

Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas (PUCESE)

Unidad Académica: Derecho, Educación y Sociedad

Programa correspondiente: Maestría en Innovación en Educación

Línea de investigación: Desarrollo e Innovación Curricular

Título: LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA INNOVADORA PARA FORTALECER HÁBITOS DE ESTUDIO Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN ESMERALDAS

Title: GAMIFICATION AS AN INNOVATIVE STRATEGY TO STRENGTHEN STUDY HABITS AND ACADEMIC PERFORMANCE IN FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN ESMERALDAS

Previo al grado académico de MAGÍSTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN

Autora:

Ing. María Antonia Perdomo Bolaño

Asesor de la investigación: Dra. Haydeé Ramírez Lozada, PhD

Esmeraldas, 2025

Título del artículo en Castellano

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA INNOVADORA PARA FORTALECER HÁBITOS DE ESTUDIO Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN ESMERALDAS

Título en inglés

GAMIFICATION AS AN INNOVATIVE STRATEGY TO STRENGTHEN STUDY HABITS AND ACADEMIC PERFORMANCE IN FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN ESMERALDAS

Autor1 María A. Perdomo Bolaño, Autor 2 Haydeé Ramírez Lozada

Maestría en Innovación en Educación. Pontificia Universidad Católica del Ecuador (Esmeraldas), Esmeraldas, Ecuador

Grupo de Investigación: Innovación y Tecnología en Educación (INNOVATED). Pontificia Universidad Católica del Ecuador (Esmeraldas), Esmeraldas, Ecuador

Línea de Investigación: Desarrollo e Innovación Curricular

Autor1 mapb_1991@hotmail.com; Autor2 haydee.ramirez@pucese.edu.ec

Resumen

Para diseñar una estrategia didáctica basada en la gamificación que favorezca el fortalecimiento de los hábitos de estudio y la mejora del rendimiento académico de los alumnos de cuarto grado de educación básica en Esmeraldas, Ecuador, se desarrolló una investigación siguiendo un enfoque mixto, que fusionó técnicas cualitativas y cuantitativas, llevada a cabo tanto de forma documental como de campo, bajo un paradigma principalmente positivista con una visión interpretativa. Se emplearon los métodos analítico-sintético, inductivo-deductivo y hermenéutico, siendo la encuesta y la entrevista las técnicas utilizadas. La muestra se seleccionó de manera intencional y estuvo compuesta por cinco docentes de 4to año de básica en una institución educativa de Esmeraldas. Los hallazgos mostraron un avance notable en la motivación, la organización del tiempo y el desempeño escolar de los alumnos, además de un incremento en la participación emocional al considerar las

tareas escolares como retos entretenidos y relevantes. Se concluyó que la gamificación, implementada de manera deliberada y contextual, convierte el entorno educativo en uno más dinámico y participativo, y representa una táctica pedagógica efectiva para fomentar habilidades como la autorregulación, la independencia y la constancia, proporcionando soluciones específicas a los desafíos presentes de la educación primaria.

Palabras clave: gamificación, hábitos de estudio, motivación, rendimiento académico, educación básica

Abstract

To design a didactic strategy based on gamification aimed at strengthening study habits and improving the academic performance of fourth-grade students in basic education in Esmeraldas, Ecuador, a research study was conducted using a mixed-methods approach. This approach combined both qualitative and quantitative techniques through documentary and field research, framed primarily within a positivist paradigm with an interpretive perspective. The analytical-synthetic, inductive-deductive, and hermeneutic methods were applied, using a survey and an interview as the main data collection techniques. The sample was intentionally selected and was formed by five teachers of 4th grade of basic education in a school from Esmeraldas. The findings revealed significant improvements in students' motivation, time management, and academic performance, along with increased emotional engagement as school tasks were perceived as entertaining and meaningful challenges. It was concluded that gamification, when intentionally and contextually applied, transforms the educational environment into a more dynamic and participatory space. It also serves as an effective pedagogical strategy to promote skills such as self-regulation, independence, and perseverance, offering targeted solutions to current challenges in primary education.

Keywords: gamification, study habits, motivation, academic performance, basic education

Autor de correspondencia: Haydeé Ramírez Lozada

Artículo publicado

Nombre de la revista científica: IberoCiencias

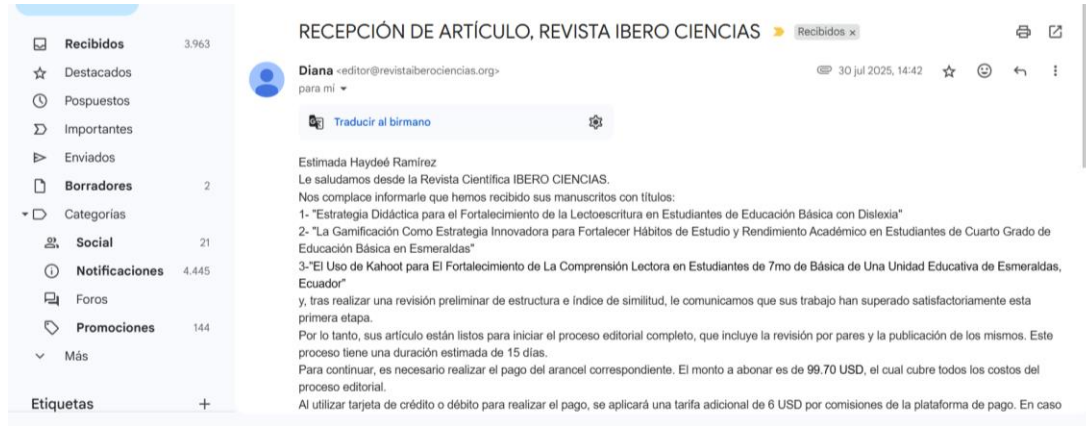
- Enlace (URL) de la revista:

<https://revistaiberociencias.org/index.php/multidisciplinar>

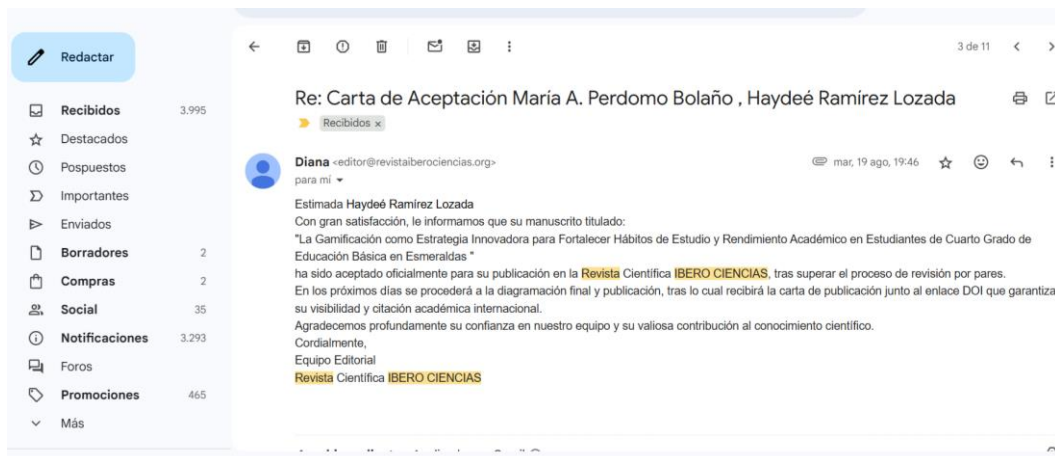
- ISSN de la revista: 3072-7197
- Medio(s) de indexación: Latindex, Redilat
- Nombre del editor de la revista: Dr. Ricardo Montoya Fernández
- Correo electrónico del editor de la revista:
editor@revistaiberociencias.org
- Fecha de envío del artículo a la revista: 31/07/2025
- Enlace del artículo en repositorio privado de la PUCESE (se almacena solo como evidencia hasta que el artículo se publique. Bajo ningún concepto el repositorio será público). Dentro del directorio "año/programa-maestría" se debe crear un directorio que siga el siguiente patrón: "Apellido1Apellido2Nombre-TitulodelEstudio"


Evidencias de envío a medio científico.


- Documento de aprobación del asesor para realizar el envío del artículo científico (formato similar al usado para las tesis donde se especifica el porcentaje de similitud). (Anexo)
- Captura de pantalla del correo enviado al editor de la revista o en su defecto captura de pantalla de la plataforma de la revista en la que se sube el artículo.



- Captura de pantalla del correo recibido por la plataforma o editor de la revista.



 **IBERO CIENCIAS**
Revista Científica y Académica
ISSN: 3072-7197 DOI: 10.63371
www.revistaiberociencias.org

 Redilat
Red de Investigadores
Latinoamericanos

CARTA DE ACEPTACIÓN

Título
La Gamificación como Estrategia Innovadora para Fortalecer Hábitos de Estudio y Rendimiento Académico en Estudiantes de Cuarto Grado de Educación Básica en Esmeraldas

Autoras


- María Antonia Perdomo Bolaño
- Haydeé Ramírez Lozada

La dirección editorial de **Ibero Ciencias – Revista Científica y Académica**, en cumplimiento de sus políticas editoriales y criterios de calidad académica, certifica que el artículo titulado: **La Gamificación como Estrategia Innovadora para Fortalecer Hábitos de Estudio y Rendimiento Académico en Estudiantes de Cuarto Grado de Educación Básica en Esmeraldas** Ha sido evaluado y aprobado para su publicación en esta revista, luego de superar satisfactoriamente los siguientes procesos editoriales:



- Evaluación por pares académicos bajo la modalidad doble ciego (double-blind peer review), conforme a las políticas de arbitraje científico de la revista.
- Revisión mediante software de detección de similitud, cumpliendo con los estándares de originalidad exigidos.
- Aprobación por parte del Comité Editorial, al verificar el cumplimiento de los criterios científicos, éticos y formales requeridos para su difusión.


La publicación de este artículo se realizará en un número correspondiente a la programación editorial de la revista en curso o próxima.


Se expide la presente constancia a los 19 días del mes de agosto del año 2025.



Ricardo Montoya Fernandez
Editor

Editar Convertir Firma electrónica Buscar texto o herramientas Q  Compartir 

 **IBERO CIENCIAS**
Revista Científica y Académica
ISSN: 3072-7197 DOI: 10.63371
www.revistaiberociencias.org

 **Redilat**
Red de Investigadores Latinoamericanos

CONSTANCIA DE PUBLICACION

Por medio de la presente, la revista Ibero Ciencias – Revista Científica y Académica, publicación arbitrada y de acceso abierto, con ISSN en línea: 3072-7197, co-editada con el apoyo institucional de la Red de Investigadores Latinoamericanos (REDILAT), e indexada en Latindex Directorio, Crossref, Google Scholar, SJI, ResearchBib y otras bases de datos académicas de reconocimiento internacional, certifica que se ha publicado la siguiente investigación:

Título del artículo:
La Gamificación como Estrategia Innovadora para Fortalecer Hábitos de Estudio y Rendimiento Académico en Estudiantes de Cuarto Grado de Educación Básica en Esmeraldas

Autor:

- María A. Perdomo Bolaño
- Haydeé Ramirez Lozada


Area temática: Educación

DOI: <https://doi.org/10.63371/ic.v4.n3.a187>

Fecha de publicación: 20 de agosto de 2025

El artículo ha sido evaluado por pares mediante el sistema doble ciego y cuenta con un identificador digital (DOI), lo que garantiza su disponibilidad, citabilidad y preservación conforme a estándares internacionales de publicación científica.

Se expide la presente constancia a los 26 días del mes de agosto del año 2025, para los fines académicos, institucionales y profesionales que la autora considere pertinentes.



Ricardo Montoya Fernandez
Editor
Ibero Ciencias
Revista Científica y Académica

