

Gamification strategy to improve resilience in the students of the Rambuche Educational Unit

Estrategia de gamificación para mejorar la resiliencia en los estudiantes de la Unidad Educativa Rambuche

Autores:

Lcda. Moreira-Santana, Jessenia Annabel
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
Maestrante en el programa de Maestría Académica Profesional en Educación mención
Gestión y Liderazgo
Portoviejo – Ecuador



annabel.moreira@educacion.gob.ec



<https://orcid.org/0009-0003-4339-2999>

Vega-Intriago, Jisson Oswaldo
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
Departamento de Ciencias Sociales y del Comportamiento, Facultad de Ciencias Humanísticas
y Sociales, Licenciado en Ciencias de la Educación Especialidad Psicología y Orientación
Vocacional, Magister en Educación y Desarrollo Social, Doctor en Ciencias Psicológicas (PhD)
Docente - Tutor
Portoviejo – Ecuador



jisson.vega@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0001-5727-8837>

Citación/como citar este artículo: Moreira-Santana, Jessenia Annabel. y Vega-Intriago, Jisson Oswaldo.
(2023). Estrategia de gamificación para mejorar la resiliencia en los estudiantes de la Unidad Educativa Rambuche.
MQRInvestigar, 7(3), 1930-1958.

<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.1930-1958>

Fechas de recepción: 02-JUL-2023 aceptación: 02-AGO-2023 publicación: 15-SEP-2023



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

La resiliencia permite desarrollar una mentalidad de crecimiento en la que los desafíos se vuelven oportunidades de aprendizaje, para ello, la gamificación es una herramienta que mejora la resiliencia en los estudiantes, debido a que fomenta la reflexión y el aprendizaje, al utilizar estrategias de dificultades adaptadas a las necesidades, intereses y habilidades del individuo, asimismo genera mayor conciencia de sus propias fortalezas, alineados a los objetivos, contenidos curriculares y las metas educativas. En la Unidad Educativa Rambuche existe un bajo grado de autonomía en la educación de los menores, la ubicación de la institución con acceso limitado, las dificultades socioeconómicas de las familias, generan estrés y problemas emocionales que afectan directamente al estudiante, tanto en su capacidad de concentración, expectativa y motivación de aprendizaje. Dicha problemática llevo a plantear como objetivo de la investigación analizar la estrategia de gamificación para mejorar la resiliencia en los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Rambuche. El diseño metodológico se realizó bajo un enfoque mixto, de tipo exploratoria, descriptiva e interpretativa, los métodos aplicados fueron el histórico-lógico e inductivo-deductivo, para la recolección de datos se empleó un cuestionario. Los resultados determinaron que los principales problemas surgen en su entorno, tanto económicos, de salud o familiares, la baja autoestima se debe a la falta de confianza en sí mismos, son aspectos que repercuten en su rendimiento académico.

Palabras clave: aprendizaje, concentración, estrés, familia, problemas socioeconómicos.



Abstract

Resilience allows the development of a growth mindset in which challenges become learning opportunities, for this, gamification is a tool that improves resilience in students, because it encourages reflection and learning, by using strategies of difficulties adapted to the needs, interests and skills of the individual, also generates greater awareness of their own strengths, aligned to the objectives, curricular content and educational goals. In the Rambuche Educational Unit there is a low degree of autonomy in the education of children, the location of the institution with limited access, the socioeconomic difficulties of families, generate stress and emotional problems that directly affect the student, both in their ability to concentrate, expectation and motivation for learning. This problem led to the research objective of analyzing the gamification strategy to improve resilience in the students of the seventh year of General Basic Education of the Rambuche Educational Unit. The methodological design was carried out under a mixed approach, exploratory, descriptive and interpretative, the methods applied were historical-logical and inductive-deductive, a questionnaire was used for data collection. The results determined that the main problems arise in their environment, whether economic, health or family, low self-esteem due to lack of self-confidence, aspects that affect their academic performance.

Key words: learning, concentration, stress, family, socioeconomic problems.

Introducción

Por mucho tiempo, se mantuvo la creencia que la inteligencia era evaluada a través del coeficiente intelectual. Además, que el estado emocional y social pertenecían al ámbito privado y que era asunto de cada familia (Marchant, Milicic, & Soto, 2020). En la actualidad, la resiliencia en las escuelas se ha constituido como una temática prioritaria para abordar, por el sin número de problemas sociales que se suscitan a diario y que los niños o jóvenes deben afrontar (Fontalvo & Hernández, 2019). La resiliencia desde el punto de vista de la Psicología, se explica como la capacidad de adaptación, crecimiento y resolución adecuada de situaciones y circunstancias psicosociales estresantes o adversas, es decir, un compendio de las fortalezas que permitan mantener una mentalidad positiva y resistente frente a las dificultades (Coronado, 2022).

Los individuos necesitan desarrollar sus habilidades reflexivas, mismas que son condicionadas por factores internos y externos, sin embargo, el autoconocimiento, autoestima, reconocer sus fortalezas y necesidades para que puedan enfrentar los cambios y desafíos emocionales contribuyen su capacidad de afrontamiento (Gómez, 2020). Es muy importante cuidar la salud mental de los niños, adolescentes y jóvenes. El desarrollo de las habilidades resilientes favorece los procesos adaptativos en las etapas de la niñez y la adolescencia, lo que permite la preparación para integrarse al mundo adulto (Céspedes, 2021).

Los niños con baja autoestima no creen en sus propias capacidades, se sienten inferiores a los demás, tienen conductas temerosas, crítica y menos creativa, y por lo general, muestran un comportamiento agresivo con aislamiento social (Ramírez, 2019). La resiliencia brinda la posibilidad de identificar recursos utilizados por individuos para mejorar y crecer, sobre todo en aquellas circunstancias problemáticas. En el ámbito educativo es necesario atender no sólo la parte cognitiva que implica el proceso de aprendizaje, sino que a la par se vincule con el desarrollo de la resiliencia en función de sus componentes afectivos y motivacionales que pudieran experimentar los estudiantes (Villegas, 2019). La tarea del docente es fomentar el optimismo, la autonomía, la confianza, la crítica asertiva y la alimentación de la autoestima en el desarrollo emocional. El individuo debe aprender a desarrollar la habilidad de reponerse y de cambiar esa energía negativa en fortalezas que le permitan resistir y aprender a vivir (Requejo, 2019).



En la Unidad Educativa Rambuche existe un bajo grado de autonomía en la educación de los menores. Por otro lado, la institución educativa está ubicada en el sector rural, con un acceso limitado por la geografía, condicionada por los cambios climáticos, la falta de transporte o accesos viales. Las familias de esta institución son de escasos recursos económicos, en su mayoría no cuentan con un trabajo estable, el poco acceso al servicio de internet es otro factor que limita el aprendizaje, en síntesis, las dificultades socioeconómicas de las familias generan estrés y problemas emocionales que afectan directamente al estudiante, tanto en su capacidad de concentración, expectativa y motivación para aprender. Así que, el éxito o el fracaso escolar están influenciados por factores que remiten directamente al contexto familiar y social de los alumnos, desencadenando dificultades de aprendizaje escolar, inadaptación escolar y social, bajo rendimiento, hasta abandono de la escuela.

Del objeto de estudio surge la pregunta:

¿De qué manera la gamificación mejora la resiliencia en los estudiantes del séptimo año de la Unidad Educativa Rambuche?

Esta investigación tiene su justificación, debido a que busca impulsar mejoras al autoestima de los estudiantes de séptimo año básico de la Unidad Educativa Rambuche, mediante la estrategia de gamificación para fortalecer la capacidad de resiliencia, beneficiando directamente a los alumnos de séptimo año y de manera indirecta los gestores del aprendizaje de la Unidad Educativa Rambuche; por consiguiente, se propondrá al cuerpo docente estrategias metodologías y herramientas para que despierte en los educandos el arte de la resiliencia a través de gamificación y puedan desarrollar su pensamiento crítico y reflexivo a través de una práctica diferente y divertida, alcanzando así el propósito primordial de la indagación.

Para ello, se planteó como objetivo general diseñar una estrategia de gamificación para desarrollar la resiliencia en los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Rambuche.

Desarrollo



La resiliencia es la capacidad de hacer frente a situaciones estresantes, así como, la capacidad de mantener una actitud positiva, perseverar y recuperarse emocionalmente frente a algún problema. Implica resistir y superar los desafíos, así como de aprender y crecer a partir de las experiencias difíciles. En el campo educativo, es necesario enseñar a los estudiantes a gestionar e identificar distintas situaciones adversas (Requejo, 2019), debido que la resiliencia no es un rasgo innato, sino que puede ser desarrollada y fortalecida a lo largo de la vida (Hernández, Montenegro, & Valcárcel, 2022). Las características que poseen las personas resilientes son:

- Autocontrol
- Optimismo
- Buen humor
- Empatía
- Manejo del dolor
- Frustración
- Enojo, entre otros

Existen tres elementos claves que configuran el concepto de la resiliencia que son: el proceso, adversidad y adaptación positiva. Aunque los mecanismos de afrontamiento son los que juegan un papel fundamental, esto implica la utilización de habilidades y estrategias con factores que pueden influir en la resiliencia incluyen la autoestima, el apoyo social, la capacidad de adaptación, la regulación emocional y la búsqueda de significado y propósito (Estrada & Mamani, 2020).

La resiliencia es observada mediante las competencias o recursos cognitivos, solución de problemas, flexibilidad psicológica, estados afectivos, ecuanimidad, entre otros. Es relacional y emergente por que sienta sus bases en las relaciones e identidad familiar, pero no se trata de confrontar la adversidad con la familia, sino la construcción identitaria previa como factores protectores. Dichos factores funcionan como ejes adaptativos, es decir, ante la adversidad se genera resiliencia familiar (Jaramillo & Cuevas, 2020).

A nivel familiar, existen factores y conductas de riesgo como: la disfunción familiar, los estilos de crianza extremos, la ausencia de reglas claras y de monitorización parental, conductas de riesgo en la familia, enfermedad crónica y psicopatológica en la familia, maltrato, nivel socioeconómico y educacional bajo, crisis del ciclo vital, lo que desencadena un ambiente conflictivo y aumenta las posibilidades de no manejar situaciones difíciles o no ser resiliente, debido a que, en la mayoría de los casos, los hijos son imitadores de las conductas de los padres por el vínculo emocional que comparten (Moya & Cunza, 2019).

El comportamiento resiliente se desarrolla a través de la interacción en diferentes aspectos, mismos que se encuentra relacionados con la familia, escuela, amistades y comunidad, es decir, el entorno que rodea al individuo. Cuando los niños o jóvenes se desenvuelven en un ambiente de vulnerabilidad y economía inestable, tienden a generar mayor riesgo de desestabilizar su capacidad de resiliencia. En algunos casos, se compromete la salud mental, por ello, las relaciones sociales son fundamentales para enfrentar dificultades, que con ayuda y apoyo permita hacer frente a las adversidades con optimismo al futuro (Sibalde & Scorsolini, 2020).

Existen factores de riesgo que aumentan la posibilidad de crear una conducta problemática y se clasifican en tres: individuales como la falta de autocontrol y desmotivación, los interpersonales por la poca comunicación familiar o conflictos y ambientales como socioeconómicos, familiar o escolar (Ruiz & Lagos, 2019). Cabe mencionar que, los principios del paradigma del desarrollo positivo buscan lograr el fortalecimiento de las conductas resilientes, destacando el potencial de sus habilidades, mediante una educación orientada con recursos cognitivos y no cognitivos para lograr el éxito (Rojo, 2021).

En el ámbito educativo, la resiliencia tiene un papel muy importante, misma que al ser desarrollada permite la capacidad de favorecer competencias sociales, académicas y personales que logran sobrellevar situaciones problemáticas y aumenta el potencial de crecer como personas sanas y exitosas. Existe una correlación significativa ente la resiliencia con autoeficacia, rendimiento académico, optimismo, estrategias de afrontamiento y estilos de acción – emoción. Fomentar la resiliencia en el entorno educativo ayuda a desarrollar habilidades y actitudes que

permiten a los estudiantes y profesores enfrentar los desafíos, adaptarse al cambio y seguir creciendo en el proceso educativo (Rodríguez & Cotonieto, 2022).

Asimismo, los educadores con altos niveles de optimismo logran hacer frente con mayor facilidad al estrés laboral. Mismo que se asocia directamente con el bienestar y satisfacción de los estudiantes. Se ha demostrado que las estrategias de afrontamiento mejoran las reacciones cognitivas y conductuales ante determinadas situaciones, elevando los niveles de autoeficacia, con un entorno educativo más saludable y efectivo. Al crear una cultura escolar de resiliencia, las escuelas pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar una mentalidad resiliente y fortalecer su capacidad de enfrentar los desafíos académicos y personales (Vizoso, 2019).

La innovación educativa para mejorar la enseñanza, motivar y enfrentar los factores que influyen en los estudiantes, requiere un modelo flexible con propuestas que aporten en la práctica docente. Actualmente los modelos educativos permiten incluir la tecnología que fomenten la formación académica (Muñoz, 2019). El juego es una herramienta pedagógica que potencia las habilidades socioemocionales que favorece las interrelaciones, desarrolla la confianza, fomenta el sentido de criterio, mejora la capacidad de aprender, comprender y tomar decisiones, en definitiva, el juego aporta en el aprendizaje colaborativo y sentido resiliente (Hernández, Montenegro, & Valcárcel, 2022).

Es tarea fundamental que el docente adopte métodos, técnicas y estrategias que le permitan inducir al estudiante al conocimiento, y la motivación es uno de los ejes principales (Saucedo, Cedeño, & Hurtado, 2020). Una estrategia educativa innovadora es la gamificación, la cual tiene como finalidad fortalecer el aprendizaje significativo mediante un ambiente educativo dinámico, motivacional, de competencia sana, que fortalece la concentración. Dicha herramienta permite concientizar a los individuos, de cómo sus pensamientos dirigen sus acciones, sus emociones y a su vez estas inciden en la continuación o no del proceso de aprendizaje (Espín, 2021).

La gamificación como estrategia metodológica llegó para revolucionar el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que capta la atención e incentiva a los estudiantes asimilar conocimientos de manera dinámica. Es indispensable que el docente adopte competencias digitales y



pedagógicas con estrategias innovadores que permitan mayor interacción entre los alumnos. Los centros educativos deben estar a la par de los desafíos de una sociedad globalizada lo que conlleva a que los ambientes educativos sean modernizados tanto estructuralmente como físicamente, y a su vez que sean dinámicos, por otra parte, se pone en manifiesto la necesidad de capacitar tanto a profesores como a los estudiantes en el manejo de estas herramientas digitales (Rúa, 2023).

El aprendizaje mediante la gamificación permite vivenciar nuevas experiencias con interacción y motivación, esta herramienta mejora los niveles de aprendizaje y la actitud de los alumnos, por despertar el interés en los mismos. Según Kapp, Zichermann y Cunningham afirman que la gamificación es la metodología idónea para el docente, porque causa mayor interés por parte del estudiante y le permite al docente, evaluar los conocimientos adquiridos (Alarcón, Alarcón, & Rodríguez, 2020). Esta técnica adapta las mecánicas del juego a la clase para fortalecer los conocimientos y habilidades del alumno (Ordoñez, 2022). Las principales características de la gamificación son:

- Usuario o participantes
- Puntaje, valores numéricos
- Niveles, indican progreso
- Recompensa, realización de acciones
- Ranking, metas alcanzadas (Nuñez, 2022).

Esta estrategia aplica dinámicas relacionadas a la motivación para cada jugador, como: recompensas, estatus, logros, auto articulación, concurso y caridad (Santistevan, 2023). Debido a los diversos recursos que posee esta estrategia, las actividades se pueden personalizar de acuerdo a los contenidos y necesidades de los estudiantes (Granda, 2023). Esta estrategia permite desarrollar habilidades, conocimiento emotivo y el dominio psicomotor. Los beneficios que genera esta metodología innovadora son muchos, tales como:

- Incrementan la motivación en el estudiante
- Clase dinámica y divertida
- Fortalece conocimientos
- Aumenta la atención y concentración



- Mejora el rendimiento
- Desarrolla habilidades y competencias
- Retroalimentación inmediata
- Fomenta la colaboración
- Competencia amigable
- Disfrute del proceso educativo
- Retención de conocimientos (De Gracia, Pinto, & Sáez, 2021).

El docente debe tener las competencias suficientes para integrar la tecnología en sus recursos educativos, para ello es necesario tener formación continua en estas temáticas, por ser los responsables de guiar y facilitar el proceso de aprendizaje con propuestas y recursos esenciales que les permita alcanzar los objetivos curriculares, también tiene la responsabilidad de evaluar el proceso de aprendizaje y retroalimentar, en casos específicos. Un docente activo y consiente analiza los aspectos positivos y negativos de los alumnos e innova su práctica, a fin de promover la interacción en las comunidades de aprendizaje (Guevara, 2018). El docente debe mostrar las siguientes competencias:

- Comunicación
- Organización
- Liderazgo pedagógico
- Habilidades científicas
- Evaluación y control
- Competencias digitales

El estudio realizado por Villegas (2019), demuestra que la gamificación es una fuente de recursos estratégicos que promueve la comunicación y el trabajo en equipo. También determino que, al asociarlo con la resiliencia, el juego disminuye la ansiedad y aumenta la seguridad. En fin, esta herramienta gamificada influye positivamente en el desarrollo factores protectores resilientes, logra captar la atención y el interés de los estudiantes.

Cuando existen factores de riesgo como agresividad, actitud violenta, se refleja en la conducta, no controlar los impulsos, la vulnerabilidad, escasa capacidad de reaccionar bien ante situaciones difíciles, situaciones perturbadoras, factores socioambientales como la pobreza, falta de empleo o salud, conllevan a situaciones de estrés, mismas que repercuten en todos los miembros de una familia. En el caso de los niños, este tipo de problemas se evidencian en sus actividades diarias, por ejemplo, en el bajo rendimiento escolar, la conducta, la falta de concentración, entre otros (Agurto, 2022). Básicamente el entorno familiar y educativo debe fortalecer las habilidades y estrategias de afrontamiento efectivas, la construcción de relaciones de apoyo y la adopción de una mentalidad positiva.

La estrategia de la gamificación tiene un impacto positivo en cuanto al desarrollo de la resiliencia en los estudiantes por:

- Establecer un entorno seguro
- Diseñar desafíos escalonados
- Incorporar elementos de superación
- Proporcionar retroalimentación constructiva
- Fomentar la retroalimentación y el aprendizaje
- Promover la perseverancia

Es importante tener en cuenta que, la gamificación debe utilizarse de manera equilibrada y adecuada, asegurándose de que los objetivos educativos y el contenido curricular sigan siendo el foco principal. La gamificación es una herramienta que puede enriquecer el proceso de aprendizaje, pero debe ser implementada de manera planificada y reflexiva para maximizar sus beneficios. Se revisaron diferentes investigaciones que proponen la gamificación como estrategia entre ellos se encuentran: (Rúa, 2023); (Villegas, 2019); (Alarcón, Alarcón, & Rodríguez, 2020); (Ordoñez, 2022); (Santistevan, 2023); (Granda, 2023); (De Gracia, Pinto, & Sáez, 2021). Sin embargo, el trabajo desarrollado por Villegas enfocaba la estrategia de la gamificación en mejorar la resiliencia en los estudiantes.

Material y métodos

La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, “Representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada” (Hernández Sampieri, 2018, pág. 612). En este caso, analizar la información obtenida, sobre la efectividad del uso de la gamificación para mejorar la resiliencia en los estudiantes.

De tipo exploratoria, descriptiva e interpretativa, “Inclina el estudio en características de fenómenos no observables, como algo único y particular, más que en lo generalizable” (Burgo & León, 2019, pág. 7). Se aplicó con el propósito de indagar en el interés y puntualizar las características que presentan los estudiantes con relación a la estrategia de intervención basada en la resiliencia a través de la gamificación.

Métodos

Los métodos, técnicas e instrumentos permiten medir lo planteado y conocer el objetivo de la investigación. La diversidad de información encontrada, dificulta precisar con certeza el tipo de técnica o instrumento a utilizar, sin embargo, estas herramientas se encargan de la recopilación, análisis y exposición del fenómeno en estudio (Arias, 2020). Dichos métodos, técnicas e instrumentos se pudo realizar la interpretación y llevar a cabo las tareas establecidas.

Se utilizó el método histórico-lógico, que es el encargado del estudio de las distintas etapas por las que atraviesa un objeto, proceso o fenómeno en su sucesión cronológica desde su surgimiento para conocer su evolución y desarrollo con el propósito de descubrir tendencias también consiste en inferir de la semejanza de algunas características entre dos objetos (Torres, 2020). En esta investigación, dicho método permitió conocer la influencia que ha ejercido el estado emocional en la etapa de aprendizaje de los estudiantes.

El método inductivo-deductivo tiene dos enfoques generales a un razonamiento que puede resultar en la adquisición de nuevos conocimientos: El razonamiento inductivo que inicia con la



observación de casos específicos y establecer generalizaciones, mientras que el deductivo que permite generalizar a partir de casos particulares (Palmett, 2020). En este caso, dio paso al diagnóstico del estado emocional que presenta cada estudiante y su forma de reacción frente a situaciones adversas que incluyen dificultad.

Se aplicó un cuestionario diseñado por Villegas (2019), el cual fue destinado para estudiantes universitarios, sin embargo, para esta investigación debido a la similitud del tema se adaptaron las preguntas para los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la unidad Educativa Rambuche, mismas que permitieron identificar los principales problemas emocionales que tienen cada uno de ellos, con el fin de encontrar las estrategias de resiliencias acorde a sus necesidades.

Población

La población en estudio estuvo constituida por los estudiantes del séptimo año básico de la Unidad Educativa Rambuche del cantón Jama – Pedernales de la Provincia de Manabí, el total es de 78 estudiantes y toda la población fue tomada para el desarrollo de la investigación.

Con los resultados obtenidos en la aplicación de las técnicas de estadísticas confiables y válidos para la investigación, se graficaron, analizaron e interpretaron los resultados en tablas con datos relevantes para la investigación.

Resultados

Antes de la estrategia metodológica

A continuación, se muestran los resultados del diagnóstico, mediante la aplicación del cuestionario dirigido a los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la unidad Educativa Rambuche:

Preguntas	Alternativas						Total		
	Siempre		A veces		Nunca				
	F	%	F	%	F	%	F	%	

¿Reconoces las habilidades que posees?	10	13%	18	23%	50	64%	78	100%
¿Apoyas a tus amigos en momentos difíciles?	60	77%	10	13%	8	10%	78	100%
¿Al vivir una experiencia dolorosa, prefieres estar solo?	45	58%	20	26%	13	16%	78	100%
¿Reconoces las debilidades que posees?	35	45%	30	39%	13	16%	78	100%
¿Te molesta cuando te contradicen?	50	64%	18	23%	10	13%	78	100%
¿Eres incapaz de reír cuando se tienes alguna dificultad?	56	72%	15	19%	7	9%	78	100%
¿Reconoces cuando tienes la culpa de alguna situación?	44	56%	32	41%	2	3%	78	100%
¿Los problemas te deprimen?	65	83%	8	10%	5	7%	78	100%
¿Tienes facilidad de expresar tus sentimientos?	10	13%	18	23%	50	64%	78	100%
¿Te preocupan los problemas que se presentan en tu casa?	65	83%	8	10%	5	7%	78	100%
¿Conoces el término Gamificación?	13	16%	20	26%	45	58%	78	100%
¿Te gustaría que tus clases incluyan juegos interactivos?	69	88%	7	9%	2	3%	78	100%
¿Estás de acuerdo en aplicar la herramienta de gamificación?	65	83%	8	10%	5	7%	78	100%

Elaboración propia.

Fuente: Estudiantes del séptimo año de EGB de la unidad Educativa Rambuche



Análisis e interpretación

En la primera interrogante, el 64% de los estudiantes manifestaron que no reconocen las habilidades que poseen, el 23% considera que a veces lo hace y un 13% que siempre lo reconoce. Esto permite identificar que un porcentaje significativo de alumnos desconoce su potencial, lo que limita el desarrollo del mismo. La pregunta posterior el 77% de los encuestados indicaron que siempre apoyan a sus amigos en situaciones difíciles, el 13% lo hace a veces y un 10% respondió que nunca. Lo que permite establecer que la mayoría son empáticos con sus compañeros.

La siguiente pregunta sobre las vivencias de situaciones dolorosas, el 58% de los estudiantes afirman que siempre prefieren la soledad, el 26% a veces y el 16% restantes evitan estar solos. Los resultados evidencian que, en los problemas o dificultades, la depresión es la emoción que se apodera de ellos y se refugian en la soledad. Seguido del reconocimiento de las debilidades de cada uno de ellos, el 45% no las reconocen, el 39% a veces y el 16% nunca. Lo que limita el crecimiento personal y el éxito, puesto que, reconocer las debilidades brinda la oportunidad de crecer, mejorar nuestras relaciones interpersonales y desarrollar un mayor autoconocimiento.

En la quinta interrogante, el 64% de los estudiantes manifestaron que sienten enojo cuando les llevan la contraria, un 18% dice que a veces le molesta y un 10% nunca. Los resultados indican que la mayoría creen tener la razón en todo. Asimismo, los datos obtenidos de la sexta pregunta, determinaron que el 72% que Siempre se le dificulta reír cuando atraviesan un problema, el 19% dijo que eso le sucede a veces y el 9% Nunca. Lo que evidencia que existe poco o nulo manejo de las emociones.

En la séptima interrogante, el 56% de los estudiantes indicaron que Siempre reconocen cuando tienen culpabilidad en alguna situación, el 41% lo reconoce A veces y el 3% no lo reconoce Nunca. Los datos permiten identificar que los estudiantes son sinceros cuando de reconocer su culpa se trata. La octava trata sobre los diversos problemas que se experimentan en todo ámbito, un 83% manifestó que Siempre se deprimen ante estos eventos, el 10% reconoce que le sucede A veces y un 7% dijo que Nunca. Por ello, es necesario que aprendan a controlar situaciones dolorosas que causan depresión.

La novena pregunta sobre los problemas en casa, económicos, de salud o familiares, el 83% respondieron que Siempre se preocupan cuando esto sucede, un 10% A veces y el 7% Nunca. Dichas preocupaciones afectan la salud emocional de los estudiantes, por ende, el rendimiento académico. La décima pregunta, el 64% de los estudiantes Nunca tienen facilidad de expresar sus sentimientos, el 23% A veces y el 13% restante Siempre. Lo que permite evidenciar que existe una problemática en cuanto a la manifestación de lo que sienten y esto limita la posibilidad de brindar ayuda.

Sobre el término gamificación, el 58% nunca lo ha escuchado, el 26% a veces y el 16% siempre, es decir, que la mayoría de los estudiantes desconocen sobre esta metodología, en el siguiente punto, se consultó sobre incluir juegos interactivos en clases y el 88% indicaron que siempre, el 9% a veces y el 3% nunca, esta modalidad motiva a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y finalmente, en la última interrogante el 83% de los encuestados Siempre quiere utilizar la herramienta de gamificación en clases, el 10% a veces y el 7% nunca. Lo que permite determinar que es una estrategia aceptada por el estudiantado.

Después de la estrategia metodológica

Resultados de cuestionario después de aplicar la estrategia metodológica, dirigido a los estudiantes del séptimo año de Educación General Básica de la unidad Educativa Rambuche:

Preguntas	Alternativas						Total	
	Siempre		A veces		Nunca			
	F	%	F	%	F	%	F	%
¿Reconoces las habilidades que posees?	60	77%	10	13%	8	10%	78	100%
¿Apoyas a tus amigos en momentos difíciles?	50	64%	18	23%	10	13%	78	100%
¿Al vivir una experiencia dolorosa, prefieres estar solo?	10	13%	18	23%	50	64%	78	100%
¿Reconoces las debilidades que posees?	44	56%	32	41%	2	3%	78	100%
¿Te molesta cuando te contradicen?	10	13%	50	64%	18	23%	78	100%

¿Eres incapaz de reír cuando se tienes alguna dificultad?	10	13%	50	64%	18	23%	78	100%
¿Reconoces cuando tienes la culpa de alguna situación?	65	83%	8	10%	5	7%	78	100%
¿Los problemas te deprimen?	20	26%	45	58%	13	16%	78	100%
¿Tienes facilidad de expresar tus sentimientos?	65	83%	8	10%	5	7%	78	100%
¿Conoces el término Gamificación?	60	77%	10	13%	8	10%	78	100%
¿Te gustaría que tus clases incluyan juegos interactivos?	69	88%	7	9%	2	3%	78	100%
¿Estás de acuerdo en aplicar la herramienta de gamificación?	69	88%	7	9%	2	3%	78	100%

Elaboración propia.

Fuente: Estudiantes del séptimo año de EGB de la unidad Educativa Rambuche

Análisis e interpretación

Luego de socializar y aplicar la estrategia metodológica basada en la gamificación para mejorar las habilidades de resiliencia en los estudiantes del séptimo año de EGB de a UE Rambuche, se determinó que la mayoría de ellos reconocen sus habilidades y debilidades, son empáticos con sus compañeros, no se aíslan ante situaciones dolorosas, manejan de mejor manera los problemas o la depresión, mostraron facilidad al expresar sus sentimientos, por último se comprobó que la estrategia de la gamificación y sus temáticas de juego mejoraron las capacidades de los estudiantes para la resolución de problemas, trabajos en equipo, fomentó el pensamiento crítico y fortaleció la capacidad de resiliencia ante los desafíos presentados.

Discusión



Los estudiantes no reconocen las habilidades que poseen, pero son capaces de brindar apoyo a sus amigos en momento de problemas o dificultades. Cuando los alumnos experimentan una situación dolorosa, se aíslan, es decir, que prefieren la soledad, saben reconocer sus debilidades, pero no expresarlas, sienten enojo si alguien les lleva la contraria, y se les complica cambiar de estado de ánimo en momentos complicados. Como indica Ramírez (2019), quien sostiene que los niños con baja autoestima no creen en sus propias capacidades, se sienten inferiores a los demás, tienen conductas temerosas, crítica y menos creativa, y por lo general, muestran un comportamiento agresivo con aislamiento social. El desarrollo de las habilidades resilientes favorece los procesos adaptativos en las etapas de la niñez y la adolescencia, lo que permite la preparación para integrarse al mundo adulto (Céspedes, 2021).

Aunque, en su mayoría, reconocen cuando tienen la culpa de alguna situación y los afecta directamente los problemas que existen en casa con sus familiares, se sienten deprimidos ante ellos. Asimismo, indicaron que no tiene inconvenientes de expresar sus sentimientos. De acuerdo a Moya & Cunza (2019), afirman que los factores familiares y conductas de riesgo como: la disfunción familiar, los estilos de crianza extremos, la ausencia de reglas claras, maltrato, nivel socioeconómico y educacional bajo, crisis del ciclo vital, lo que desencadena un ambiente conflictivo y aumenta las posibilidades de no manejar situaciones difíciles o no ser resiliente, debido a que, en la mayoría de los casos, los hijos son imitadores de las conductas de los padres por el vínculo emocional que comparten.

La estrategia metodológica basada en la gamificación mejoró en los estudiantes las capacidades de resolución de problemas, trabajos en equipo, fomentó el pensamiento crítico y fortaleció la capacidad de resiliencia ante los desafíos presentados, tal como exponen De Gracia, Pinto, & Sáez (2021), quienes sostienen que dicha estrategia permite desarrollar habilidades, conocimiento emotivo y el dominio psicomotor, así como la motivación, clase dinámica y divertida, fomenta la colaboración, entre otros. Según Villegas (2019), la gamificación es una fuente de recursos estratégicos que promueve la comunicación y el trabajo en equipo, influyendo positivamente en el desarrollo factores protectores resilientes, logra captar la atención y el interés de los estudiantes.

Conclusiones



La gamificación es una herramienta eficaz para mejorar la resiliencia en estudiantes de educación básica elemental. Al utilizar elementos y mecánicas de juego en el proceso de aprendizaje, se fomenta la participación activa, la motivación y el compromiso de los estudiantes, por ejemplo, mediante juegos de desafíos y metas, la estrategia de la gamificación ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de resiliencia como la perseverancia y la persistencia. Los estudiantes se sienten motivados para superar obstáculos y alcanzar los objetivos propuestos. Otro elemento que posee esta herramienta es la retroalimentación inmediata.

Se identificaron los principales problemas emocionales en los estudiantes, los cuales son: estrés debido a la presión académica, exámenes, tareas y responsabilidades escolares, la ansiedad por los problemas que surgen en su entorno, tanto económicos, de salud o familiares, la baja autoestima también es muy común y se debe a la falta de confianza en sí mismos. Todas estas situaciones afectan en su capacidad para concentrarse, aprender y manejar emociones de manera saludable, mismos que repercuten en su rendimiento académico.

Se diseñó una matriz con estrategias de gamificación para desarrollar la resiliencia, misma que fue validada por expertos, quienes verificaron la factibilidad y utilidad de su aplicación, una vez socializada y ejecutada la estrategia, se evidenció la influencia positiva que ejerció en la salud emocional de los alumnos, dado que, fomentó la actitud positiva, creatividad, trabajo en equipo, resolución de problemas, perseverancia, superación de obstáculos y desafíos y pensamiento crítico, dichas habilidades de afrontamiento permiten fomentar la autoestima y autoeficacia, para la toma de decisiones y comunicación asertiva, incorporando actividades recreativas en el currículo escolar, como juegos, arte y música, que promuevan la expresión emocional y la resiliencia.

Referencias bibliográficas

Agurto, M. (2022). Propuesta de intervención para fortalecer la autoestima en niños a través de la resiliencia. *Master en Educación del Caracter y educación emocional*. Universidad Internacional la Rioja. Obtenido de



Alarcón, A., Alarcón, H., & Rodríguez, S. (2020). Intervención educativa basada en la gamificación. *Revista eleuthera*. Obtenido de

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-45322020000200117

Arias, J. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. Enfoques Consulting EIRL.

Obtenido de <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2238>

Burgo, O., & León, J. (2019). Algunas reflexiones sobre investigación e intervención educativa.

Revista Cubana de Medicina Militar, 48. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0138-65572019000500003

Céspedes, E. (2021). *La resiliencia y la inteligencia emocional en los estudiantes de tercer año de BGU de la UE Joaquin Arias*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato – Ecuador.

Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/32639>

Coronado, A. (2022). Resiliencia Psicosocial: Diseño y validación de contenidos de un programa fundamentado en la psicología positiva. *Innovagogía*. Obtenido de

https://www.researchgate.net/profile/Antonio-Coronado-Hijon/publication/366811359_RESILIENCIA_PSICOSOCIAL_DISENO_Y_VALIDACION_DE_CONTENIDOS_DE_UN_PROGRAMA_FUNDAMENTADO_EN_LA_PSICOLOGIA_POSITIVA/links/63b319baa03100368a497856/RESILIENCIA-PSICOSOCIAL-DISENO

De Gracia, E., Pinto, A., & Sáez, A. (2021). La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje. *Semilla Científica*. Obtenido de

https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/4636/2021-Semilla-Cientifica-2_full_lite-321-329.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Espín, I. (2021). Gamificación como estrategia educativa de proceso de enseñanza aprendizaje de matemáticas. *Magíster en Pedagogía Mención Educación Técnica y Tecnológica*.

Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ambato – Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3336/1/77490.pdf>

- Estrada, E., & Mamani, H. (2020). Bienestar psicológico y resiliencia en estudiantes de educación superior pedagógica. *Apuntes Universitarios*, 10(4). Obtenido de <https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntes/article/view/491>
- Fontalvo, S., & Hernández, Z. (2019). Fontalvo, Stefania; Hernández, Zoranny. *Maestría en Educación*. Universidad de ña Costa CUC, Barranquilla. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/4921>
- Gómez, L. (2020). La resiliencia escolar como herramienta para la orientación educativa . *Memoria Universitaria*. Obtenido de <https://revistas.uaz.edu.mx/index.php/MemUni/article/view/777/711>
- Granda, H. (2023). La gamificacion como estrategia de aprendizaje en matematicas en los estudiantes de educacion basica media de las escuelas de zonas urbanas del Canton Yaguachi. *Magister en Educacion*. Universidad Estatal de Milagro, Milagro. Obtenido de <https://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/6871>
- Guevara, C. (2018). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. *Magister en Tecnología e Innovación educativa*. Universidad Casa Grande, Guayaquil. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>
- Hernández Sampieri, R. (2018). Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa ,cualitativa y mixta. En R. Hernández Sampieri. Obtenido de <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Hernández, M., Montenegro, E., & Valcárcel, N. (2022). El juego como herramienta pedagógica para favorecer el valor de la resiliencia en los estudiantes de grado 3° de la IED República de Francia. *Especialista en Pedagogía de la Lúdica*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4874>
- Jaramillo, R., & Cuevas, C. (2020). Panorama científico de la relación entre la violencia intrafamiliar y de género y la resiliencia familiar: posibilidades, retos y límites. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 16(1). Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-99982020000100009



- Marchant, T., Milicic, N., & Soto, P. (2020). Educación Socioemocional: Descripción y Evaluación de un Programa de Capacitación de Profesores. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 185-203. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7408494>
- Moya, M., & Cunza, D. (2019). Clima social familiar y resiliencia en estudiantes de 3°, 4° y 5° año de secundaria. *Apuntes Universitarios. Revista de Investigación*, 9(2). Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4676/467663352006/467663352006.pdf>
- Muñoz, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71 - 84. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/2810/281060624006/281060624006.pdf>
- Nuñez, A. (2022). *La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Unidad Educativa Huachi Grande del cantón Ambato para niños de quinto año de educación básica*. Universidad Técnica de Ambato, Ambato – Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/36319>
- Ordoñez, M. (2022). La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje - enseñanza de operaciones aritméticas. *Maestría en Innovación en Educación*. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>
- Palmett, A. (2020). Métodos inductivo, deductivo y teoría de la pedagogía crítica. *Petroglifos. Revista Crítica Transdisciplinaria*. Obtenido de <https://petroglifosrevistacritica.org/wp-content/uploads/2020/08/D-03-01-05.pdf>
- Requejo, M. (2019). Resiliencia en fases de posconflicto: una revisión teórica de sus métodos de implementación desde las aulas. *Educación y Humanismo*, 21(37), 130 - 157. Obtenido de <https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/3474/4204>
- Rodríguez, R., & Cotonieto, E. (2022). Estrés académico y resiliencia en estudiantes mexicanos de nuevo ingreso de una universidad privada. *Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud*, 10(20), 153-159. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ICSA/article/view/7164/8970>
- Rojo, M. (2021). Relación entre inteligencia emocional, resiliencia y estrategias para el manejo de los conflictos en un instituto de enseñanza secundaria. *Tesis de Doctorado*. Universidad de Murcia. Obtenido de <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/113086>



- Rúa, L. (2023). Gamificación como estrategia metodológica en estudiantes de educación Básica elemental. *MQR Investigar*, 7(1), 1826-1842. Obtenido de <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/240>
- Ruiz, P., & Lagos, N. (2019). Diseño de una propuesta de intervención para desarrollar la resiliencia en niños y niñas de educación primaria. *Revista Reflexión E Investigación Educativa*. Obtenido de <https://revistas.ubiobio.cl/index.php/REINED/article/view/3868>
- Santistevan, D. (2023). La gamificación como estrategia de aprendizaje en el área de lengua y literatura del subnivel básica. *Magister en Educación*. Universidad Estatal de Milagro, Milagro. Obtenido de <https://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/6866>
- Saucedo, M., Cedeño, G., & Hurtado, M. (2020). La gamificación: estrategia pedagógica en la educación básica superior. *Magazine de las CIneicas*. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/magazine/article/view/1078>
- Sibalde, I., & Scorsolini, F. (2020). Factores relacionados con la resiliencia de adolescentes en contextos de vulnerabilidad social: revisión integradora. *Enfermería Global*, 19(59). Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412020000300582
- Torres, T. (2020). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. *Revista Cubana de Educación Superior*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142020000200016
- Villegas, B. (2019). El uso de herramientas gamificadas para desarrollar la resiliencia en los estudiantes. *Tesis de Doctorado en Filosofía*. Universidad Autónoma de Nuevo León. Obtenido de <http://eprints.uanl.mx/18461/1/1080289224.pdf>
- Vizoso, C. (2019). Resiliencia, optimismo y estrategias de afrontamiento en estudiantes de Ciencias de la Educación. *Psychology, Society, & Education*, 11(3), 367-377. Obtenido de <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/psyce/article/view/2280>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.



ANEXOS

Matriz de estrategias de gamificación para desarrollar la resiliencia			
Actividades	Contexto	Tiempo de duración	Áreas a fomentar
Tablero de recompensas	Con un tablero de recompensas en una plataforma en línea, los estudiantes pueden ganar puntos o insignias por enfrentar dificultades o buscar soluciones creativas a los problemas.	30 min.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actitud positiva ✓ Creatividad
Juego de roles	Los estudiantes deben asumir diferentes personajes que enfrentan situaciones desafiantes. Para ello, tienen que resolver problemas, trabajar en equipo y encontrar soluciones constructivas.	30 min.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Estrategias de resiliencia ✓ Trabajo en equipo ✓ Resolución de problemas
Aventura virtual	Se trata de una aventura virtual en la que los estudiantes deben superar obstáculos y desafíos, con juegos interactivos de la plataforma de gamificación.	40 min.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Perseverancia ✓ Superación de obstáculos y desafíos
Misión de superación	Se crea una misión en la que los estudiantes se conviertan en "héroes" y deban superar diferentes desafíos. Estos desafíos pueden estar relacionados con problemas académicos o personales.	45 min.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Habilidades de resiliencia ✓ Persistencia ✓ Adaptabilidad
Avatares y niveles	Los estudiantes deben crear su propio avatar virtual y a medida que superen desafíos o logren objetivos, irán subiendo de nivel y desbloqueando	45 min.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Superación de obstáculos y desafíos

	nuevas habilidades o herramientas para enfrentar situaciones difíciles.		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Creatividad ✓ Resiliencia
Escape room educativo	Se crea un escape room temático relacionado con la resiliencia, los estudiantes deberán trabajar en equipo para resolver acertijos y desafíos que requieren habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la perseverancia.	40 min.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Trabajo en equipo ✓ Pensamiento crítico ✓ Perseverancia

Validación de expertos

Tema: Estrategia de gamificación para mejorar la resiliencia en los estudiantes de la Unidad Educativa Rambuche

Propuesta: Estrategia metodológica basada en la gamificación

Nombre y Apellido: Segundo Francisco Alcívar Ruiz

Título(s) profesional: Magister en Educación y Desarrollo Social

Años de experiencia: 25 años

A partir de la socialización y posterior aplicación de la estrategia metodológica, es importante conocer los siguientes aspectos, para lo cual, le invitamos responder, de acuerdo a su criterio, la pertinencia de la misma.

Muy Inadecuado	Inadecuado	Indeciso	Adecuado	Muy Adecuado
1	2	3	4	5

Indique el grado que considere, según su criterio

	1	2	3	4	5
¿Considera que esta estrategia metodológica mejora el desarrollo de la resiliencia en los estudiantes?					X
¿Las actividades utilizadas fueron coherentes e interesantes?					X
¿La explicación que brindó el docente para resolver las actividades fue clara y precisa?					X
¿Considera que las actividades estratégicas, fortalecen la actitud resiliente en el proceso enseñanza-aprendizaje?					X
¿Considera innovadoras las actividades desarrolladas?					X
¿Considera que el docente promueve un buen ambiente en clases?					X



Validación de expertos

Tema: Estrategia de gamificación para mejorar la resiliencia en los estudiantes de la Unidad Educativa Rambuche

Propuesta: Estrategia metodológica basada en la gamificación

Nombre y Apellido: Marlene Auxiliadora Alcívar Ruiz

Título(s) profesional: Lic. En servicio Social Diplomado Superior en diseño de Proyectos, Magister en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales Magister en Educación y Desarrollo Social, Diplomado superior en planificación Estrategia y diseño de proyectos de desarrollo educativo.

Años de experiencia: 28 años

A partir de la socialización y posterior aplicación de la estrategia metodológica, es importante conocer los siguientes aspectos, para lo cuál, le invitamos responder, de acuerdo a su criterio, la pertinencia de la misma.

Muy Inadecuado	Inadecuado	Indeciso	Adecuado	Muy Adecuado
1	2	3	4	5

Indique el grado que considere, según su criterio

	1	2	3	4	5
¿Considera que esta estrategia metodológica mejora el desarrollo de la resiliencia en los estudiantes?					X
¿Las actividades utilizadas fueron coherentes e interesantes?					X
¿La explicación que brindó el docente para resolver las actividades fue clara y precisa?					X
¿Considera que las actividades estratégicas, fortalecen la actitud resiliente en el proceso enseñanza-aprendizaje?					X
¿Considera innovadoras las actividades desarrolladas?					X
¿Considera que el docente promueve un buen ambiente en clases?					X



Validación de expertos

Tema: Estrategia de gamificación para mejorar la resiliencia en los estudiantes de la Unidad Educativa Rambuche

Propuesta: Estrategia metodológica basada en la gamificación

Nombre y Apellido: Vanessa Maricela Delgado Caicedo

Título(s) profesional: Licenciada en Educación Primaria, Magister en Educación Básica

Años de experiencia: 8 años

A partir de la socialización y posterior aplicación de la estrategia metodológica, es importante conocer los siguientes aspectos, para lo cuál, le invitamos responder, de acuerdo a su criterio, la pertinencia de la misma.

Muy Inadecuado	Inadecuado	Indeciso	Adecuado	Muy Adecuado
1	2	3	4	5

Indique el grado que considere, según su criterio

	1	2	3	4	5
¿Considera que esta estrategia metodológica mejora el desarrollo de la resiliencia en los estudiantes?					X
¿Las actividades utilizadas fueron coherentes e interesantes?					X
¿La explicación que brindó el docente para resolver las actividades fue clara y precisa?					X
¿Considera que las actividades estratégicas, fortalecen la actitud resiliente en el proceso enseñanza-aprendizaje?					X
¿Considera innovadoras las actividades desarrolladas?					X
¿Considera que el docente promueve un buen ambiente en clases?					X

