y componentes electrónicos, capaces de manipular información que soportan el desarrollo y crecimiento económico de cualquier organización" (párr.1).

Bricall (2000) y Márquez (2002) señalan que:

Las funciones de las TIC desde la perspectiva de los estudiantes tienen las siguientes ventajas: propicia y mantiene el interés, motivación, interacción mediante grupos de trabajo y de discusión que se apoyen en las nuevas herramientas comunicativas: la utilización del correo electrónico, de la videoconferencia y de la red; desarrollo de la iniciativa, aprendizaje a partir de los errores y mayor comunicación entre profesores y alumnos. (pág. 221)

Es por esto, que la gamificación juega un papel importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños que tienen problemas de conductas. La implementación de la gamificación en aula ayuda a que los estudiantes con dificultades de comportamiento obtengan una enseñanza interactiva dejando atrás la enseñanza tradicional, captando más la atención de

estos y promoviendo una mejoría en el ambiente escolar. El juego facilita el desarrollo de distintas dimensiones del individuo, promoviendo así un crecimiento integral.

Según (Arango de Narváez, María Teresa, y otros, 1999) las áreas que se desarrollan son las siguientes:

Educativa: El juego estimula el desarrollo intelectual del alumnado, desarrollando la creatividad, imaginación e inteligencia ya que mediante la curiosidad lo motiva a seguir descubriendo.

Física: El juego desarrolla desahogo de energía y habilidades motrices y de control. Emocional: Es una manera de expresar sentimientos que en ocasiones con palabras no son capaces de transmitir, fomentando la personalidad e individualidad adquiriendo a la misma vez confianza e independencia, ya que con el juego se obliga a tomar decisiones por sí mismo.

Social: Ya que a través del juego hay que cumplir una serie de normas, las cuales se han de cumplir siendo una manera de que comience a conocer el contexto cultural y el funcionamiento de la sociedad, aprendiendo a cooperar y a compartir con los demás. (pág. 10).

CAPÍTULO 4

Análisis de los resultados obtenidos a través de la encuesta.

La aplicación del siguiente instrumento de encuesta fue hecha a 6 docentes de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa Particular Montfort.

Encuesta aplicada a estudiantes de EGB Superior

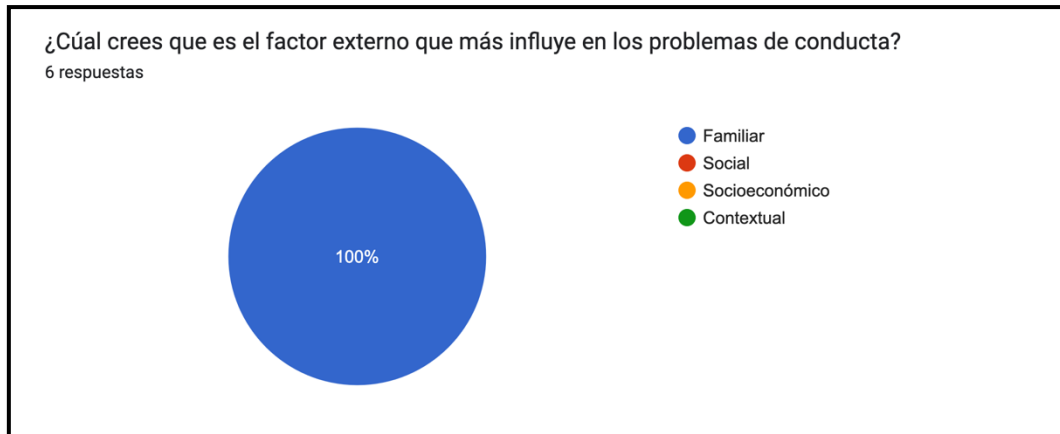
La siguiente encuesta fue aplicada a 6 docentes profesionales femeninas del nivel EGB Media, entre edades de 30 a 40 años, con más de 20 años de experiencia en el ámbito Educativo con

el objetivo de recoger información sobre cómo la gamificación puede mejorar el bajo rendimiento escolar en estudiantes con problemas de conducta.

1. ¿Cuál crees que es el factor externo que más influye en los problemas de conducta?

Gráfico 1

Docentes con alumnos con problemas de conducta. Elaborado por Ángeles Valarezo



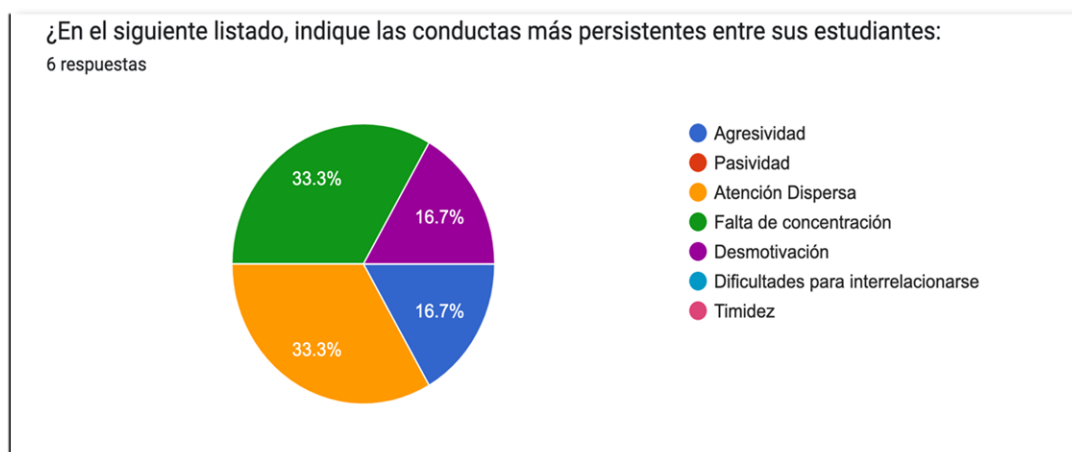
Con un total de seis respuestas, se muestran los resultados de la encuesta, clasificando las cuatro opciones: Familiar, Social, Socioeconómico y Contextual, derivando que 100% de los encuestados eligieron la opción familia, mientras que las demás categorías no obtuvieron ninguna respuesta. Gracias a esta selección se evidencia que los encuestados tienen a la familia como uno de los principales factores influyentes en los problemas de conducta del alumno.

La familia contribuye significativamente al desarrollo físico y emocional del estudiante, esto es gracias a que mediante ellos se visualiza el apoyo, orientación y supervisión que ayudan a desarrollar habilidades necesarias para un mejor rendimiento académico. La falta de respuestas en las categorías **Social**, **Socioeconómico**, y **Contextual** indica que, para los encuestados, estos factores no son considerados como prioritarios o determinantes en relación de la pregunta formulada.

2. ¿En el siguiente listado, indique las conductas más persistentes entre sus estudiantes:

Gráfico 2

Tipos de Conductas. Elaborado por Ángeles Valarezo



En esta pregunta se evidencia la distribución de respuestas de una encuesta con un total de 6 participantes. Las respuestas se distribuyeron entre varias categorías de conductas persistentes: **Agresividad, Pasividad, Atención Dispersa, Falta de concentración, Desmotivación, Dificultades para interrelacionarse, y Timidez**. Las categorías **Pasividad y Atención Dispersa** recibieron cada una el 33.3% de las respuestas, mientras que **Agresividad y Timidez** obtuvieron cada una el 16.7%. Por otro lado, las demás categorías no obtuvieron ninguna respuesta. Es importante visualizar que las opciones de **Pasividad y Atención dispersa** fueron las más seleccionadas teniendo como resultado que los encuestados si perciben la falta de interés y las dificultades de los estudiantes para lograr la atención respectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La elección de "Pasividad", indica que el estudiante puede estar experimentando una falta de motivación o compromiso, lo que puede ser ocasionado por factores como el aburrimiento, la falta de estimulación adecuada o de igual forma como los factores familiares y contextuales. Por otro lado, **Atención Dispersa** refleja problemas en el estudiante para obtener concentración en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que podría estar relacionado con factores familiar, social, emocional y contextual, así como tampoco no se puede negar, que los niños de hoy trabajan desde edades tempranas, con poca atención, producto probablemente de estímulos exteriores muy invasivos, televisión, tecnología, un

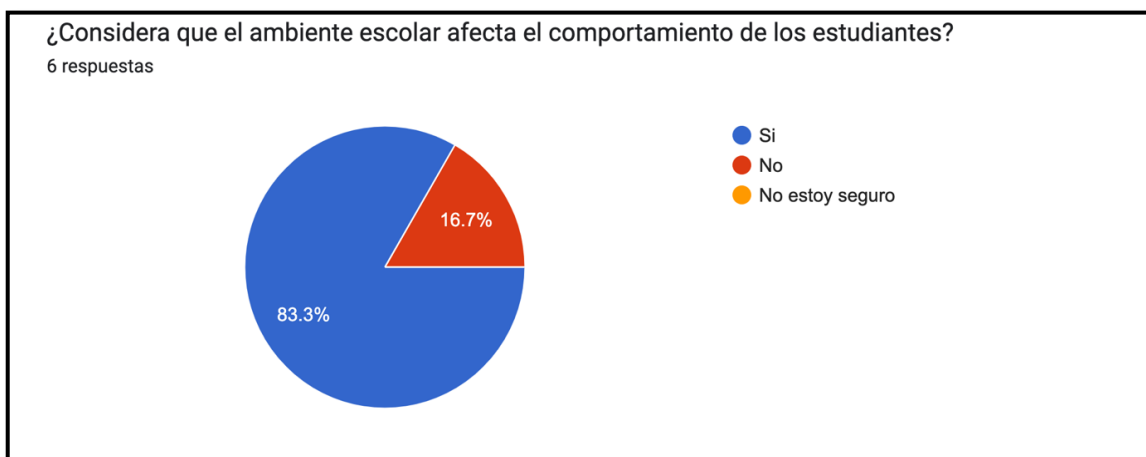
entorno ruidoso. Las respuestas de **Agresividad** y **Timidez** fueron las menos comunes, sin embargo, también son importantes. La elección de **agresividad** puede indicar que los estudiantes exhiben un comportamiento impulsivo o reacciones explosivas ante diferentes situaciones, esto puede ser motivo de frustraciones o tensiones acumuladas, producto de un desbalance en sus emociones.

La "Timidez," por su parte, sugiere que algunos individuos pueden tener dificultades para expresarse o interactuar con los demás, lo cual podría estar vinculado a una baja autoestima, miedo al juicio social, o experiencias previas negativas, así como tampoco, se puede negar que el distanciamiento sociales, instaurado a partir de la pandemia por el Covid 19, fue una exigencia fuerte para todos, tomando en cuenta en las edades en la que se encontraban en aquel entonces, por demás frágil y sensible al encuentro social.

3. ¿Considera que el ambiente escolar afecta el comportamiento de los estudiantes?

Gráfico 3

Ambiente Escolar. Elaborado por Ángeles Valarezo



Con respecto a la pregunta 3 de la encuesta, un 83.3% de los participantes tiene como principal respuesta que el ambiente escolar **Si** llega a afectar el comportamiento en los estudiantes. Se reconoce que un ambiente escolar pacífico, con buenas relaciones entre compañeros fomenta a que el estudiante obtenga comportamientos diferentes tales como: de

cooperación, pro-sociales entre otros. En cambio, sí se dan ambientes negativos, con conflictos, acoso o falta de apoyo puede ser un causante de los comportamientos disruptivos como la agresividad, aislamiento o el principal que es el desinterés académico. El fuerte apoyo a la opción Sí indica que la mayoría de los encuestados creen que existe una fuerte relación entre clima escolar y comportamiento de los estudiantes. Esta visión mayoritaria puede basarse en experiencias directas, observaciones o investigaciones previas que respaldan la importancia del contexto educativo en la configuración del comportamiento.

Por otro lado, el 16.7% de respuestas negativas indica la presencia de una minoría que no está de acuerdo con la opinión dominante. La diferencia surge de diferentes razones. Según esta perspectiva, el comportamiento de los alumnos está más arraigado en los conocimientos y valores inculcados en el hogar que en el entorno escolar. También es posible que algunos encuestados hayan tenido experiencias u observado casos en los que el entorno escolar no tuvo impacto significativo en los distinguidos comportamiento de los estudiantes a pesar de la realización de diferentes variaciones.

4. ¿Ha notado algún cambio en los patrones de comportamiento desde que comenzó la pandemia del COVID-19?

Gráfico 4

Comportamientos después de la Pandemia Covid-19. Elaborado por Ángeles Valarezo

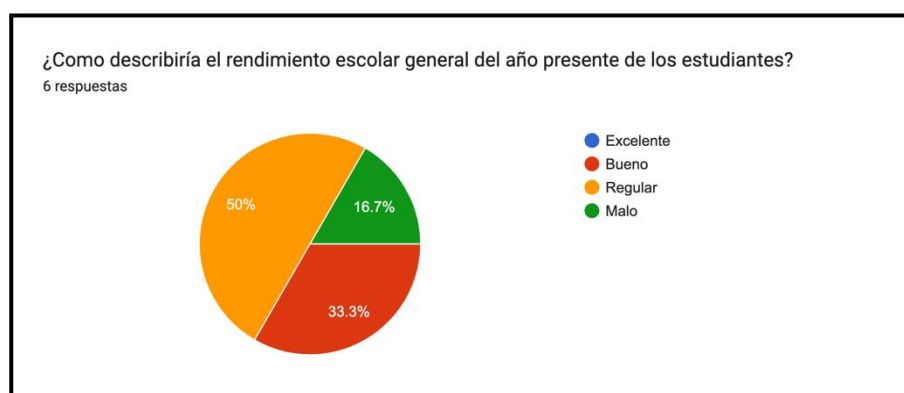


En la pregunta cuatro, se dieron 6 respuestas por parte de los encuestados. El porcentaje mayor el cual fue 83.3% a la opción SI afirmaron haber observado cambios desde que comenzó la pandemia COVID-19. La mayor cantidad de los encuestados a la respuesta **SI**, hace hincapié a que se ha podido presenciar que los estudiantes han cambiado sus patrones de comportamiento durante la pandemia. Esto se da gracias a que los estudiantes presenciaron el confinamiento, el distanciamiento social y la educación en línea, provocando dichas alteraciones en los cambios de conducta logrando reacciones ante situaciones de estrés o presión. Luego, se obtuvo un 16.7% de los encuestados en donde indicaron con la opción **NO** a que no han percibido cambios, esto se debe a que varios alumnos junto con sus padres de familia lograron mantener una rutina constante a pesar de lo que sucedía mundialmente. Estos podrían tener apoyo familiar y social que les otorgaban estabilidad para el enfrentamiento de retos sin experimentar transformación en el comportamiento.

5. ¿Cómo describiría el rendimiento escolar general del año presente de los estudiantes?

Gráfico 5

Rendimiento Escolar del Presente Año. Elaborado por Ángeles Valarezo



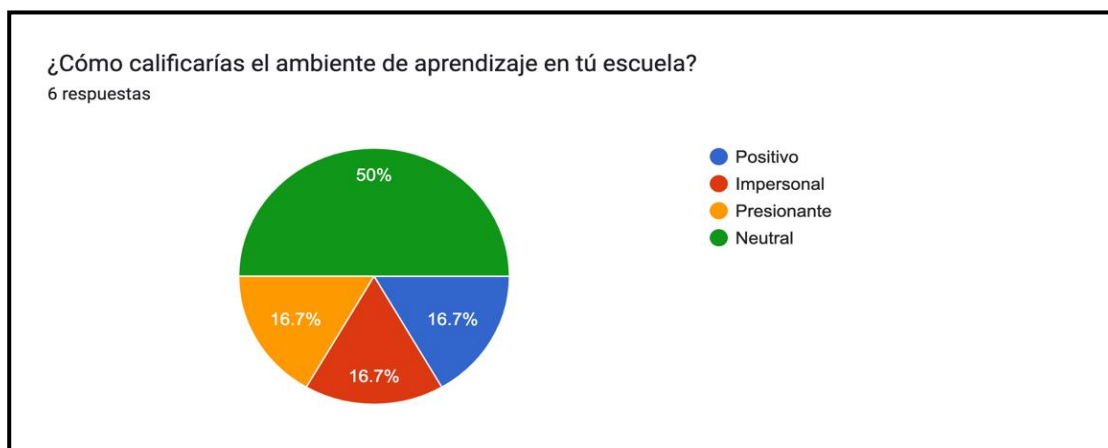
Si bien queda claro que, un 50% de las docentes dan a conocer el rendimiento escolar como “regular” de los estudiantes en el año presente, es decir que no se ha alcanzado niveles óptimos ni ha sido desfavorecido, sino que se encuentra en un término medio. Esto se llega a

visualizar gracias a diversos factores, tales como las continuas adaptaciones al proceso de enseñanza-aprendizaje, la motivación hacia los estudiantes y la presencia que debe tener el núcleo familiar. Luego, podemos observar que el 33.3% optó por la respuesta "Bueno" considerando que, a pesar de los desafíos, los estudiantes han logrado mantener un rendimiento positivo. Este grupo hasta ahora pudo haber observado los esfuerzos significativos de los estudiantes para obtener un mejor rendimiento escolar y no quedarse estancado sino más bien avanzar. Por otro lado, el 16.7% describió el rendimiento escolar como "Malo" el cual refleja una preocupación por aquellos estudiantes que posiblemente han enfrentado mayores dificultades. Estos encuestados pueden haber notado una disminución en la calidad del aprendizaje, falta de acceso a recursos educativos adecuados, o problemas de adaptación de los estudiantes con alguna necesidad educativa específica.

6. ¿Cómo calificarías el ambiente de aprendizaje en tú escuela?

Gráfico 6

Ambiente de aprendizaje en la Institución. Elaborado por Ángeles Valarezo



La opción con mayor selección fue **Neutral (50%)** la mitad de los encuestados piensan que el ambiente escolar dentro de la Institución es equilibrado, es decir ni bueno ni malo. Esto puede indicar que, aunque el ambiente no presenta situaciones o conflictos graves, tampoco ofrece un ambiente motivador. Un ambiente regular llega a ser resultado de una combinación

de factores que se limitan entre sí, como la calidad de enseñanza, los recursos disponibles y los vínculos entre alumno y maestro.

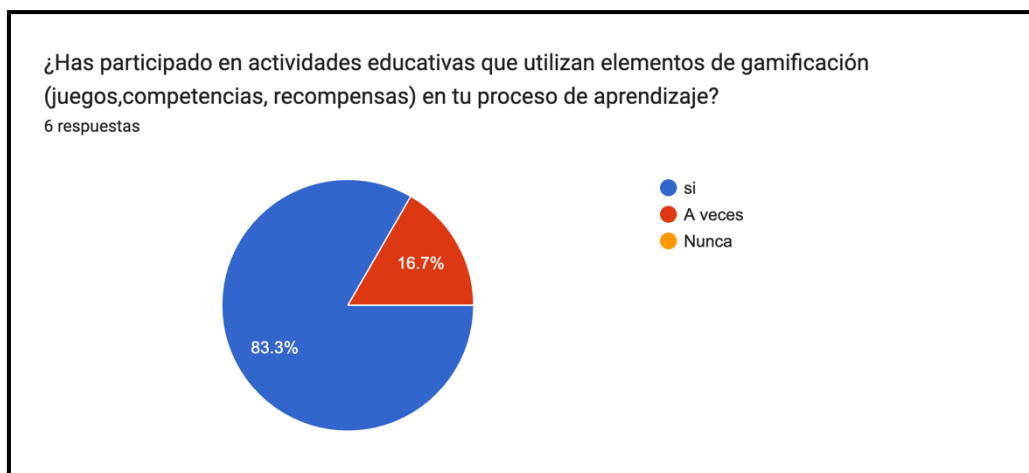
Por otro lado, el 16.7% eligió la opción de **Positivo** lo que indica que son pocos los que conocen realmente cuales son los aspectos positivos en el entorno educativo. Estos elementos pueden ser, procesos eficientes de enseñanza o un ambiente que promueva el crecimiento académico y personal no solamente de los estudiantes sino también a los docentes.

En contraste, el 16.7% de los encuestados que calificaron el ambiente como "Impersonal" hace referencia a una falta de conexión y apoyo individualizado, donde se refleja una estructura educativa demasiado centrada en el cumplimiento de objetivos estandarizados y en la transmisión de contenido, sin suficiente enfoque en las relaciones humanas y en el apoyo emocional, y otro 16.7% lo describe como un ambiente **Presionante** el cual puede reflejar altos niveles de estrés y exigencia, donde los estudiantes sienten una presión constante para rendir, afectando negativamente su bienestar emocional y su desempeño académico.

7. ¿Has participado en actividades educativas que utilizan elementos de gamificación (juegos, competencias, recompensas) en tu proceso de aprendizaje?

Gráfico 7

Gamificación en el proceso de aprendizaje. Elaborado por Ángeles Valarezo



Para la pregunta 7 se obtuvo un total de seis respuestas, se revela que el 83.3% de los encuestados si han utilizado elementos de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se ha presentado que la gamificación, es una herramienta efectiva para el aumento de motivación y compromiso de los estudiantes. Esto se da gracias a la integración de elementos lúdicos como lo son los juegos, competencias y recompensas, los docentes crean un aprendizaje más dinámico y menos tradicional fomentando un porcentaje alto de participación, retención del conocimiento. Esta herramienta interactiva permite que los docentes implementen actividades más sencillas y efectivas logrando que el estudiante llegue a obtener un aprendizaje significativo. Por otra parte, se obtuvo un porcentaje de 16.7% indicando que ha realizado actividades gamificadas ocasionalmente. Esta menor cantidad refleja que, existen docentes que no se llegan a relacionar completamente del todo con la gamificación, realizando una enseñanza básica y tradicional. Podemos decir que esto se debe a diversos factores, uno de ellos es el desconocimiento hacia las herramientas tecnológicas obteniendo como preferencia métodos tradicionales.

8. ¿Considera que el aprendizaje sería más productivo, si se utilizan estrategias de gamificación? (Juegos)

Gráfico 8

Gamificación logra un aprendizaje más productivo. Elaborado por Ángeles Valarezo



Se puede observar que un 83.3%, considera que estas estrategias de gamificación harían el aprendizaje absolutamente más productivo. Este resultado refuerza la idea de que los elementos de gamificación son vistos positivamente por la mayoría de los encuestados, quienes perciben que la integración de juegos y otros componentes lúdicos en el proceso educativo puede mejorar significativamente la efectividad del aprendizaje. El otro 16.7% de los encuestados manifestó no estar seguro sobre la productividad de la gamificación en el aprendizaje. Esto es gracias a la falta de experiencia directa con metodologías gamificadas, o hacia los beneficios que pueden traer estas hacia los estudiantes con un bajo rendimiento académico o inclusive a estudiantes con necesidades educativas específicas.

Análisis de las entrevistas

GUÍA DE ENTREVISTA A EXPERTOS

Datos Informativos de la entrevista

Objetivo de la entrevista: Obtener opiniones y punto de vista acerca de cuáles son los procesos para resolver situaciones con estudiantes que tienen problemas de conducta, asimismo sobre cómo la gamificación puede mejorar el bajo rendimiento escolar en estudiantes con problemas de conducta.

Nombres completos del entrevistado: Lcda. Malenna Guzmán

Cargo/funciones: directora general de Institución Educativa Montfort

Nombre del entrevistador: María Valarezo

Fecha de la entrevista: jueves 27 de junio del 2024

Pregunta #1:

¿Qué procedimientos sigue para resolver situaciones donde un estudiante muestra comportamientos disruptivos o desafiantes?

Respuesta

En primer lugar, se debe conversar con el estudiante. Posteriormente, se procederá a llamar al padre de familia para informarle que se ha mantenido una conversación con el estudiante y para situarlo en el contexto respectivo. En caso de que la situación persista sin mejoría, se solicitará al padre que asista a una reunión para firmar una carta de compromiso. Como último recurso, se considerará la solicitud de una maestra sombra para el estudiante.

Análisis

Dentro de la respuesta que se presentó, se debe tomar en cuenta cuán importante es hablar primero directamente con el estudiante, por la razón que da a la apertura de abordar el comportamiento disruptivo de inmediato, ayudando a que el estudiante obtenga la oportunidad de corregir dicho comportamiento sin involucrar a las autoridades debidas. Como educadora, considero que es necesario seguir al tanto del estudiante, involucrando al equipo del DECE, mediante la revisión de la ficha del estudiante para identificar novedades en el historial académico. Al contactar al padre de familia, el objetivo debe ser informarle sobre la situación y conocer lo que sucede en el hogar, lo que nos permitirá registrar posibles causas aisladas o directas que influyan en el comportamiento del niño; esta comunicación no tiene la intención de presentar quejas, sino de demostrar nuestro compromiso con el bienestar del estudiante y su familia. Si la situación llegara a descontrolarse, se podría considerar la elaboración de una carta de compromiso para abordar el problema de manera formal y efectiva.

Pregunta #2:

¿Cómo cree que los problemas de conducta afectan el ambiente de aprendizaje en el aula y en la escuela en general?

Respuesta

Los problemas de conducta del estudiante afectan a la maestra, ya que debe concentrar gran parte de su atención en manejar estos comportamientos, lo cual puede retrasar la cobertura de

los contenidos curriculares. Además, esto provoca que la maestra pierda el enfoque en el progreso y las necesidades educativas de los demás estudiantes.

Análisis

Podemos reconocer que cuando un estudiante presenta problemas de conducta, la maestra se ve obligada a dedicar una cantidad considerable de tiempo y energía a manejar estos comportamientos. Es decir que al concentrar su atención en el estudiante con problemas de conducta el proceso de enseñanza-aprendizaje se puede ver interrumpido. Esto puede repercutir en que los estudiantes no reciban la instrucción completa o necesaria en ciertos temas, afectando su aprendizaje y rendimiento académico. Lo más importante es que la maestra puede descuidar las necesidades educativas y el progreso de los demás estudiantes, conllevando a que los demás estudiantes sientan desmotivación por el hecho de verse abandonados. Además, se debe establecer una red de contención emocional para todos los estudiantes, así como para la docente, ya que los comportamientos inadecuados, tensiona el ambiente y genera desánimo, preocupación, atención, tanto en los demás niños, como en la propia docente. Es vital, hablar del asunto con todos y comprometernos a ser el apoyo que se requiere cómo equipo que son, lo cual promueve la empatía y solidaridad entre los estudiantes, pero al mismo tiempo, que puedan direccionar o apoyar a su compañero con comportamientos disruptivos.

Pregunta #3

¿Cuáles son los tipos más comunes de problemas de conducta que has enfrentado en tu experiencia como educador/a?

Respuesta

Déficit de atención e hiperactividad.

Problema de agresividad

Falta de atención

Análisis

Dentro de las respuestas podemos observar que son 3 tipos lo más comunes, el primero es los estudiantes con TDAH, estos pueden tener dificultades para concentrarse en las tareas, seguir instrucciones y mantenerse sentados o tranquilos durante periodos prolongados, conllevando a que obtengan un rendimiento académico inferior al esperado y a interacciones sociales problemáticas. Por otro lado, la agresividad puede interrumpir el ambiente de aprendizaje, generar conflictos entre estudiantes y afectar negativamente el ambiente del aula. También puede ser un indicador de problemas subyacentes como dificultades emocionales o situaciones familiares complicadas. La falta de atención puede llevar a un bajo rendimiento académico, dificultades para seguir el ritmo de la clase y una participación limitada en actividades grupales. En cualquiera de los casos anotados, es realmente importante conocer las causas y el origen de esas situaciones, hacer las adaptaciones curriculares correspondientes y trabajar interdisciplinariamente con otros profesionales.

Pregunta #4

¿Recibe apoyo del equipo escolar (administración, consejeros, otros profesores) para manejar problemas de conducta en el aula? ¿Cuáles de ellos?

Respuesta

Si, se reciben personas externas, como por ejemplo psicólogas externas, que llegan a realizar visitas áulicas y terapistas de la misma manera.

Análisis

Es importante visualizar que tanto psicólogos como terapistas, son de gran ayuda para enfrentar los problemas de conducta dentro del aula. Una de las funciones principales que realiza un psicólogo es observar a los estudiantes en el aula y utilizar herramientas de evaluación estandarizadas para identificar problemas de conducta y sus posibles causas, además de que pueden ayudar a diagnosticar trastornos del comportamiento y otros problemas

psicológicos que puedan estar afectando el rendimiento y la conducta del estudiante, así como dar las asesorías correspondientes a los docentes, para ayudar a gestionar de mejor manera los comportamientos y actitudes de los estudiantes.. El principal beneficio de la intervención psicológica dentro del aula es que los estudiantes pueden aprender a manejar mejor sus emociones y comportamientos, lo que conduce a un ambiente de aprendizaje más positivo.

Pregunta #5

¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta al integrar la gamificación en los estudiantes de Educación Media?

Respuesta

Uno de los principales desafíos es que tanto estudiantes como docentes pueden mostrar resistencia al adoptar nuevas metodologías de enseñanza, especialmente aquellas que difieren significativamente de los métodos tradicionales.

Análisis

La respuesta aborda de manera completa y precisa uno de los principales desafíos al integrar la gamificación en la educación media. El reconocimiento de la resistencia al cambio es fundamental, ya que es un obstáculo común en la implementación de nuevas metodologías educativas. La propuesta de estrategias como la capacitación y la demostración de beneficios prácticos es adecuada y puede ayudar a mitigar esta resistencia.

Pregunta #6:

¿Qué beneficios cree que ofrece la gamificación en el aprendizaje?

Respuesta

Desde mi punto de vista, la gamificación puede aumentar significativamente la motivación de los estudiantes al hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y divertido. Los elementos de juego como puntos, niveles, recompensas y desafíos fomentan el compromiso y la participación activa.

Análisis

La respuesta sobre los beneficios de la gamificación en el aprendizaje hace referencia a que la gamificación puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y dinámico, lo cual es crucial para mantener a los estudiantes interesados y comprometidos, dejando a un lado la metodología tradicional. También que, al integrar elementos de competencia y recompensas, la gamificación puede incentivar a los estudiantes a esforzarse más y a alcanzar mejores resultados académicos. Hay que tener en cuenta que la gamificación, no sólo se centra en el contenido académico, sino que también puede ayudar a desarrollar habilidades blandas como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la creatividad y la toma de decisiones, provocando que el estudiante obtenga un mejor aprendizaje tanto teórico como personal.

Pregunta #7

¿Piensa que la gamificación puede ser una herramienta útil para obtener un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con problemas de conducta? ¿Por qué?

Respuesta

Si, porque los estudiantes con problemas de conducta a menudo muestran desinterés y falta de compromiso en entornos educativos tradicionales.

Análisis

Menciona que la gamificación si puede ser una herramienta útil para los estudiantes con problemas de conducta. Se debe reconocer que los estudiantes con problemas de conducta muestran una falta de interés en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ende, al introducir elementos de juego como puntos, recompensas, y niveles, la gamificación puede capturar la atención de estos estudiantes y motivarlos a participar activamente en su propio aprendizaje, reduciendo así comportamientos disruptivos.

Pregunta #8

¿Qué tipo de intervenciones cree que podrían ayudar a mejorar el rendimiento académico de un estudiante con bajo desempeño?

Respuesta

Se pueden dar intervenciones tales como: Tutorías, derivarlos con una maestra en casa y si es necesario explicar el contenido dos veces en horas de clase, al igual que enviarle hojas de refuerzo en casa.

Análisis

Se reconoce que la palabra “intervención” hace referencia a las estrategias y acciones específicas que se implementan para apoyar a estudiantes que presentan dificultades, ya sean académicas, conductuales o emocionales. Estas intervenciones están diseñadas para proporcionar el apoyo adicional necesario para que los estudiantes puedan alcanzar su máximo potencial y superar los desafíos que enfrentan. Como por ejemplo lo que mencionaba como: Tutorías, las tutorías son sesiones de enseñanza adicionales fuera del horario regular de clases, donde un tutor trabaja individualmente con los estudiantes que necesitan apoyo extra, de igual forma las demás intervenciones. Todas estas tienen como propósito promover un entorno de aprendizaje seguro y adaptado a las necesidades del estudiante, asegurando que continúe recibiendo educación a pesar de sus circunstancias particulares.

Pregunta #9

¿Cómo define el "bajo rendimiento escolar" y cuáles crees que podrían ser sus causas más comunes?

Respuesta

Lo defino como la no llegada de tareas, el no trabajar en clases y el que el estudiante obtenga desconocimientos o vacíos en contenidos dados para su nivel educativo.

Las causas comunes podrían ser:

No existe apoyo en casa de padres

Alguna condición

Falta de materiales escolares

Diagnóstico que no se haya realizado.

Análisis

Tenemos que tomar en cuenta que el bajo rendimiento escolar, muchas veces se da mediante comportamientos específicos tales como la no llegada de tareas, bajas calificaciones, falta de participación en actividades escolares, o problemas de comportamiento. Por ende, las causas más comunes que se reflejan llegan a ser variadas, pero todas estas logran ser válidas y frecuentes, como por ejemplo la inexistencia en casa por parte de los padres de familia, actualmente los padres no tienen el interés de ayudar a sus hijos en la parte educativa y tampoco conocen cómo podría ser ayudado, por eso la escuela, tiene responsabilidad formadora también con los padres de familia. Los niños de hoy son dejados en manos de terceros y de la tecnología y aunque podrían ser muy educativos, los vídeos que los niños observan faltan la mediación, palabra y mirada del adulto familiar que lo acompañe en el proceso de aprendizaje que el mundo tecnológico puede dar, ya que lamentablemente solo se vuelven receptivos de una información que, aunque tenga colorido, música, sonidos y contenidos, si requiere ser mediado y canalizado por un adulto.

Datos Informativos de la entrevista

Objetivo de la entrevista: Obtener opiniones y punto de vista acerca de cuáles son los procesos para resolver situaciones con estudiantes que tienen problemas de conducta, asimismo sobre cómo la gamificación puede mejorar el bajo rendimiento escolar en estudiantes con problemas de conducta.

Nombres completos del entrevistado: Lcda. Doménica Herrería

Cargo/funciones: Psicopedagoga de la Institución Educativa Montfort

Nombre del entrevistador: María Valarezo

Fecha de la entrevista: viernes, 05 de Julio del 2024

Pregunta #1

¿Qué procedimientos sigue para resolver situaciones donde un estudiante muestra comportamientos disruptivos o desafiantes?

Respuesta

Primero comunicarles a los padres por correo electrónico, los comportamientos que tiene el estudiante. Si los comportamientos siguen frecuentemente, se convoca a los padres de familia. En la reunión se llega a acuerdos y compromisos por parte de los padres y por parte de la institución.

Análisis

Es fundamental involucrar a los padres desde la primera instancia acerca de los comportamientos del estudiante, sobre todo para que los padres de familia puedan conversar con su hijo, sobre dicho comportamiento en casa. Lo más oportuno, es que los padres conozcan las conductas de los hijos, porque de esta manera, los hijos saben que somos un equipo de personas, interesados en su bienestar y que estamos buscando las mejores alternativas, para que se interrelacione de las mejores formas con su entorno y por supuesto un aprendizaje productivo. La medida con respecto a convocar a una reunión en persona con los padres es adecuada si el comportamiento no mejora, permitiendo un diálogo más profundo y la oportunidad de aclarar dudas. Las reuniones cara a cara permiten una comunicación más efectiva y pueden fortalecer la cooperación entre la escuela y la familia, por último, el hecho de llegar a acuerdos y compromisos se plantea, para asegurar que se tomen medidas concretas para abordar el comportamiento del estudiante, y el ambiente no se vuelva incómodo y entorpezca su aprendizaje

Pregunta #2

¿Cómo cree que los problemas de conducta afectan el ambiente de aprendizaje en el aula y en la escuela en general?

Respuesta

Afectan en el aula, ya que este tipo de comportamientos pueden distraer a otros estudiantes o llevarlos a imitar dichas conductas, lo que resulta en problemas en su aprendizaje y en la negligencia de sus estudios o actividades académicas.

Análisis

La respuesta identifica correctamente dos principales impactos: la distracción de otros estudiantes y la posible imitación de los comportamientos disruptivos y explica cómo estos impactos afectan negativamente el aprendizaje y la participación en actividades académicas. Hay que tener en cuenta también que, estos comportamientos afectan el ambiente general del aula, el clima escolar y la autoridad del maestro. Muchas veces para los compañeros de clase este tipo de situaciones les resultan incómodas, provocando que estos se distraigan directamente y pierdan el hilo de clase.

Pregunta #3

¿Cuáles son los tipos más comunes de problemas de conducta que has enfrentado en tu experiencia como educador/a?

Respuesta

Déficit de atención e hiperactividad.

Problema de agresividad

Análisis

Pregunta #4

¿Recibe apoyo del equipo escolar (administración, consejeros, otros profesores) para manejar problemas de conducta en el aula? ¿Cuáles de ellos?

Respuesta

Si, DECE preceptoras y psicopedagogía

Análisis

Los profesionales del DECE están capacitados en técnicas de manejo del comportamiento y en intervenciones psicológicas y educativas que pueden ser más efectivas que las estrategias implementadas únicamente por los maestros. Es importante que el DECE trabaje en colaboración estrecha con los maestros, para asegurar que las estrategias se apliquen consistentemente. Obtener dicho apoyo no solamente ayuda al docente respectivo sino además puede actuar como mediador en conflictos entre estudiantes, ayudando a resolver disputas de manera constructiva y promoviendo un ambiente de respeto y colaboración.

Pregunta #5

¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta al integrar la gamificación en los estudiantes de Educación Media?

Respuesta

Hay que asegurar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a las herramientas y tecnologías necesarias para participar en actividades gamificadas puede ser un desafío, especialmente en entornos escolares con recursos limitados.

Análisis

La gamificación a menudo implica el uso de tecnología, materiales educativos específicos o herramientas digitales que pueden no estar disponibles para todos los docentes o en todas las escuelas. La falta de acceso a estos recursos puede dificultar la implementación de estrategias gamificadas. Por otro lado, algunas instituciones educativas pueden no estar familiarizadas o ser reticentes a adoptar enfoques innovadores como la gamificación. La falta de apoyo o la resistencia por parte de la administración escolar puede desmotivar a los docentes para intentar integrar nuevas metodologías.

Pregunta #6

¿Qué beneficios cree que ofrece la gamificación en el aprendizaje?

Respuesta

Si se emplea el juego como instrumento pedagógico, los estudiantes se sienten más animados para aprender un nuevo concepto. A su vez, se fomenta el interés hacia el proceso de aprendizaje logrando que estos adquieran conocimientos de una manera más lúdica y divertida mejorando su rendimiento académico.

Análisis

La gamificación convierte el aprendizaje más llamativo y divertido, logrando que los estudiantes obtengan un proceso de enseñanza-aprendizaje diferente. La naturaleza interactiva y competitiva de los juegos puede fomentar un mayor compromiso y persistencia en las tareas académicas. Además de que promueve en el aula una participación más activa y no solamente los ayuda en la parte académica sino también en la parte social. Muchos juegos educativos requieren que los estudiantes trabajen en equipo, negocien y tomen decisiones, lo que contribuye a su desarrollo personal y social.

Pregunta #7

¿Piensa que la gamificación puede ser una herramienta útil para obtener un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con problemas de conducta? ¿Por qué?

Respuesta

Sí, ya que los niños con este tipo de comportamientos se distraen fácilmente, mediante esta metodología se logra captar mejor su atención y que aumente el interés en las respectivas clases.

Análisis

La gamificación puede proporcionar un entorno estructurado y motivador que ayude a los estudiantes con problemas de conducta a mejorar su compromiso con el aprendizaje y a desarrollar habilidades sociales y emocionales importantes. Mediante esta nueva herramienta los estudiantes con problemas de conducta siempre estarán motivados a seguir aprendiendo

mediante el juego, y a su vez permite que estos avancen a su propio ritmo explorando diferentes caminos incrementando el aprendizaje autodirigido y la autogestión del conocimiento.

Pregunta #8

¿Qué tipo de intervenciones cree que podrían ayudar a mejorar el rendimiento académico de un estudiante con bajo desempeño?

Respuesta

Intervención psicopedagógica para mejorar las dificultades que está presentando en la Institución.

Análisis

La Intervención Psicopedagógica, desarrolla estrategias personalizadas para abordar las dificultades específicas del estudiante, ya sea en áreas como la lectura, escritura, matemáticas u otras habilidades académicas. Sin embargo, es importante reconocer que no solamente se debe obtener la ayuda de la psicopedagoga, sino más bien trabajar en equipo. Trabajando en equipo con padres y maestros, se diseñan planes de acción conjuntos para apoyar al estudiante tanto en el hogar como en el entorno escolar, asegurando una continuidad en la implementación de estrategias de apoyo. A lo largo del proceso, el psicopedagogo monitorea el progreso del estudiante y ajusta las intervenciones según sea necesario, asegurándose de que las estrategias sean efectivas y de que el estudiante esté alcanzando sus metas académicas.

Pregunta #9

¿Cómo define el "bajo rendimiento escolar" y cuáles crees que podrían ser sus causas más comunes?

Respuesta

El bajo rendimiento escolar se define por la baja calificaciones dentro de las materias respectivas.

Causas:

Problemas de atención

Distracción

Conducta

Familiar

Problemas emocionales.

Análisis

La respuesta proporciona una definición clara y concisa de lo que se entiende por "bajo rendimiento escolar", enfocándose en las bajas calificaciones en las materias escolares. Esta definición es acertada y generalmente aceptada en el ámbito educativo, ya que el rendimiento escolar suele medirse a través de las calificaciones obtenidas por los estudiantes. Por otro lado, tenemos las causas del bajo rendimiento escolar, que cada una de ellas numeradas se visualiza que está correctamente fundamentada y refleja una comprensión adecuada de los factores que pueden influir negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes.

Datos Informativos de la entrevista

Objetivo de la entrevista: Obtener opiniones y punto de vista acerca de cuáles son los procesos para resolver situaciones con estudiantes que tienen problemas de conducta, asimismo sobre cómo la gamificación puede mejorar el bajo rendimiento escolar en estudiantes con problemas de conducta.

Nombres completos del entrevistado: Mgs. Ruddy Cruz

Cargo/funciones: Coordinadora de Español de la Institución Educativa Montfort

Nombre del entrevistador: María Valarezo

Fecha de la entrevista: Viernes, 05 de Julio del 2024

Pregunta #1

¿Qué procedimientos sigue para resolver situaciones donde un estudiante muestra comportamientos disruptivos o desafiantes?

Respuesta

Para empezar, se recomienda conversar con el estudiante en privado con respecto a su comportamiento dentro del aula. El diálogo tiene como finalidad fomentar la reflexión por parte del alumno, otorgándole que se ponga en el lugar de los demás compañeros. Es importante saber sobre sus necesidades y llevar a cabo soluciones que eviten la repetición de la conducta no adecuada. Si el estudiante comienza a presentar comportamientos más violentos, se debe recurrir al Departamento de Consejería Estudiantil (DECE).

Análisis

De acuerdo con lo contestado, se debe reconocer que el diálogo privado puede impactar en la conducta del estudiante. La confidencialidad y la personalización de la conversación pueden facilitar una mejor comprensión y reflexión por parte del niño sobre su comportamiento. Invitar al niño a ponerse en el lugar de los demás puede promover el desarrollo de habilidades empáticas y una mejor convivencia en el aula. Es una estrategia que puede reducir comportamientos disruptivos al hacer que los estudiantes comprendan el impacto de sus acciones en los demás. Por otro lado, la colaboración en la búsqueda de soluciones permite que el niño se sienta involucrado y responsable de su propio comportamiento, por ende, la inclusión del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) en casos de comportamiento violento es una medida apropiada que asegura la atención profesional y especializada.

Pregunta #2

¿Cómo cree que los problemas de conducta afectan el ambiente de aprendizaje en el aula y en la escuela en general?

Respuesta

Los comportamientos disruptivos en el aula afectan de diversas maneras. Primero, generan un ambiente de desorden que dificulta el desarrollo normal de la clase. Esta situación puede incitar a otros estudiantes a imitar dichas conductas, perpetuando el caos y obstaculizando el proceso educativo. Además, estos comportamientos minan el cumplimiento de normas esenciales como el respeto, la tolerancia y la empatía, fundamentales para una convivencia armónica y un entorno de aprendizaje efectivo.

Análisis

Los comportamientos disruptivos en el aula tienen un impacto significativo y negativo en el ambiente educativo. No solo interrumpen el flujo de la enseñanza y el aprendizaje, sino que también fomentan un ciclo de desorden y caos que es difícil de controlar. Si un estudiante ve que otro se comporta de manera inadecuada sin enfrentar consecuencias inmediatas, puede sentirse tentado a imitar ese comportamiento. Esta imitación puede llevar a un aumento de las interrupciones y a una disminución del respeto hacia las normas de la clase, creando un ciclo vicioso de caos que es difícil de romper. Es importante tener en cuenta que, el fomentar los valores tanto como el respeto, la tolerancia y la empatía es crucial para lograr que todos los estudiantes lleguen a obtener un aprendizaje significativo, una de las ventajas sería cuando los estudiantes se sienten respetados y valorados, están más dispuestos a participar activamente en el aprendizaje.

Pregunta #3

¿Cuáles son los tipos más comunes de problemas de conducta que has enfrentado en tu experiencia como educador/a?

Respuesta

Falta de concentración

Agresividad

Hiperactividad

Análisis

Los problemas de conducta se describen como comportamientos inadecuados o patrones de acción no adaptativos que ocurren con frecuencia e intensidad elevadas para la etapa de desarrollo correspondiente. En otras palabras, se trata de alteraciones que suelen estar relacionadas con la violencia y la dificultad para seguir las normas. Por ende, una de las respuestas hace referencia al tipo de problema de conducta más común en este caso: La agresividad, se menciona que este se manifiesta mediante una actitud desafiante, hostil y desobediente dejando a un lado el respeto tanto a compañeros de clase, como al docente respectivo. Actualmente, también se puede reconocer que el (TDAH) trastorno de déficit de atención e hiperactividad es uno de los más comunes no solamente para el entrevistado sino para muchos formadores en el ámbito educativo. Este tipo de problema de conducta puede influir negativamente en la capacidad del estudiante para concentrarse, prestar atención, escuchar con atención o esforzarse en la realización de las tareas escolares. Además, de que logra interrumpir el desarrollo de la clase, pausando no solamente su aprendizaje y también el de sus compañeros de salón.

Pregunta #4

¿Recibe apoyo del equipo escolar (administración, consejeros, otros profesores) para manejar problemas de conducta en el aula? ¿Cuáles de ellos?

Respuesta

Si, el DECE: Entre los asistentes los cuales son la psicopedagoga y la preceptora.

Análisis

El DECE (departamento de consejería estudiantil) es el encargado de velar por la salud integral de los estudiantes, con el propósito de ofrecer apoyo y acompañamiento en lo emocional, educativo, social y psicológico al alumnado dentro de la Institución Educativa. Para manejar cualquier tipo de problema de conducta el DECE se va a basar en los ejes de acción

correspondientes al Modelo de funcionamiento otorgado por el Ministerio de Educación, dentro de estos ejes se enlistan en: Promoción y prevención, detección, intervención, derivación y seguimiento. Todo este proceso es para dar una respuesta inmediata ante cualquier evento reportado tanto en el ámbito de conducta, social o inclusive en el ámbito pedagógico.

Pregunta #5

¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta al integrar la gamificación en los estudiantes de Educación Media?

Respuesta

Uno de los desafíos más importantes es que un mal diseño de la gamificación en el aula puede llevar a la desvinculación y confusión de los alumnos, impidiendo que se cumpla su objetivo principal, que es enseñar. Se asume que el estudiante seguirá la linealidad establecida por el juego; sin embargo, la experiencia de juego invita a la exploración y el pensamiento divergente. Por lo tanto, todo diseño basado en el juego debe reconocer y adherirse a esta nueva mentalidad generada. También, existe el riesgo de que un profesor no utilice el juego para apoyar eficazmente el plan de estudios y el aprendizaje, convirtiéndose en una distracción en lugar de una herramienta educativa.

Análisis

La respuesta aborda los principales desafíos al integrar la gamificación en la educación media, destacando cómo un mal diseño puede llevar a la desvinculación y confusión de los estudiantes. Hay que tener en cuenta que en la gamificación los estudiantes pueden dejar a un lado, el objetivo principal del aprendizaje y enfocarse en simplemente “jugar” más no comprender el contenido/conocimiento que hay detrás de ese juego. También provocará que los estudiantes quieran “jugar” todos los días por competencia con compañeros de aula, más no por obtener un aprendizaje significativo.

Pregunta #6

¿Qué beneficios cree que ofrece la gamificación en el aprendizaje?

Respuesta

Facilitan que los estudiantes se involucren más profundamente en la experiencia a través del juego, realizando que la clase sea más dinámica y contribuyen a mantener a los estudiantes concentrados y atentos.

Análisis

La gamificación en el aprendizaje se reconoce como un enfoque pedagógico que utiliza elementos y principios del juego para mejorar la experiencia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este método facilita que los estudiantes se integren de manera más profunda en el contenido, logrando que estos se motiven al momento de la enseñanza, no solamente obteniendo una concentración al 100%, sino además de obtener una participación activa en las diferentes dinámicas de juego. De igual forma, contribuye a la percepción de información y al desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, esenciales para el éxito académico y personal de los estudiantes. De igual forma, el estudiante va a obtener una retroalimentación directa, esto va a proporcionar a que el estudiante tenga una información continua y directa sobre su nivel de avance en la materia, lo que le permite corregir errores, ser más consciente de su propio aprendizaje, motivarse para avanzar a los siguientes niveles y facilitar su proceso de aprendizaje.

Pregunta #7

¿Piensa que la gamificación puede ser una herramienta útil para obtener un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con problemas de conducta? ¿Por qué?

Respuesta

Si, pero es fundamental aplicar la gamificación de manera adecuada y mantener un orden riguroso. Es crucial establecer y comunicar claramente las normas y reglas desde el

principio. De lo contrario, en el caso de estudiantes con problemas de conducta, la situación puede volverse caótica.

Análisis

El análisis de la pregunta sobre la utilidad de la gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con problemas de conducta revela que esta estrategia puede ser efectiva si se implementa de la manera adecuada. La gamificación, al introducir elementos lúdicos en el aprendizaje, puede captar el interés y la atención de estos alumnos, incentivando a que estos obtengan un comportamiento más positivo y enfocado. Sin embargo, para que los beneficios sean realmente observables, es esencial mantener un orden riguroso y establecer reglas y normas claras desde el principio. La estructura y la consistencia son necesarios para evitar el caos y asegurar que todos los estudiantes comprendan y respeten los límites establecidos. La gamificación no solo facilita la enseñanza, sino que también ayuda a la gestión del comportamiento, transformando el aula en un entorno más dinámico, atractivo y controlado, favoreciendo así el aprendizaje significativo incluso para aquellos con dificultades conductuales.

Pregunta #8

¿Qué tipo de intervenciones cree que podrían ayudar a mejorar el rendimiento académico de un estudiante con bajo desempeño?

Respuesta

Se puede dar intervenciones tales como la enseñanza más personalizada, acompañamiento de padres de familia, compromiso de padres de familia y el refuerzo académico.

Análisis

Dentro de las Instituciones Educativas se presentan estudiantes con bajo rendimiento académico, esto quiere decir que aquellos alumnos obtienen poco provecho en los estudios, en

otras palabras, bajas calificaciones o lagunas de conocimiento en contenidos esenciales. Por ende, necesitan ayuda para mejorar su aprendizaje. Una de las respuestas dadas fue el refuerzo académico el cual, proporciona una atención personalizada que permite identificar y abordar las dificultades específicas que cada estudiante enfrenta, este tipo de apoyo fomenta la confianza y la autoestima del estudiante, ya que les permite experimentar el éxito académico en un entorno más controlado y con el apoyo constante de un tutor o maestro. Por otro lado, podemos observar que es necesario el acompañamiento de padres de familia, actualmente muchos de los padres de familia simplemente se presentan ante la Institución Educativa para atender procesos económicos, sociales y legales, dejando a un lado el ámbito educativo. Se llega a creer que no es necesario que el estudiante obtenga acompañamiento familiar, sin embargo, es lo contrario el alumno necesita el apoyo, logrando que este no se visualice de una forma solitaria, sino más bien que reconozca que puede contar con el apoyo de su familia.

Pregunta #9:

¿Cómo define el "bajo rendimiento escolar" y cuáles crees que podrían ser sus causas más comunes?

Respuesta

Dentro del bajo rendimiento se incluyen diversos factores causantes, entre esos la falta de compromiso y ayuda por parte de los padres. Esto puede ser debido a que existen problemas en el hogar, como la disfuncionalidad familiar. Se sabe que la familia es un pilar fundamental para el desarrollo y desempeño educativo de los alumnos, y si se presenta un desajuste familiar puede afectar negativamente en su rendimiento académico.

Causas

Familiar

Niños con condiciones, o trastornos de aprendizaje

Las escuelas no brindan atenciones personalizada por exceso de estudiantes en clase.

Análisis

La respuesta describe el bajo rendimiento académico como un fenómeno multifactorial, donde la falta de compromiso y acompañamiento de los padres juega un rol significativo. Se enfatiza que la disfuncionalidad familiar puede ser un indicador subyacente de este problema, sugiriendo que un entorno familiar saludable es crucial para el éxito educativo. Además, se mencionan condiciones específicas que contribuyen al bajo rendimiento, como trastornos de aprendizaje y la incapacidad de las escuelas para ofrecer atención personalizada debido a la sobrepoblación de aulas. Este análisis refleja cómo tanto factores familiares como estructurales dentro del sistema educativo pueden afectar negativamente el rendimiento escolar, proporcionando una visión holística de las causas detrás del fenómeno abordado en la pregunta.

Ficha de Observación para Estudiantes con Problemas de Conducta y Bajo Rendimiento Escolar

Datos del Estudiante

Grado/Curso: 5to EGB	
Edad: 9-10 años	Fecha de inicio de la Observación: 15 de Julio del 2024

Contexto Escolar

Nombre del centro Educativo:	Unidad Educativa Montfort
Nombre del docente responsable	Lcda. Ana Belén Zambrano
Nombre del observador	María Valarezo

Conducta en el aula	1	2	3	4	5	Observaciones
----------------------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------------------

Descripción de comportamientos observados (ej. interrupciones frecuentes, distracción, falta de participación, etc.):					x	Dentro de la clase se visualizan interrupciones frecuentes, atención dispersa y falta de participación
Frecuencia de los comportamientos:					x	Este tipo de comportamientos se dan cada 3 minutos
Contexto en el que ocurren (ej. durante lecciones, actividades grupales, transiciones):				x		Durante toda la clase del docente.
Interacción Social:	1	2	3	4	5	Observaciones
Relaciones con compañeros (ej. aislamiento, conflictos, amistades):					x	Los estudiantes tienen conflictos a menudo en la hora de clase.
Relaciones con el profesor (ej. actitud hacia las instrucciones, respuesta a la retroalimentación)				x		
Rendimiento Académico:	1	2	3	4	5	Observaciones

Nivel de participación en las actividades académicas (ej. completitud de tareas, calidad de trabajos):		x				Se distrae fácilmente en el proceso de enseñanza, cumple con las tareas, pero hay veces que se olvida de realizar una que otra.
Nivel de comprensión y aplicación de conceptos:			x			Tiene un nivel de comprensión medio, se olvida de lo aprendido fácilmente.
Evaluaciones (ej. resultados en pruebas, exámenes):				x		Pruebas con calificaciones normales, no tan bajas ni altas.
Factores Contextuales:	1	2	3	4	5	Observaciones
Factores que podrían influir en el comportamiento y rendimiento del estudiante (ej. eventos familiares, salud, problemas emocionales):					x	Contexto familiar: Padres divorciados. Violencia intrafamiliar: Padrastro a Mamá (visualiza eso en casa)

Tabla 1

Ficha de Observación

Elaborado por Ángeles Valarezo

El análisis de la ficha observacional muestra que los estudiantes de 5to EGB exhiben comportamientos disruptivos como interrupciones frecuentes, distracción y falta de participación durante las clases, con una periodicidad de aproximadamente cada tres minutos, a lo largo de toda la jornada escolar. Estos comportamientos afectan negativamente su rendimiento académico, evidenciado por un cumplimiento inconsistente de las tareas y un nivel

medio de comprensión que se pierde rápidamente. Además, aunque algunos de los estudiantes mantienen algunas buenas relaciones, también se ve observado que otros se ven involucrados en conflictos frecuentes, lo que complica la interacción social. Estos patrones son característicos de estudiantes con problemas de conducta y bajo rendimiento académico, frecuentemente vinculados a contextos familiares problemáticos, como, por ejemplo: padres divorciados, violencia intrafamiliar, ausentismo de padre o madre.

Para concluir, se ha evidenciado que los problemas de conducta afectan significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes. Muchas veces estos comportamientos surgen del funcionamiento de la dinámica familiar, caracterizada por un déficit de control y de enseñanza de hábitos inadecuados. Desde otra perspectiva “los problemas de aprendizaje se generan por dificultades en los contextos principales del educando, siendo estos la familia y la escuela” (Papalia, 2021, p. 313). El bajo rendimiento académico, también puede observarse en gran medida debido a que muchos docentes aún se basan en una enseñanza tradicional, lo que provoca que los estudiantes con problemas de conducta se sientan desanimados al enfrentarse a nuevos conceptos en clase o al tener dudas que, por falta de motivación y una débil relación con el profesor, no se atreven a expresar, dejando lagunas en su comprensión.

En este contexto, la gamificación promueve la motivación en los estudiantes al introducir la "diversión" en el aula a través del juego. Mediante el juego, los niños desarrollan sus capacidades físicas, habilidades motrices y competencias técnicas y tácticas asociadas a diversos deportes. Este proceso les permite descubrir, observar, explorar y comprender el entorno que los rodea, así como tomar conciencia de sí mismos. Además, adquieren conocimientos, establecen relaciones interpersonales y liberan tensiones, tanto a nivel individual como colectivo. El juego también facilita la adquisición de destrezas sociales positivas, como el compartir, el juego cooperativo y la expresión adecuada de las emociones.

Es crucial reconocer que la gamificación en las aulas no solo beneficiará a los estudiantes con problemas de conducta, sino que también mejorará el ambiente escolar en su totalidad.

CAPÍTULO 5

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

La propuesta metodológica se concibe como una herramienta para los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Montfort Educación General Básica Subnivel Media, quienes presentan comportamientos disruptivos y bajo rendimiento académico. A través de la gamificación, se busca ofrecer una perspectiva diferente al proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, esta propuesta incluye una guía de actividades destinada a los docentes, proporcionando un soporte estructurado sobre los procesos a seguir en el aula de clase en conjunto con la gamificación.

Contextualización

Esta propuesta se realizará en la Unidad Educativa Particular Montfort, ubicada en Urdesa Central circunvalación Sur 107 y Víctor Emilio Estrada, perteneciente al distrito zonal Tarqui 1, parroquia Tarqui, de la zona 8, dirigido por la Lcda. Malenna Guzmán. Los beneficiarios directos de este trabajo son los docentes de Educación General Básica de la Unidad Educativa Montfort, por el motivo que estos obtendrán un material, como un banco de datos, sugerencias en las materias específicas de Ciencias Naturales, Lengua y Literatura y Matemática en las cuales se han seleccionado como ejemplo para motivar a los educadores a buscar otras alternativas o estrategias que complementen a la variedad de contenidos que estos deben brindar, de igual forma es importante reconocer que la razón principal del docente es el estudiante. Logrando que esta herramienta sea beneficiosa y de ayuda para los estudiantes entre 9 a 11 años con problema de conducta y bajo rendimiento académico.

Metodología de la propuesta

La siguiente propuesta tiene como base la gamificación, para establecer la resolución de una problemática constante, la gamificación consiste en la utilización de juegos para mejorar el compromiso y motivación de los estudiantes. La gamificación es una herramienta eficiente para la motivación de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza, la cual no solo influye positivamente en el rendimiento escolar, sino que además llega a influir en el comportamiento de cada estudiante.

Este enfoque de aprendizaje está ganando terreno en las metodologías de formación debido a su naturaleza lúdica, la cual facilita la asimilación de conocimientos de manera más amena, generando una experiencia positiva para el aprendiz. Por otro lado, mediante la gamificación el docente puede obtener una evaluación continua, permitiendo una retroalimentación permanente entre profesor y alumno, dando la oportunidad de dar seguimiento al rendimiento académico, y a la posibilidad de corregir errores cuando son tempranamente identificados.

Según Kapp (Como se cito en Alumnado con TDAH y Gamificación en el Aula, 2022) “gracias a la gamificación, se puede llevar a cabo un proceso de interacción que ayuda a fomentar la reflexión, así como a mejorar la conducta en el alumnado, con el propósito de evitar la dejadez, el abandono de los cursos escolares” (p. 21). Por ende, con la guía de gamificación se busca que los estudiantes con problemas de conducta potencien su rendimiento académico, realizándose de una manera diferente, divertida dejando a un lado los procesos tradicionales, ayudando a que estos lleguen a mejorar sus habilidades cognitivas, tales como la atención, la memoria, percepción, entre otros. Las actividades de gamificación, desarrollan en el estudiante habilidades sociales, logrando una mejor conexión entre compañeros, dejando a un lado el conflicto cooperando uno con el otro.

Por consiguiente, partiendo de esta metodología lúdica, se crea la guía de gamificación, **“APRENDE Y JUEGA CON MONTFORITO”**. Esta guía estará al servicio del docente,

generándose como un banco de opciones y sugerencias, el mismo que puede incrementarse con más información que se genera en un compartir entre docentes, lo cual va a enriquecer y ampliar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes en general, y a su vez de aprendices que tengan alguna dificultad de aprendizaje o problema de conducta.

Guía de Gamificación

Asignatura: Ciencias Naturales

Grado: 5to EGB

Tema: Animales Invertebrados

Destreza con Criterio de desempeño a lograr

CN.3.1.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, las características de los animales invertebrados, describirlas y clasificarlos de acuerdo con sus semejanzas y diferencias.

Recursos de Gamificación:

1. Kahoot:

Kahoot, es una aplicación que ofrece distintos cuestionarios en los cuales se puede observar diversos temas. Los docentes tienen la oportunidad de diseñar y personalizar cuestionarios más interactivos para los estudiantes, de igual forma pueden llegar a crear comunidades que ayudará a que el estudiante obtenga un mejor vínculo con el docente. Por ejemplo, el docente puede desarrollar evaluaciones dinámicas con el tema de los animales invertebrados, resaltando las características de este tipo de animales mediante la realización de preguntas variadas y más lúdico. Este enfoque permite a los estudiantes adquirir conocimientos de una nueva manera y logra promover el significado del conocimiento a través del juego, potenciando sus habilidades cognitivas como la atención, percepción y pensamiento crítico.

Imagen 1

Kahoot



2. ¡Encabeza!

¡Encabeza! Es un juego en donde el docente prepara una secuencia de palabras en cartillas. Los estudiantes trabajarán en parejas, y el objetivo es que uno de ellos ubique una cartilla en la frente sin verla, mientras que su compañero describe, explique las características asociadas con la palabra escrita. El estudiante que obtiene la cartilla debe intentar predecir la palabra según con las descripciones dadas anteriormente, gana la pareja si acierta correctamente todas las palabras.

Por ejemplo, en la materia de Ciencias Naturales, el maestro selecciona previamente palabras que tengan relación con el tema a dar en la clase, podemos decir **animales invertebrados**. El maestro va a incluir términos que plasmen varios tipos de animales, características, entre otros dejando que los estudiantes tengan que identificar tanto semejanzas como diferencias entre los diversos tipos de animales. La gamificación lleva a que el estudiante no solo obtenga un aprendizaje lúdico y cooperativo, sino que además les ayuda a la comprensión rápida de conceptos necesarios.

Imagen 2

Encabezados



3. ClassDojo

Es una plataforma reconocida como web y a su vez como aplicación creada para niños, donde los alumnos tienen la oportunidad de crear avatares personalizados que adoptan la forma de pequeños monstruos coloridos. Los docentes utilizan estos personajes animados para asignar símbolos positivos o negativos en función de evaluaciones del comportamiento de cada estudiante. Por ejemplo, el aprendiz puede obtener símbolos positivos por la realización de un trabajo destacado, mientras que si presenta conductas inadecuadas en el aula del salón obtiene símbolos negativos que le dan desventaja para ganar. Por otro lado, es importante mencionar que en la plataforma el docente puede encontrar juegos que fomentan la interacción y el aprendizaje mediante la gamificación. Esto no sólo va a facilitar la comunicación entre estudiante, familia y docente sino además llega a promover un entorno de aprendizaje más dinámico.

Un ejemplo ideal es la creación de "Dojo Island" dentro de la plataforma, donde los docentes pueden esconder objetos llamados en la plataforma tesoros y retar a que los estudiantes los encuentren. Cada tesoro oculto es un portal a preguntas relacionadas con temas específicos seleccionados por el docente previamente, en este caso los animales vertebrados,

los alumnos pueden pasar al siguiente tesoro en caso de haber respondido correctamente la pregunta visualizada. Una de las principales ventajas de esta plataforma de gamificación, es la capacidad que tiene para mostrar al docente, padres los progresos de aprendizaje en tiempo real y proporcionar retroalimentación sobre este progreso. Esto promueve a que los padres estén más involucrados en el proceso educativo de sus hijos y en caso de que estos necesiten reforzar conocimiento lo puedan hacer en casa. También, el juego no solo mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, sino que también motiva a aquellos con problemas de conducta mediante los logros otorgados en la plataforma. Por otro lado, facilita a que el docente obtenga un mejor control en el aula, por el motivo que los estudiantes con dificultades de conducta son conscientes de las consecuencias de dichos comportamientos.

Imagen 3

ClassDojo



Tabla 2

Banco de Links con respecto a Animales Invertebrados y sus características. Elaborado por Ángeles Valarezo

Banco de links con respecto a los animales invertebrados y sus características:

<https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/jueg-natu-lsv-13>

<https://www.cokitos.com/tag/juegos-de-animales/>

<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/ciencias-naturales/seres->

[vivos](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=WB4h351Oxaw>

Asignatura: Lengua y Literatura

Tema: Elementos gramaticales para la narración: conectores lógicos: de adición, temporales, de causa-efecto, de comparación, de contraste y de orden.

Grado: 5to EGB

Destreza con Criterio de desempeño a lograr

LL.3.4.8. Lograr precisión y claridad en sus producciones escritas, mediante el uso de vocabulario, según un determinado campo semántico.

Recursos de Gamificación

1. Juego de palabras

La implementación de juegos basados en el vocabulario resulta ser muy eficaz para el aprendizaje de nuevos términos y para el desarrollo de habilidades comunicativas y escritas en los estudiantes. Por ejemplo, actividades como la construcción de palabras o juegos de mímica, donde los alumnos deben acertar la palabra representada, llega a resultar novedosas y efectivas para el proceso de enseñanza en el área de Lengua y Literatura.

Estos juegos crean un ambiente escolar dinámico que ocasiona en los estudiantes mayor motivación a participar activamente, realizar preguntas acerca de sus dudas y mejorar su

proceso educativo. El docente puede construir cartillas con palabras relacionadas con las partes de la oración, incluyendo diferentes tipos de conectores. El maestro mezcla dichas palabras y el estudiante tiene como objetivo formar correctamente oraciones completas. Esta actividad también funciona colaborativamente, es decir puede ser elaborada en parejas promoviendo la cooperación entre compañeros. Este enfoque juega un papel importante en el desarrollo de habilidades para crear oraciones precisas y mejora progresivamente la habilidad de escritura de los estudiantes.

Imagen 4

Juego de Palabras



2. WordWall:

Wordwall es una herramienta en línea que ayuda al diseño y personalización de actividades de aprendizaje las cuales pueden ser utilizadas dentro del aula. Los docentes tienen la opción de desarrollar actividades mediante el uso de plantillas predefinidas o pueden ir ajustándose según su gusto, criterio. Esta herramienta tiene una variedad de beneficios, uno de ellos que el docente puede adaptar el material a la necesidad educativa específica de cada estudiante, lo cual mantiene el interés de los alumnos mediante la utilización de diferentes tipos de actividades interactivas y de juego. En Wordwall el docente no solo puede realizar actividades lúdicas, sino que, además, puede encontrar recursos adicionales como videos, enlaces de páginas web educativas que se muestran como un apoyo adicional para mejorar la

comprensión del estudiante permitiendo que este obtenga un proceso de aprendizaje dinámico e innovador.

En la asignatura de lengua y literatura, el docente puede crear el juego de **rompecabezas**. El docente va a presentar oraciones que contengan diferentes tipos de conectores. Además, estas oraciones deben estar estructuradas de manera incorrecta para que así los estudiantes la ordenen formando la estructura correcta de una oración y puedan crear una historia recreativa. Luego de haber realizado las oraciones y la historia se debe reconocer los conectores y reflexionar acerca de cómo estos son importantes para unir las ideas. Este juego logrará animar a los alumnos a utilizar los diferentes tipos de conectores mejorando su habilidad para crear textos y conversaciones fluidas.

Imagen 5

Wordwall



3. El reto de las palabras:

Este juego no solo es dinámico y entretenido, sino que también promueve significativamente el enriquecimiento del vocabulario y el desarrollo de habilidades colaborativas. En este juego, los estudiantes no solo aprenderán de manera lúdica, sino que también mejorarán sus capacidades para trabajar en equipo. El maestro deberá dividir el aula en dos grupos, asignando a cada uno el papel de equipo. Se seleccionará una letra por parte del profesor, y cada integrante del equipo deberá generar palabras que empiecen con esa letra, incluyendo verbos, conectores, adjetivos y sustantivos. El equipo que logre identificar la mayor

diversidad de tipos de palabras será el ganador. Este juego contribuirá al desarrollo de los estudiantes al reconocer y utilizar adecuadamente verbos, conectores, adjetivos y sustantivos, así como a mejorar sus habilidades en la escritura y el uso de diferentes tipos de palabras y conectores.

Se evidencia que este juego es de gran ayuda para estudiantes que presentan dificultades de conducta en su proceso educativo. La participación que se da gracias a estas actividades interactivas y colaborativas los alumnos experimentan una mayor motivación y compromiso. Al enfocarse en las distinguidas palabras y en la realización de frases coherentes, fortalecerá en los estudiantes con problemas de conducta sus habilidades comunicativas realizándose de manera más efectiva y estructurada contribuyendo en su desarrollo social y emocional en el entorno institucional.

Imagen 6

Reto de palabras



4. Quizlet

Quizlet es una aplicación educativa que facilita el aprendizaje de vocabulario en español e inglés y ofrece diagramas, juegos individuales y recursos aplicables a todas las asignaturas. Su principal función es permitir que los estudiantes puedan repasar los contenidos presentados en la clase a través de tarjetas de estudio y diversos juegos interactivos. En esta aplicación el docente puede crear una clase para que los estudiantes vayan practicando poco a poco y se familiaricen con los temas que se abordarán, como por ejemplo **Tipos de conectores**.

Antes de, los estudiantes ya habrán participado en actividades lúdicas, como el juego **Blast**, en el que el alumno compite para responder correctamente la mayor cantidad de preguntas antes de finalizar el tiempo establecido.

Es importante reconocer que esta herramienta tiene dos tipos de beneficios, uno de ellos es la revisión hacia los estudiantes acerca de los contenidos aprendidos durante el proceso de enseñanza, y el otro es el reconocimiento de puede llegar a obtener el estudiante en la comprensión de los contenidos. De igual forma, esta herramienta se presenta como una ayuda para los estudiantes que poseen problemas de aprendizaje o conducta motivándolos mediante el juego a aprender de una manera más divertida e innovadora.

Imagen 7

Quizlet



Tabla 3

Banco de Links.

Banco de links con respecto a los tipos de conectores y sus características:

<https://www.spanishwithvicente.com/curso/conectores/15-actividades-y-ejercicios-con-los-conectores/>

<https://www.victoriamonera.com/conectores-textuales-ejercicios/>

<https://www.youtube.com/watch?v=RjmHDVBFxQ0&t=30s>

<https://www.minedu.gob.pe/somospromo/pdf/preparacion/razonamiento-verbal/rv-conectores%20textuales-1.pdf>

Matemáticas:

Tema: Adición y Sustracción

Grado: 5to EGB

Destreza con criterio de Desempeño a lograr

M.3.1.7 Reconocer términos de la adición y sustracción, y calcular la suma o la diferencia de números naturales.

Recursos de Gamificación

1. El método Cuisenaire

El objetivo principal es aprender el correcto manejo de las cantidades y la realización de cálculos como la sustracción y la adición mediante el uso de las regletas con sus distintos colores y tamaños, que abarcan del número 1 al 10. Con este recurso matemático a los estudiantes se les felicitará la comprensión de la descomposición numérica, operaciones de cálculo, entre otras operaciones matemáticas. Además, los estudiantes gracias a la interacción con las regletas cuisenaire, estimularán simultáneamente sus habilidades cognitivas. Con la ayuda de estas regletas, los estudiantes pueden practicar operaciones de suma y resta de una manera más lúdica. Las regletas incitan a que el estudiante tenga la oportunidad de aprender de forma más práctica y no tradicional, de la misma forma pueden realizar juegos grupales utilizando los diferentes colores de las regletas con su respectivo valor numérico, lo que permite que realicen adiciones y sustracciones a través del juego.

Este recurso matemático motiva a que los estudiantes con problemas de conducta no se sientan abatidos al no poder resolver una suma o una resta. Estas regletas apoyan al desarrollo de un entendimiento práctico de los contenidos matemáticos en lugar de depender de la memorización. Esto fomenta a que los estudiantes incrementen su razonamiento lógico y promuevan un mejor desempeño en el área de matemáticas más efectivo.

Imagen 8

Regletas Cuisenaire



2. Juego “El reino de las fracciones”

Este es un juego en donde el docente no necesita utilizar herramientas tecnológicas. Los estudiantes deben formar grupos de cuatro o cinco para así imaginar que son residentes de un reino mágico donde la moneda oficial es el dólar. Dentro de este reino, existen varias aventuras y desafíos en los cuales deben encontrar un tesoro perdido únicamente mediante la resolución de pistas. Cada pista obtendrá problemas matemáticos, especialmente enfocados en la adición y sustracción, para que así estos puedan llegar al tesoro final. Este tipo de juegos son un claro ejemplo de cómo los juegos de rol y las aventuras pueden convertir el aprendizaje de las matemáticas en una experiencia emocionante y significativa para los estudiantes. Al implementar narrativas, personajes y retos matemáticos, los alumnos tienen la capacidad de transformar el aula en un entorno de exploración matemática lleno de diversión y oportunidades de aprendizaje. Es importante saber que, al presentar los conceptos matemáticos de manera divertida y menos tradicional, fomenta en los estudiantes con conductas disruptivas el deseo de participar en el aula de clase. Además, este tipo de juego se necesita realizarlo mediante el trabajo entre compañeros, promoviendo el desarrollo de habilidades sociales teniendo como resultado un ambiente escolar más dinámico y colaborativo.

Imagen 9

El reino de la Fracciones



3. Prodigy:

Prodigy es una aplicación educativa en línea creada para obtener una enseñanza matemática de manera divertida, ofreciendo un proceso de enseñanza-aprendizaje singular a través del juego interactivo. Este se basa en responder preguntas correctamente, la aplicación concede que los jugadores ganen recompensas, tengan misiones y disfruten del compartir con sus compañeros de clase, todo mientras desarrollan nuevas habilidades. Cada estudiante puede diseñar su propio personaje que los va a representar en el mundo de Prodigy, estos son designados como magos y emprender un viaje singular llevando a los jugadores desde el nivel 1 hasta el nivel 100. Los estudiantes no necesitarán repasar conceptos matemáticos no entendidos por la razón de que mientras participan en batallas contra otros jugadores o monstruos para lograr vencerlos deben responder preguntas matemáticas obteniendo una retroalimentación por medio del juego. Una de las ventajas más importantes es que los estudiantes pueden jugar tanto en el aula como en su vivienda. Las preguntas matemáticas se adaptan al estilo de aprendizaje y nivel educativo de cada estudiante, y el juego incorpora sugerencias para ayudar a aquellos que enfrenten dificultades en algún aprendizaje.

Imagen 10

Prodigy



4. Bmath

BMath es una herramienta tecnológica útil que permite a los estudiantes enriquecer sus destrezas matemáticas mediante minijuegos relacionados con la solución de problemas y a la ejecución de ejercicios como adiciones, sustracciones y divisiones. A través de la creatividad de sus diferentes juegos, Bmath consigue que los estudiantes aprendan matemáticas de manera divertida y autónoma. Esta aplicación transforma el aprendizaje matemático pesado, tedioso a un aprendizaje interactivo y atractivo, lo que puede captar la atención de estudiantes que proceden a distraerse o aburrirse en un entorno tradicional de clase. Por otro lado, Bmath ofrece recompensas y retroalimentación inmediata por respuestas tanto correctas como incorrectas lo que incentiva un comportamiento positivo motivando a los estudiantes a participar activamente. Al aprobar que los estudiantes practiquen y refuercen conceptos matemáticos de manera interactiva, Bmath puede cooperar a bajar la frustración que a menudo conduce a comportamientos problemáticos. De este modo, los alumnos con problemas de conducta pueden lograr un aprendizaje significativo, mejorando su rendimiento académico.

Imagen 11

Bmath



Tabla 4

Banco de Links Adiciones y Sustracciones

Banco de links con respecto a realización de adiciones y sustracciones:

<https://es.serlo.org/matematicas/201214/ejercicios-de-adicion-y-sustraccion>

<https://www.matesfacil.com/interactivos/primaria/sumas-restas-primaria-ejercicios-interactivos-autocorreccion-online-test-examen-llevada-huecos-TIC.html>

<https://alumnoon.com/preescolar/actividades.php?c=448>

Pausas Activas Educativas

Es importante reconocer que para los estudiantes con problemas de conducta es recomendable que estos obtengan este tipo de pausas activas antes o después de cada actividad de gamificación, por el motivo de que este tipo de pausas ayudará a que se obtenga una sana convivencia entre los compañeros de clase logrando relaciones agradables y valores como el respeto, empatía, honestidad, entre otros. A continuación, se expondrá el banco de pausas:

Tabla 5

Pausas Activas Educativas. Elaborado por Ángeles Valarezo

Formas geométricas: Los estudiantes, organizados en grupos, deberán formar distintas figuras geométricas según las indicaciones del docente.

Mar y Tierra: Los estudiantes realizan los siguientes movimientos, indicados por el docente, se da un paso adelante si es que el docente indica **mar** y un paso atrás cuando mencione **tierra**.

Que no caiga el globo: El educador arroja un globo al aire y los estudiantes sin moverse del asiento deben procurar que el globo no caiga, ni toque el suelo.

Bailes cortos: El docente reproducirá música, y todos los estudiantes deberán bailar. Además, se podrá incorporar la dinámica de "congelados", en la cual deben detenerse. cuando la música se detenga.

Evaluación de la propuesta.

La siguiente rúbrica de evaluación, permitirá corroborar el cumplimiento de lo que se espera durante la aplicación de las actividades de gamificación y los resultados que debemos lograr en los estudiantes con problemas de conducta y bajo rendimiento escolar en un formato de rúbrica con criterios designados por el docente guía. Es imprescindible que se evalúe de forma constante, por el motivo que el alumno puede perder el interés en los juegos gracias a la monotonía.

Tabla 6

Evaluación de Propuesta. Elaborado por Ángeles Valarezo

Criterios Para Evaluar	Cumple	No cumple
Los estudiantes, mantienen una participación activa.		

Cumplen las normas establecidas previamente por el docente.		
El docente utiliza los recursos necesarios.		
El ambiente escolar es de respeto y empatía entre compañeros de clase.		
Se visualiza un mejoramiento en el rendimiento escolar.		
Se observa mejor control de clase por parte del docente.		
Los alumnos con problemas de conducta muestran mayor interés en el aula.		
El proceso de enseñanza-aprendizaje es más lúdico y diferente.		
Los estudiantes se sienten motivados al momento de realizar los diferentes tipos de juegos en el aula.		

Conclusiones

Para finalizar este trabajo, se expondrán las conclusiones generales, tomando en cuenta los referentes teóricos que sustentan esta propuesta.

La gamificación en la educación es una herramienta diferente e innovadora, se ha evidenciado que con ella mejora la motivación, la atención y el aprendizaje de los estudiantes. Al incorporar elementos de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el docente realiza entornos más interactivos y lúdicos, que logra que los estudiantes, incluidos aquellos que tienen dificultades de comportamiento y de aprendizaje muestran una participación activa desarrollando no solamente aspectos académicos sino además habilidades sociales y el trabajo

en equipo. Esto logra disminuir los conflictos que se dan dentro del aula y obtener un aprendizaje significativo.

- Al otorgar un ambiente lúdico y estructurado, se reduce la frustración asociada con el aprendizaje tradicional. Esto es de gran ayuda para los estudiantes con problemas de conducta, por la razón que ambientes menos estresantes ayuda a que mejoren su comportamiento.
- Los juegos se basan en colaboración y trabajo en equipo, esto promueve a que los estudiantes desarrollen habilidades sociales mejorando su comportamiento en el salón de clase. La interacción dentro del aula en un entorno de juego mejora el ambiente escolar.
- Un entorno familiar inestable, en donde se presentan conflictos es una de las causas influyentes en el bajo rendimiento escolar de los estudiantes. La ausencia de acompañamiento por parte de los padres desencadena una inestabilidad educativa en el alumno.
- Se le facilita la gestión del aula al docente, especialmente con aprendices que presentan problemas de comportamiento. Al realizar las clases más lúdicas los docentes reducen los comportamientos disruptivos fomentando un ambiente innovador y colaborativo.
- Poner en práctica el juego en el proceso de enseñanza va a lograr que los estudiantes tengan una iniciativa al querer aprender un nuevo contenido, lo que resulta una comprensión profunda y duradera de los contenidos.
- Al obtener un ambiente estructurado y retroalimentando diariamente los estudiantes pueden reconocer en qué fallaron para que así estos puedan seguir practicando y reforzando dichos contenidos logrando el dominio del tema.

- El trabajo en equipo entre diferentes profesionales, como psicólogos, padres de familia, consejeros y maestros, es necesario para abordar los problemas de conducta de manera integral. Un enfoque interdisciplinario permite un manejo más completo de las necesidades del estudiante.
- Actualmente, los docentes se enfocan principalmente en cumplir con la planificación académica, dejando de lado el verdadero propósito de la educación, que es la innovación. Muchos estudiantes presentan problemas de conducta en el aula debido a la metodología tradicional del maestro, ya que se basa en procesos rutinarios.

Recomendaciones

- Es imperativo que los docentes, al implementar la gamificación en las aulas, definan y comuniquen de manera precisa las reglas del sistema. La claridad en las normas asegura una comprensión uniforme entre los estudiantes y facilita la correcta aplicación de la metodología.
- Los docentes deben familiarizarse con la guía de gamificación con el fin de dejar a un lado los métodos tradicionales y comenzar a trabajar con herramientas innovadoras, buscando la adaptación de un aprendizaje lúdico y participativo. La integración de recursos tecnológicos llega a enriquecer la experiencia de aprendizaje del estudiante significativamente.
- Es recomendable que se implemente juego de roles en el proceso de enseñanza, esto fomenta en los estudiantes el desarrollo de habilidades sociales, promoviendo la puesta en práctica de los valores como el respeto y la empatía.

- Es esencial poner en práctica un programa de recompensas basado en puntos, estos serán ganados cuando los estudiantes complementen sus tareas académicas y demuestren en el aula comportamientos positivos. Esto va a promover un aprendizaje más dinámico.
- Es aconsejable que el docente exhiba los triunfos y progresos de los aprendices. Esto permitirá que el estudiante obtenga un mayor incentivo con el hecho de visualizar su evolución académica día a día.
- Se debe evaluar de manera continua el comportamiento, actitudes de los estudiantes para que así con estas evaluaciones el docente pueda realizar ajustes de estrategias de gamificación y asegurar que el estudiante obtenga un progreso en su rendimiento académico y conductual.
- El docente debe plantear metas claras y alcanzables para comportamiento y rendimiento académico. La definición ayuda a incentivar a que los estudiantes alcancen sus metas.
- Realizar jornadas reflexivas sobre la disciplina, los niveles de aprendizaje para los docentes, por el motivo que el docente siempre tiene que estar abierto a nuevos aprendizajes.

Referencia Bibliográficas

- Anonimo. (Mayo de 2022). Pandemia provocó estudiantes más violentos y desorientados. pág. p.1. Obtenido de https://www.lahora.com.ec/loja/pandemia-provoco-estudiantes-violentos/#google_vignette
- Arango de Narváez, María Teresa, y otros. (1999). “Juguemos con los niños”. Obtenido de Ediciones Gamma, Colombia.: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2196/1/tps699.pdf>
- Bariego Castaño, J. C. (2019). La gamificación en la lengua extranjera en educación primaria. Universidad de Valladolid: [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid].
- Borja Quicios. (2021). GUIAINFANTIL. Obtenido de Etapas de la infancia. Evolución del niño en la primera infancia: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/etapas-de-la-infancia-evolucion-del-nino-en-la-primera-infancia/>
- Bricall (2000) y Márquez (2002) . (s.f.). Las TICS en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Obtenido de Universidad Pedagógica ExperiExperimental.
- Carbonell, J. L. y Peña, A. I. (2001). El despertar de la violencia en las aulas. La convivencia en los centros escolares. CCC.
- Carlos Sabino. (1992). Facultad de Periodismo y Comunicación Social (UNLP). Obtenido de El proceso de Investigación: https://www.perio.unlp.edu.ar/tif/wp-content/uploads/2021/04/CarlosSabino-ElProcesoDeInvestigacion_0.pdf
- Carolina Mella. (30 de 09 de 2022). ECUADOR YA TIENE UNA GENERACION MARCADA POR LA VIOLENCIA . Obtenido de PRIMICIAS EL PERIODIMOS COMPROMETIDO: <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/ecuador-generacion-marcada-violencia/>

Castro, S. Guzmán, B y Casado, D. (2007). Las TICS en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Obtenido de Revista de educación Laurus.

Centros para el control y prevención de enfermedades [CCD] . (2022). La Salud Mental de los Niños . Obtenido de Problemas de comportamiento o conducta: <https://www.cdc.gov/childrensmentalhealth/spanish/behavior.html>

Chila, A. . (2015). Desarrollo de Video Juegos. . Combia: Universidad Naciona de Colombia.

Como se cito en Alumnado con TDAH y Gamificación en el Aula. (2022). Obtenido de https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/6515/1188_Molina.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Contreras Espinosa R.S y J.L. Eguía. (2017). Experiencias de gamificación en aulas.

Deterding. (2012). Gamification: Designing for motivation. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=pdf&lang=es>

Diego, T. H. (2023). Obtenido de <https://myhealth.ucsd.edu/Spanish/RelatedItems/90,P05670>

Drissa-Elma Delkader Palacios . (2019). Psicomaster. Obtenido de <https://www.psicomaster.es/problemas-de-conducta-en-la-infancia/>

El fondo de Naciones Unidad para la Infancia (UNICEF). (Junio de 2015). La violencia le hace mal a la Familia. Obtenido de Unicef.org: https://www.unicef.org/chile/media/1321/file/la_violencia_le_hace_mal_a_la_familia.pdf

Fernández y Olmedo . (1999). GuiaPractica . Obtenido de <https://www.psie.cop.es/uploads/aragon/Arag%C3%B3n-trastornos-de-conducta-una-guia-de-intervencion-en-la-escuela.pdf>

Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. Obtenido de Educativa.

Instituto Nacional de Estadísticas y Censos Ecuador (INEC). (2010). La educación en cifras. Obtenido de Ecuador en cifras:

<https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web->

[inec/archivos_descargables/140829_La_Educacion_en_Cifras.pdf](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/archivos_descargables/140829_La_Educacion_en_Cifras.pdf)

Kapp et al. 2014. (s.f.). Alumnado con TDAH y Gamificación en el Aula: Oportunidades y Retos. Universidad Internacional de Andalucía.

Kenneth y Ben . (2000). ESTRATEGIAS DE MANEJO CONDUCTUAL EN EL AULA.

Obtenido de

https://conductitlan.org.mx/07_psicologiaeducativa/Materiales/E_Manejo_Conductual_Aula.pdf

Lima Boris . (1983). TESIS 22. Obtenido de <https://es.slideshare.net/slideshow/tesis-22docx/256800137#121>

Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales Quinta Edición (DSM 5). (s.f.).

Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales Quinta Edición (DSM

5). Obtenido de <https://www.federaciocatalanatdah.org/wp-content/uploads/2018/12/dsm5->

[manualdiagnosticoyestadisticodelostrastornosmentales-161006005112.pdf](https://www.federaciocatalanatdah.org/wp-content/uploads/2018/12/dsm5-manualdiagnosticoyestadisticodelostrastornosmentales-161006005112.pdf)

Martinez. (24 de 01 de 2018). Investigación descriptiva: definición, tipos y características. .

Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva>

Mayo Clinic. (2019). Trastorno explosivo Intermitente. Obtenido de

<https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/intermittent-explosive-disorder/symptoms-causes/syc-20373921?p=1>

Papalia, D. (2021). Desarrollo Humano. Mexico: Mc Graw Hill Education. Obtenido de Psci:

<https://psicologoseducativosgeneracion20172021.wordpress.com/wp->

[content/uploads/2017/08/papalia-feldman-desarrollo-humano-12a-ed2.pdf](https://psicologoseducativosgeneracion20172021.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/08/papalia-feldman-desarrollo-humano-12a-ed2.pdf)

Pizarro, R. (2000). Inteligencias múltiples y aprendizajes escolares.

- R. López, J. P. Dealuriers. (Junio de 2011). La entrevista cualitativa como técnica para la investigación. Obtenido de Margen : <https://www.margen.org/suscri/margen61/lopez.pdf>
- Rimaicuna, M. (2014). Programa Delaware juegos Delaware interacción social para estimular el control de las conductas agresivas en primaria. “UCV-HACER”. Obtenido de Revista de Investigación y Cultura.
- Romero Rodríguez y Espinosa Gallardo. (2019). GAMIFICACIÓN EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL: UN PROYECTO PARA AUMENTAR LA SEGURIDAD EN EL ALUMNADO A TRAVÉS DE LA SUPERACIÓN DE RETOS. Obtenido de Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir: https://doi.org/10.46583/edetania_2019.56.505
- Stover, J. B., Uriel, F., De la Iglesia, G., Freiberg Hoffman, A. & Fernández Liporace, M. M. (2014). Estrategias de aprendizaje y motivación en alumnos de Escuela Media de Buenos Aires. Buenos Aires: Perspectivas en Psicología.
- Taylor, J. y Bodgan, H. . (1986). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Obtenido de http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf
- The Health Library San Diego . (2023). Obtenido de <https://myhealth.ucsd.edu/Spanish/RelatedItems/90,P05670>
- Thompson, A. y Strickland, A. (2014). Administración Estratégica. Editorial Mc Graw Hil, Parr. 1.
- Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) . (2020). Trastornos de conducta en niños de Educación Primaria. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/trastornos-conducta-ninos-primaria/>

Valda, F., & Arteaga, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8231614.pdf&ved=2ahUKEwif6JL2k4qIAxV2SzABHXwqCPUQFnoECBcQAQ&usg=AOvVaw1eCB9psrM4SIRw-Cw6nrR8>

Werbach y Hunter . (2012). GAMIFICAR: EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ESPAÑOL. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Xavier Álvarez. (2020). VIDAE. Obtenido de <https://www.mundodeportivo.com/vidae/salud/20201217/491131435304/trastorno-de-conducta-tc-en-ninos-y-adolescentes-factores-de-riesgo.html>

GLOSARIO

Gamificación: El término gamificación es un anglicismo y su raíz proviene de la palabra 'game' (juego).

Vandálicos: Personas que comenten acciones dañinas salvajes o destructivas.

Trastorno: Alteración significativa en la cognición, la cual regula comportamientos y emociones.

Disruptivo: Que produce disrupción, desobediente.

Transgredir: Alude a violar una ley.

Ausentismo Escolar: Ausencia de los estudiantes a la Institución Educativa.

ANEXOS

ANEXO 1: Guía de Entrevista a Expertos

1. ¿Qué procedimientos sigues para resolver situaciones donde un estudiante muestra comportamientos disruptivos o desafiantes?

En primer lugar, se debe conversar con el estudiante. Posteriormente, se procederá a llamar al padre de familia para informarle que se ha mantenido una conversación con el estudiante y para situarlo en el contexto respectivo. En caso de que la situación persista sin mejoría, se solicitará al padre que asista a una reunión para firmar una carta de compromiso. Como último recurso, se considerará la solicitud de una maestra sombra para el estudiante.

2. ¿Cómo cree que los problemas de conducta afectan el ambiente de aprendizaje en el aula y en la escuela en general?

Los problemas de conducta del estudiante afectan a la maestra, ya que debe concentrar gran parte de su atención en manejar estos comportamientos, lo cual puede retrasar la cobertura de los contenidos curriculares. Además, esto provoca que la maestra pierda el enfoque en el progreso y las necesidades educativas de los demás estudiantes.

3. ¿Cuáles son los tipos más comunes de problemas de conducta que has enfrentado en tu experiencia como educador/a?

Déficit de atención e hiperactividad.

Problema de agresividad

Falta de atención

4. ¿Recibe apoyo del equipo escolar (administración, consejeros, otros profesores) para manejar problemas de conducta en el aula? ¿Cuáles de ellos?

Si, se reciben personas externas, como por ejemplo psicólogas externas, que llegan a realizar visitas áulicas y terapistas de la misma manera.

5. ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta al integrar la gamificación en los estudiantes de Educación Media?

Uno de los principales desafíos es que tanto estudiantes como docentes pueden mostrar resistencia al adoptar nuevas metodologías de enseñanza, especialmente aquellas que difieren significativamente de los métodos tradicionales.

6. ¿Qué beneficios cree que ofrece la gamificación en el aprendizaje?

Desde mi punto de vista, la gamificación puede aumentar significativamente la motivación de los estudiantes al hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y divertido. Los elementos de juego como puntos, niveles, recompensas y desafíos fomentan el compromiso y la participación activa.

7. ¿Piensa que la gamificación puede ser una herramienta útil para obtener un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con problemas de conducta? ¿Por qué?

Si, porque los estudiantes con problemas de conducta a menudo muestran desinterés y falta de compromiso en entornos educativos tradicionales.

8. ¿Qué tipo de intervenciones cree que podrían ayudar a mejorar el rendimiento académico de un estudiante con bajo desempeño?

Se pueden dar intervenciones tales como: Tutorías, derivarlos con una maestra en casa y si es necesario explicar el contenido dos veces en horas de clase, al igual que enviarle hojas de refuerzo en casa.

9. ¿Cómo define el "bajo rendimiento escolar" y cuáles crees que podrían ser sus causas más comunes?

Lo defino como la no llegada de tareas, el no trabajar en clases y el que el estudiante obtenga desconocimientos o vacíos en contenidos dados para su nivel educativo.

Las causas comunes podrían ser:

No existe apoyo en casa de padres

Alguna condición

Falta de materiales escolares

Diagnóstico que no se haya realizado.

ANEXO 2: Guía de Entrevista a Expertos

1. ¿Qué procedimientos sigue para resolver situaciones donde un estudiante muestra comportamientos disruptivos o desafiantes?

Primero comunicarles a los padres por correo electrónico, los comportamientos que tiene el estudiante. Si los comportamientos siguen frecuentemente, se convoca a los padres de familia. En la reunión se llega a acuerdos y compromisos por parte de los padres y por parte de la institución.

2. ¿Cómo cree que los problemas de conducta afectan el ambiente de aprendizaje en el aula y en la escuela en general?

Afectan en el aula, ya que este tipo de comportamientos pueden distraer a otros estudiantes o llevarlos a imitar dichas conductas, lo que resulta en problemas en su aprendizaje y en la negligencia de sus estudios o actividades académicas.

3. ¿Cuáles son los tipos más comunes de problemas de conducta que has enfrentado en tu experiencia como educador/a?

Déficit de atención e hiperactividad.

Problema de agresividad

4. ¿Recibe apoyo del equipo escolar (administración, consejeros, otros profesores) para manejar problemas de conducta en el aula? ¿Cuáles de ellos?

Si, DECE preceptoras y psicopedagogía

5. ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta al integrar la gamificación en los estudiantes de Educación Media?

Hay que asegurar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a las herramientas y tecnologías necesarias para participar en actividades gamificadas puede ser un desafío, especialmente en entornos escolares con recursos limitados.

6. ¿Qué beneficios cree que ofrece la gamificación en el aprendizaje?

Si se emplea el juego como instrumento pedagógico, los estudiantes se sienten más animados para aprender un nuevo concepto. A su vez, se fomenta el interés hacia el proceso de aprendizaje logrando que estos adquieran conocimientos de una manera más lúdica y divertida mejorando su rendimiento académico

7. ¿Piensa que la gamificación puede ser una herramienta útil para obtener un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con problemas de conducta? ¿Por qué?

Sí, ya que los niños con este tipo de comportamientos se distraen fácilmente, mediante esta metodología se logra captar mejor su atención y que aumente el interés en las respectivas clases.

8. ¿Qué tipo de intervenciones cree que podrían ayudar a mejorar el rendimiento académico de un estudiante con bajo desempeño?

Intervención psicopedagógica para mejorar las dificultades que está presentando en la Institución.

9. ¿Cómo define el "bajo rendimiento escolar" y cuáles crees que podrían ser sus causas más comunes?

El bajo rendimiento escolar se define por la baja calificaciones dentro de las materias respectivas.

Causas:

Problemas de atención

Distracción

Conducta

Familiar

Problemas emocionales.

ANEXO 3: Guía de Entrevista a Expertos

1. ¿Qué procedimientos sigue para resolver situaciones donde un estudiante muestra comportamientos disruptivos o desafiantes?

Para empezar, se recomienda conversar con el estudiante en privado con respecto a su comportamiento dentro del aula. El diálogo tiene como finalidad fomentar la reflexión por parte del alumno, otorgándole que se ponga en el lugar de los demás compañeros. Es importante saber sobre sus necesidades y llevar a cabo soluciones que eviten la repetición de la conducta no adecuada. Si el estudiante comienza a presentar comportamientos más violentos, se debe recurrir al Departamento de Consejería Estudiantil (DECE).

2. ¿Cómo cree que los problemas de conducta afectan el ambiente de aprendizaje en el aula y en la escuela en general?

Los comportamientos disruptivos en el aula afectan de diversas maneras. Primero, generan un ambiente de desorden que dificulta el desarrollo normal de la clase. Esta situación puede incitar a otros estudiantes a imitar dichas conductas, perpetuando el caos y obstaculizando el proceso educativo. Además, estos comportamientos minan el cumplimiento de normas esenciales como el respeto, la tolerancia y la empatía, fundamentales para una convivencia armónica y un entorno de aprendizaje efectivo.

3. ¿Cuáles son los tipos más comunes de problemas de conducta que has enfrentado en tu experiencia como educador/a?

Falta de concentración

Agresividad

Hiperactividad

4. ¿Recibe apoyo del equipo escolar (administración, consejeros, otros profesores) para manejar problemas de conducta en el aula? ¿Cuáles de ellos?

Si, el DECE: Entre los asistentes los cuales son la psicopedagoga y la preceptora.

5. ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta al integrar la gamificación en los estudiantes de Educación Media?

Uno de los desafíos más importantes es que un mal diseño de la gamificación en el aula puede llevar a la desvinculación y confusión de los alumnos, impidiendo que se cumpla su objetivo principal, que es enseñar. Se asume que el estudiante seguirá la linealidad establecida por el juego; sin embargo, la experiencia de juego invita a la exploración y el pensamiento divergente. Por lo tanto, todo diseño basado en el juego debe reconocer y adherirse a esta nueva mentalidad generada. También, existe el riesgo de que un profesor no utilice el juego para apoyar eficazmente el plan de estudios y el aprendizaje, convirtiéndose en una distracción en lugar de una herramienta educativa.

6. ¿Qué beneficios cree que ofrece la gamificación en el aprendizaje?

Facilitan que los estudiantes se involucren más profundamente en la experiencia a través del juego, realizando que la clase sea más dinámica y contribuyen a mantener a los estudiantes concentrados y atentos.

7. **¿Piensa que la gamificación puede ser una herramienta útil para obtener un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con problemas de conducta? ¿Por qué?**

Si, pero es fundamental aplicar la gamificación de manera adecuada y mantener un orden riguroso. Es crucial establecer y comunicar claramente las normas y reglas desde el principio. De lo contrario, en el caso de estudiantes con problemas de conducta, la situación puede volverse caótica.

8. **¿Qué tipo de intervenciones cree que podrían ayudar a mejorar el rendimiento académico de un estudiante con bajo desempeño?**

Se puede dar intervenciones tales como la enseñanza más personalizada, acompañamiento de padres de familia, compromiso de padres de familia y el refuerzo académico.

9. **¿Cómo define el "bajo rendimiento escolar" y cuáles crees que podrían ser sus causas más comunes?**

El bajo rendimiento académico suele estar asociado con diversos factores, entre los cuales se incluyen la falta de compromiso y acompañamiento por parte de los padres. Esta situación a menudo indica que existen problemas subyacentes en el hogar, como la disfuncionalidad familiar. Es crucial reconocer que el entorno familiar desempeña un papel fundamental en el desarrollo y desempeño educativo de los estudiantes, y cualquier desajuste en este ámbito puede reflejarse negativamente en su rendimiento académico.

Causas:

Familiar

Niños con condiciones, o trastornos de aprendizaje

Las escuelas no brindan atenciones personalizada por exceso de estudiantes en clase.

ANEXO 4: Ficha de Observación a Estudiantes de Educación Media

Datos del Estudiante

Grado/Curso: 5to EGB	
Edad: 9-10 años	Fecha de inicio de la Observación: 15 de Julio del 2024

Contexto Escolar

Nombre del centro Educativo:	Unidad Educativa Montfort
Nombre del docente responsable	Lcda. Ana Belén Zambrano
Nombre del observador	María Valarezo

Conducta en el aula	1	2	3	4	5	Observaciones
Descripción de comportamientos observados (ej. interrupciones frecuentes, distracción, falta de participación, etc.):					x	Dentro de la clase se visualizan interrupciones frecuentes, atención dispersa y falta de participación
Frecuencia de los comportamientos:					x	Este tipo de comportamientos se dan cada 3 minutos

Contexto en el que ocurren (ej. durante lecciones, actividades grupales, transiciones):				x		Durante toda la clase del docente.
Interacción Social:	1	2	3	4	5	Observaciones
Relaciones con compañeros (ej. aislamiento, conflictos, amistades):					x	Los estudiantes tienen conflictos a menudo en la hora de clase.
Relaciones con el profesor (ej. actitud hacia las instrucciones, respuesta a la retroalimentación)				x		
Rendimiento Académico:	1	2	3	4	5	Observaciones
Nivel de participación en las actividades académicas (ej. completitud de tareas, calidad de trabajos):		x				Se distrae fácilmente en el proceso de enseñanza, cumple con las tareas, pero hay veces que se olvida de realizar una que otra.
Nivel de comprensión y aplicación de conceptos:			x			Tiene un nivel de comprensión medio, se olvida de lo aprendido fácilmente.
Evaluaciones (ej. resultados en pruebas, exámenes):				x		Pruebas con calificaciones normales, no tan bajas ni altas.

Factores Contextuales:	1	2	3	4	5	Observaciones
Factores que podrían influir en el comportamiento y rendimiento del estudiante (ej. eventos familiares, salud, problemas emocionales):					x	Contexto familiar: Padres divorciados. Violencia intrafamiliar: Padrastro a Mamá (visualiza eso en casa)

ANEXO 5: Formato de Encuesta a Expertos



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

1. ¿Cuál crees que es el factor externo que más influye en los problemas de conducta?

- a) Familiar
- b) Social
- c) Socioeconómico
- d) Contextual

2. ¿En el siguiente listado, indique las conductas más persistentes entre sus estudiantes:

- a) Agresividad
- b) Pasividad
- c) Atención dispersa
- d) Falta de concentración

- e) Desmotivación
- f) Dificultades para interrelacionarse
- g) Timidez

3. ¿Considera que el ambiente escolar afecta el comportamiento de los estudiantes?

- a) Si
- b) No
- c) No estoy seguro

4. ¿Ha notado algún cambio en los patrones de comportamiento desde que comenzó la pandemia del COVID-19?

- a) Si
- b) No

5. ¿Cómo describiría el rendimiento escolar general del año presente de los estudiantes?

- a) Excelente
- b) Bueno
- c) Regular
- d) Malo

6. ¿Cómo calificarías el ambiente de aprendizaje en tú escuela?

- a) Positivo
- b) Impersonal
- c) Presionante
- d) Neutral

7. ¿Has participado en actividades educativas que utilizan elementos de gamificación (juegos, competencias, recompensas) en tu proceso de aprendizaje?

- a) Si
- b) A veces
- c) Nunca

8. ¿Considera que el aprendizaje sería más productivo, si se utilizan estrategias de gamificación? (Juegos)

- a) Absolutamente
- b) No estoy seguro
- c) Innecesario

ANEXO 6: Evaluación de Propuesta

Criterios Para Evaluar	Cumple	No cumple
Los estudiantes, mantienen una participación activa.		
Cumplen las normas establecidas previamente por el docente.		
El docente utiliza los recursos necesarios.		
El ambiente escolar es de respeto y empatía entre compañeros de clase.		
Se visualiza un mejoramiento en el rendimiento escolar.		
Se observa mejor control de clase por parte del docente.		
Los alumnos con problemas de conducta muestran mayor interés en el aula.		
El proceso de enseñanza-aprendizaje es más lúdico y diferente.		
Los estudiantes se sienten motivados al momento de realizar los diferentes tipos de juegos en el aula.		

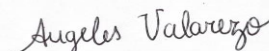
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Valarezo Avilés María de los Ángeles** con C.C: # 0931339899 autor/a del trabajo de titulación: **Guía de Actividades de Gamificación para Mejorar el Rendimiento Escolar en los Estudiantes con Problemas de Conducta en Educación General Básica Subnivel Media** previo a la obtención del título de **Licenciado a Ciencias en la Educación** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 30 de agosto de 2024



f. _____

Nombre: **Valarezo Avilés María de los Ángeles**

C.C: **0931339899**

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Guía de Actividades de Gamificación para Mejorar el Rendimiento Escolar en los Estudiantes con Problemas de Conducta en Educación General Básica Subnivel Media		
AUTOR(ES)	Valarezo Avilés María de los Ángeles		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcda. Plúas Alban Verónica Katiuskas Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Psicología, Educación y Comunicación		
CARRERA:	Carrera de Educación		
TITULO OBTENIDO:	Licenciado a Ciencias en la Educación		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	30 de agosto del 2024	No. DE PÁGINAS:	#95
ÁREAS TEMÁTICAS:	Ciencias Naturales, Lengua y Literatura, Matemáticas		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Gamificación; Bajo rendimiento escolar; problemas de conducta.		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>A lo largo de los años, la educación ha experimentado un constante proceso de transformación, y la pandemia de Covid-19 no fue una excepción. Esta situación provocó un cambio drástico de la modalidad presencial a la educación en línea, lo que afectó negativamente tanto a estudiantes como a docentes. Los estudiantes enfrentaron diversas dificultades en sus contextos familiar, socioeconómico y social, lo que desencadenó problemas de conducta y emocionales. Por su parte, los docentes también se vieron enfrentados a un gran desafío: dejar de lado las metodologías tradicionales e incorporar herramientas tecnológicas (TIC) en el proceso de enseñanza. Muchos de ellos no estaban familiarizados con el uso de estas herramientas, lo que los obligó a improvisar y adoptar nuevos métodos. Uno de estos métodos fue la gamificación. La gamificación se basa en la enseñanza mediante el juego. La aplicación de estas actividades que se dan acuerdo al juego va a fomentar en el estudiante motivación, compromiso y mejoría en su rendimiento académico obteniendo un aprendizaje significativo más lúdico y a su vez captar la atención de los estudiantes que obtienen problemas de conducta. La gamificación se presenta como una estrategia efectiva para crear ambientes de aprendizaje más productivos y contribuir a la mejora integral del estudiante, incluyendo aspectos académicos, sociales y emocionales.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-986611009	E-mail: angelesvalarezo2@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Lcda. Rina Vásquez Guerrero, Mgs.		
	Teléfono: +593-4-0985853582		
	E-mail: rina.vasquez01@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			