



UNAE

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Maestría en:

Tecnología e Innovación Educativa

Uso de *Classcraft* como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa

Autor:

Ing. Jorge Stalin Ponce Neria

CI: 0301937470

Tutor:

Mgs. Lucía Gabriela Caguana Anzoátegui

CI: 0104647714

Azogues - Ecuador

20-octubre-2023

Resumen

En nuestra sociedad altamente digitalizada, las Tecnologías de la Información y Comunicación desempeñan un papel fundamental en diversos ámbitos, incluyendo la educación. La integración de herramientas tecnológicas en la experiencia educativa ha facilitado el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. La gamificación, utilizada como una metodología de aprendizaje, ofrece la posibilidad de abordar los contenidos de manera lúdica, lo que contribuye a una mejor asimilación de los mismos.

El objetivo principal de esta tesis fue evaluar cómo la implementación de Classcraft, una plataforma educativa gamificada, mejoró la interacción de los alumnos en la asignatura de Ciencias Naturales, específicamente en el tema de la evolución de la vida en la tierra. La metodología utilizada fue la investigación acción, basada en un enfoque interpretativo y con una orientación cuantitativa. Se realizaron pruebas previas y posteriores, observaciones en clase y encuestas dirigidas a estudiantes y docentes. La muestra consistió en 30 estudiantes de noveno año de una escuela en la ciudad de Cuenca.

Los resultados obtenidos mostraron una mejora del 11% en el promedio general del curso y una mayor interactividad entre los alumnos. Esto evidenció que la implementación de Classcraft como recurso educativo en las clases de Ciencias Naturales fue altamente aceptada y beneficiosa. Asimismo, se observó que el uso de Classcraft durante el proceso de enseñanza-aprendizaje fomentó la comprensión de los contenidos y promovió valores esenciales como la solidaridad, la responsabilidad y el respeto, a través del trabajo en equipo y la resolución autónoma de problemas.

Se sugiere promover entre los docentes la exploración y adopción de Classcraft como una herramienta pedagógica innovadora y constructivista en lugar de los métodos tradicionales. Además, se recomienda brindar formación docente en el uso efectivo de estas plataformas interactivas en diferentes niveles y áreas de estudio.

Palabras clave: Classcraft, gamificación, interactividad, Ciencias Naturales.

Abstract

In our highly digitized society, information and communication technologies play a fundamental role in various fields, including education. The integration of technological tools into the educational experience has facilitated learning and the development of students' skills. Gamification, used as a learning methodology, offers the possibility to approach the content in a playful way, which contributes to a better assimilation of the content.

The main objective of this thesis was to evaluate how the implementation of Classcraft, a gamified educational platform, improved student interaction in the subject of Natural Sciences, specifically in the topic of Evolution of Life on Earth. The methodology used was action research, based on an interpretive approach and with a quantitative orientation. Pre- and post-tests, classroom observations, and student and teacher surveys were used. The sample consisted of 30 ninth grade students from a school in the city of Cuenca.

The results obtained showed an 11% improvement in the overall course average and greater interactivity among students. This showed that the implementation of Classcraft as a pedagogical tool in the teaching of natural sciences has been highly accepted and has been beneficial. It was also observed that the use of Classcraft during the teaching-learning process enhanced the understanding of the content and promoted essential values such as solidarity, responsibility and respect through teamwork and autonomous problem solving.

It is suggested that teachers be encouraged to explore and adopt Classcraft as an innovative and constructivist pedagogical tool in place of traditional methods. It is also recommended that teachers be trained in the effective use of these interactive platforms at different levels and in different areas of study.

Keywords: Classcraft, gamification, interactivity, Natural Sciences.

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación a mi amada esposa e hijo, quienes son mi fuente constante de inspiración y motivación en cada paso que doy. Su amor incondicional y su apoyo inquebrantable han sido pilares fundamentales en mi vida y en mi camino académico. A mi familia, les dedico este logro, con la certeza de que su amor y apoyo han sido importantes para alcanzar mis metas. Gracias por estar siempre a mi lado y por ser mi mayor fuente de alegría y motivación.

Agradecimiento

Deseo expresar mi más sincero agradecimiento a mi pareja, María Cristina, por su perseverancia y su ayuda incondicional durante todo este tiempo. Muchas gracias a ti por ser mi alma gemela y por confiar en mí. El principal impulso que me permitió dedicarme a esta exploración fue tu adoración y penitencia. Este logro nunca habría sido concebible sin ti.

También deseo ofrecer mi agradecimiento a mi hijo Stalin Alejandro, que ha sido mi principal motivación. Tu sonrisa y energía han sido mi inspiración diaria para vencer las dificultades y seguir adelante en esta excursión escolar. Muchas gracias a ti por iluminar y llenar de cariño mi existencia.

Doy las gracias a mi madre por su ayuda incondicional, así como por su perspicacia y exhortación durante toda mi preparación académica. Sus afirmaciones edificantes y su modelo han sido cruciales en mi desarrollo propio y competente.

También quiero dar las gracias a mis compañeros y socios, que me han prestado su ayuda, apoyo y esfuerzo coordinado a lo largo de toda esta aventura. Su compromiso y amistad han sido significativos.

Para terminar, doy las gracias a mi tutora de postulación, cuya dirección magistral y devoción han sido significativas en el avance de este trabajo. Su dirección y apoyo han sido significativos en la consecución de los resultados presentados.

Índice

Resumen.....	II
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	V
Índice de tablas.....	IX
Índice de figuras.....	X
Introducción	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1. Problema de investigación.....	4
1.1 Planteamiento del problema o problematización.....	4
1.2 Pregunta de investigación	6
1.3 Objetivos de investigación.....	6
1.4 Objetivo general	6
1.5 Objetivos específicos.....	7
1.6 Justificación	7
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	11
2.1 Antecedentes.....	11
2.1.1 Internacionales	11
2.1.2 Nacionales	13
2.1.3 Locales.....	14
2.2 Marco Legal	15
2.3 Marco Teórico.....	18



2.3.1. Interactividad:	18
2.3.1.1 Tipos de Interactividad:	19
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	28
3. Marco Metodológico.	28
3.1 Paradigma.	28
3.2 Enfoque.....	29
3.3 Tipo de investigación.....	30
3.4 Diseño.....	30
3.5 Población y muestra.	32
3.6 Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información.	33
3.7 Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la investigación.	33
3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de la información.....	33
3.8.1. Técnicas:.....	33
3.8.2. Instrumentos	34
3.9 Operacionalización de las variables/categorías de estudio.	36
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	39
4. Análisis e interpretación de la información.....	39
CAPÍTULO V: PROPUESTA	67
5. Diseño de la propuesta de intervención educativa	67
5.1 Problemática.....	67
5.2 Justificación.	68
5.3 Objetivo General de la propuesta.	69
5.4 Fundamentos teóricos	69



5.5	Fundamentos pedagógicos.....	72
5.6	Estructura de la propuesta.....	75
5.7	Validación de la propuesta.....	77
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		81



Índice de tablas

Tabla 1:	31
Tabla 2:	36
Tabla 3:	37
Tabla 4.	62
Tabla 5.	62
Tabla 6.	63
Tabla 7:	64
Tabla 8.	76

Índice de figuras.

Figura 1:.....	41
Figura 2:.....	42
Figura 3:.....	43
Figura 4:.....	45
Figura 5:.....	46
Figura 6:.....	47
Figura 7:.....	48
Figura 8:.....	49
Figura 9:.....	50
Figura 10:.....	52
Figura 11:.....	53
Figura 12:.....	54
Figura 13:.....	55
Figura 14:.....	55
Figura 15:.....	56
Figura 16:.....	57
Figura 17:.....	58
Figura 18:.....	58
Figura 19:.....	59
Figura 20:.....	60
Figura 21:.....	78
Figura 22:.....	79

Introducción

El presente trabajo investigativo *Classcraft* en el aprendizaje de las ciencias naturales, tiene como línea de investigación las Tecnologías para la educación y se articula a la sub línea Plataformas digitales y redes sociales con fines educativos. En el ámbito educativo la incorporación de herramientas digitales gamificadas han permitido mejorar en los estudiantes su experiencia educativa en el salón de clase. En este caso *Classcraft* un recurso gamificado e innovador ofrece un aprendizaje integral.

Para resolver el problema anterior se sugieren objetivos concretos para promover la interacción y compromiso de los estudiantes. En el que se pretende incorporar al medio educativo al recurso educativo *Classcraft*. Los objetivos específicos a través de la revisión bibliografía permiten la fundamentación teórica adecuada para la investigación, se efectúa un pretest sobre la interacción y motivación estudiantil. También, se consultó sobre la pertinencia de la utilización de *Classcraft* por los educadores que acompañaron la clase expositiva, la evaluación del efecto de la gamificación en la sala de estudio y la formación de un manual de usuario para ampliar la ejecución de *Classcraft* en las aulas de clases.

Esta tarea busca potenciar los elementos educativos y avanzar en un aprendizaje más interactivo y participativo en la asignatura de Ciencias Naturales. Este trabajo pretende mejorar los elementos instructivos y promover un aprendizaje más intuitivo y participativo. Sin embargo, se ha señalado la limitación de acceso a dispositivos electrónicos y conectividad, lo que ha exigido adaptaciones para garantizar la participación equitativa. Estos desafíos han motivado la creatividad y flexibilidad en la implementación del trabajo de grado, permitiendo encontrar soluciones inclusivas para maximizar los beneficios de esta innovadora herramienta educativa.

En este estudio, se empleó una metodología de Investigación Acción, enmarcada en un paradigma interpretativo y con un enfoque cuantitativo. Esta combinación metodológica permitió una comprensión profunda de la interacción entre los estudiantes y la

implementación de *Classcraft* en las aulas de clase. La población objetivo fueron los estudiantes del noveno año sección matutina de la Unidad Educativa San Joaquín, y se utilizaron técnicas de recolección de información como encuestas, observación participante, pretest y postest. Estas herramientas de recopilación de datos brindarán una visión integral y precisa de la experiencia y la efectividad de la gamificación con *Classcraft* en el contexto educativo específico que se investiga.

Además, el trabajo se estructuró en diversos capítulos que siguen una secuencia lógica y coherente para abordar de manera integral la investigación sobre el uso de *Classcraft* en las aulas de clase, para fomentar la interacción en el noveno año de la U. E. San Joaquín. Inicia con el Planteamiento del problema, donde se presenta la problemática detectada en la interacción de los estudiantes en Ciencias Naturales. Le sigue el marco teórico, que inspecciona las bases conceptuales que ayudan a este trabajo. Seguidamente se presenta el marco metodológico, que describe el procedimiento y los métodos utilizados para la exploración. A continuación, se menciona los análisis de resultados, en la que se desglosa exhaustivamente la información recopilada y se anuncia un entendimiento concreto. De la misma manera, se presenta el capítulo de la Propuesta, que consiste en la creación de un manual de *Classcraft* para docentes y estudiantes. Finalmente, las Conclusiones y Recomendaciones, sintetizando los hallazgos y proporcionando directrices prácticas derivadas de la investigación. Esta estructura busca brindar una visión completa y bien fundamentada de la investigación, desde su origen hasta sus posibles aplicaciones y beneficios.

La investigación sobre el uso de *Classcraft* en la enseñanza de Ciencias Naturales para el noveno año de EGB en la U. E. San Joaquín es gran relevancia para la institución, los docentes, los estudiantes y la sociedad. A nivel institucional, busca elevar la calidad educativa al introducir una herramienta pedagógica innovadora. Para los usuarios, implica una experiencia educativa más atractiva y participativa. Adicionalmente, puede servir como ejemplo inspirador para otras instituciones, contribuyendo al progreso educativo en la



Universidad Nacional de Educación

sociedad en su conjunto. En síntesis, la investigación busca enriquecer la educación y fomentar un mayor interés y participación en las clases de Ciencias Naturales.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El presente capítulo aborda el planteamiento del problema detectado en la institución educativa, la pregunta de investigación, se establecen los objetivos y la justificación de la misma.

1. Problema de investigación

1.1 Planteamiento del problema o problematización

La interacción entre estudiantes en la educación actual, en la que el aprendizaje colaborativo y participativo es relevante. Facilita el intercambio de ideas y la construcción colectiva del conocimiento, además de promover habilidades sociales fundamentales.

El problema detectado en el Noveno año de EGB en la U. E. San Joaquín es falta de interacción de los estudiantes en la asignatura de Ciencias Naturales. Una cuestión que ha sido objeto de exploración en diversos entornos educativos. Como indican Arredondo et al. (2019) la falta de interacción y compromiso de los estudiantes en Ciencias Naturales está ligada a la desconexión entre los temas y sus aplicaciones prácticas, así como a las estrategias de enseñanza tradicionales y la falta de colaboración. La interactividad entre estudiantes emerge como una solución vital para superar estos desafíos, alentando la colaboración, el diálogo y la comprensión mutua.

Por otro lado, Lavalley (2016) señala que la indiferencia de los estudiantes por la ciencia se debe a la falta de atención a las aplicaciones funcionales y la importancia de la sustancia. De este modo, los educadores deberían buscar opciones creativas asociadas a la vida real de los alumnos, por ejemplo, la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, para despertar su interactividad y motivación en la clase de Ciencias Naturales. entonces, a ausencia de cooperación de los alumnos en la clase de Ciencias Naturales es un problema importante en la enseñanza. Molina y Escalona (2020) destacan la importancia de una enseñanza renovada y ajustada a las necesidades de los alumnos para fomentar su aprovechamiento en la asignatura. Del mismo modo, es importante investigar nuevas técnicas y sistemas educativos que puedan trabajar sobre la interacción y el interés de los

alumnos en las clases.

En la Unidad Educativa San Joaquín, en el noveno año de EGB se ha visto que los alumnos dedican poco tiempo al estudio de las Ciencias Naturales, ya que su interés está enfocado en la mayoría de los casos, a la utilización de videojuegos para el aprendizaje o la utilización de recursos digitales. La educación actual está en constante búsqueda de recursos educativos tecnológicos que produzcan una asociación y un compromiso más notable entre los estudiantes. En esta situación específica, la gamificación se presenta como una técnica con la posibilidad de cambiar la oportunidad de crecimiento en la sala de clase, desde este enfoque, la investigación se centra en el uso de *Classcraft* como recurso educativo gamificado en la interacción de los alumnos.

Como se ha mencionado anteriormente, se percibe la importancia de consolidar sistemas educativos que fomenten la cooperación y el compromiso de los alumnos en la experiencia escolar. Una de estas metodologías emergentes es la utilización de recursos gamificados, que utilizan componentes de juego para crear condiciones educativas y cooperativas. En esta circunstancia particular, surge la necesidad de examinar el grado de interacción de *Classcraft* como recurso educativo gamificado para fortalecer la cooperación en la clase de Ciencias Naturales de los estudiantes del noveno año de EGB de la Unidad Educativa San Joaquín.

Un déficit de la interacción entre los alumnos durante las clases podría limitar la capacidad de los alumnos para fomentar un aprendizaje significativo, lo que restringe el esfuerzo organizado y el aprendizaje entre ellos (Manzano-León et al., 2022). Por lo tanto, es fundamental examinar cómo la utilización de *Classcraft* puede contribuir a desarrollar aún más la cooperación entre los estudiantes en esta asignatura.

Al integrar tecnologías para la educación, se comprende su impacto en la interacción estudiantil en las Ciencias Naturales. Se explora la plataforma gamificadas *Classcraft* y su adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje. El estudio pretende fomentar autonomía y motivación, creando una comunidad interactiva de aprendizajes, se aspira, mejorar la

participación y comprensión de los estudiantes, enriqueciendo el proceso educativo.

De acuerdo con lo anterior, el motivo de esta exploración es desglosar el nivel de interactividad de la utilización de *Classcraft* como recurso gamificado en la colaboración de los alumnos del noveno año de EGB durante las clases de Ciencias Naturales en la U. E. San Joaquín. Es normal que los resultados obtenidos aporten datos importantes sobre la idoneidad de *Classcraft* para elevar la asociación y se sumen al trabajo sobre prácticas educativas en el campo de las ciencias naturales.

Siguiendo lo mencionado previamente, se llevó a cabo un acercamiento con los estudiantes sobre las clases tradicionales de noveno grado matutino en el que se utilizó una encuesta realizada en Google forms, donde el 60% muestra desinterés durante las clases convencionales. Además, el 90% de los alumnos expresan su deseo de que se integre la tecnología en las lecciones de Ciencias Naturales, y un 96,7% considera que la incorporación de innovación tecnológica en el aprendizaje de esta materia sería altamente beneficiosa.

1.2 Pregunta de investigación

Se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo implementar la plataforma Classcraft como recurso gamificado para mejorar la interactividad en las clases de Ciencias Naturales?

1.3 Objetivos de investigación

1.4 Objetivo general

Fomentar la interacción de los estudiantes de noveno de EGB, utilizando la plataforma Classcraft como recurso educativo gamificado en las clases de Ciencias Naturales en la U. E. San Joaquín.

1.5 Objetivos específicos

1. Fundamentar teóricamente las variables de investigación a través de la revisión sistemática en diversas fuentes bibliográficas para analizar de forma argumentativa los resultados del estudio.
2. Diagnosticar el desempeño académico de los estudiantes en la materia de Ciencias Naturales a fin de identificar la comprensión del tema de la Evolución de la vida en la tierra.
3. Crear un manual de usuario de docentes y estudiantes del recurso educativo Classcraft, para generar la interacción en las clases de Ciencias Naturales.
4. Validar de la propuesta de intervención educativa a través de la revisión y evaluación por parte de expertos, con el objetivo de garantizar la idoneidad, efectividad y adecuación pedagógica de la propuesta.

1.6 Justificación

Al momento de realizar el presente estudio el investigador es el docente tutor de los estudiantes de noveno año matutino, quienes forman la muestra objeto de esta investigación, de esta manera es factible la aplicación de la clase y realizar las evaluaciones planificadas, al contar con el tiempo y el espacio necesario para el desarrollo de estas actividades. Siendo los mencionados alumnos los beneficiarios directos de este proceso investigativo, la unidad educativa y los representantes de los alumnos serán los beneficiarios indirectos.

La pertinencia de Classcraft radica en su capacidad para cambiar el clima educativo a través de la gamificación, lo que garantiza un cambio en los elementos de aprendizaje. Como indica Prieto (2020) la gamificación se ha revelado como un poderoso recurso educativo para ampliar la inspiración y el compromiso de los alumnos, variables significativas para un aprendizaje más profundo y significativo. La ejecución de Classcraft en la Unidad Educativa San Joaquín podría imprimir un logro en la forma en que se acercan

las clases de Ciencias Naturales, produciendo un clima donde los alumnos son creadores de su propio conocimiento

Es por ello que, la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) (2018) su Objetivo de Mejora Financiera 4 del Acuerdo 2030 se centra en garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y avanzar en el logro de un aprendizaje de acceso abierto para todos. A través de este objetivo, se pretende garantizar que todas las personas accedan a una tutoría plena, equitativa y de calidad y avanzar en el aprendizaje abierto y consolidado. Esto está directamente relacionado con el derecho a la educación. La presentación de recurso académicos innovadores, por ejemplo, Classcraft, se alinea con la visión de una formación más participativa y centrada en el alumno, de acuerdo con los estatutos legales y los objetivos educativos planteados en la agenda.

A pesar de su capacidad real, la idoneidad de Classcraft en otros entornos educativos es irrefutable. La gamificación es un patrón mundial en la formación que se eleva por encima de fronteras y sociedades. Según Llorente et al. (2020) la gamificación puede ser aplicada en la educación avanzada, proponiendo que los descubrimientos de esta exploración podrían ofrecer bits significativos de conocimiento para instructores y profesores en diferentes organizaciones y locales. El enfoque de gamificación ejecutado a través de Classcraft posiblemente se puede ajustar y rehacer para abordar los problemas de diversos entornos educativos, lo que podría producir una gran mejora en la interactividad y el compromiso de los estudiantes en todo el sistema escolar.

Por lo tanto, la importancia de Classcraft radica en su capacidad para cambiar la formación a través de la gamificación, fomentando la inspiración y la cooperación de los estudiantes. Su aplicación en la Unidad Educativa San Joaquín podría desencadenar un cambio instructivo acorde con los objetivos legítimos y académicos del sistema escolar ecuatoriano. Por otra parte, los resultados obtenidos de este estudio podrían tener un efecto

duradero mediante el fomento de la ejecución fructífera de Classcraft en diferentes entornos educativos en Ecuador y más.

Morales-Urrutia et al. (2021) en su estudio hace referencia a que la gamificación brinda la oportunidad de atraer a los estudiantes de una manera más dinámica y estimulada en la experiencia educativa. Classcraft, en concreto, es un escenario gamificado que ha demostrado ser potente en el avance del apoyo y la colaboración de los alumnos (González, 2015). Al investigar su ejecución en el aula de Ciencias Naturales, se busca explotar estos beneficios esperados para trabajar en la experiencia instructiva de los estudiantes.

En este sentido, Cornellà et al. (2020) la gamificación en la educación busca utilizar los componentes alegres de los juegos para mejorar la inspiración y el compromiso de los alumnos. Classcraft, en concreto, es un escenario gamificado que consolida componentes de juegos de simulación y de procedimientos, permitiendo a los estudiantes asumir trabajos y completar misiones a medida que avanzan en el juego. Sea como fuere, se espera que la exploración explícita examine explícitamente cómo la utilización de Classcraft como un activo gamificado puede cultivar la cooperación en el aula de Ciencias Naturales.

Se ha observado, además, una gran falta de interactividad entre los alumnos durante las clases de Ciencias Naturales en la U. E. San Joaquín. Esta ausencia de comunicación podría restringir la mejora de las habilidades interactivas, el intercambio de pensamientos y el trabajo cooperativo, puntos de vista fundamentales para el desarrollo de la información en esta asignatura (Martín et al., 2014). En consecuencia, es relevante examinar cómo Classcraft puede fomentar la cooperación y vencer esta limitación.

Es importante también, tener en cuenta que existen impedimentos y dificultades en la recepción de los activos gamificados en la sala de estudio. Estos incorporan el requisito de una preparación satisfactoria para los educadores, la combinación convincente del activo gamificado en el programa educativo y la variación de las necesidades y atributos de los estudiantes (Morales-Urrutia et al., 2021). En consecuencia, esta exploración intenta

igualmente distinguir los beneficios y límites particulares de involucrar Classcraft en el aula de Ciencias Naturales, dando datos fundamentales para futuras ejecuciones.

En líneas generales, esta exploración se legitima por la necesidad de trabajar la colaboración en la clase de Ciencias Naturales de alumnos de noveno grado de la U. E. San Joaquín utilizando Classcraft como recurso educativo gamificado. Se trata de explotar las ventajas esperadas de la gamificación en el aprendizaje, vencer la ausencia de colaboración y averiguar los beneficios e impedimentos de su ejecución. Los resultados obtenidos aportarán datos esenciales para trabajar en las prácticas instructivas y avanzar en una implicación realmente potenciadora y participativa con la clase de Ciencias Naturales.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

En el presente capítulo se detallará el marco teórico que respalda el estudio desde los antecedentes a nivel global hasta el local, el marco legal, las definiciones importantes sobre interactividad, la gamificación y plataformas virtuales gamificadas.

2.1 Antecedentes

Para poder comprender de una mejor manera la enseñanza y el aprendizaje mediante recursos gamificados orientados a la enseñanza de las Ciencias Naturales, se realizó un análisis de investigaciones a nivel internacional, nacional y local, presentando los siguientes aportes:

2.1.1 Internacionales

Los autores Folgado et al. (2020) en su exploración “Inspiraciones, Disposición y Disposición de Colaboración para Condiciones de Aprendizaje Virtual”, a través de unos estudios realizados en organizaciones educativas en comunidades urbanas españolas, buscaron reconocer las motivaciones que incitan a los estudiantes universitarios para la consecución de sus estudios.

A partir del examen de las investigaciones realizadas, se resolvió que la utilización de recursos virtuales favorece extraordinariamente a los estudiantes en su forma de aprender. Los resultados se reflejaron a través de un examen ANOVA, que distingue que el aprendizaje cooperativo con recurso gamificado persuade a los alumnos en la finalización de las tareas, siendo estas más atractivos para ellos.

El trabajo de Folgado et al. (2020) aporta además importantes conocimientos sobre la inspiración y la cooperación en condiciones de enseñanza virtual. Estos conocimientos mejoran esta exploración que busca investigar la utilización de Classcraft como un recurso gamificado para mejorar la comunicación en las clases de Ciencias Naturales para estudiantes del Noveno año. Las decisiones y enfoques de los creadores pueden aportar

conocimientos fundamentales para dirigir la ejecución fructífera de Classcraft y mejorar los elementos de aprendizaje en este entorno particular.

Existe además el compromiso de Hernández-Durán et al. (2020) en su revisión “Classcraft como herramienta gamificada para la enseñanza de Integración de procesos con tecnología informática”. Centran su trabajo en estudiantes universitarios de pregrado consolidando plataformas de gamificación para el sistema de interaprendizaje. Teniendo en cuenta que sus resultados muestran que los estudiantes, al utilizar Classcraft, pueden establecer una interactividad más convincente entre los ejercicios de negocios y el juego de prueba. Por otra parte, algunos componentes usados en el activo virtual fueron más reconocidos que otros. Por prudencia, puede muy bien razonarse que Classcraft puede ajustarse a diversas condiciones instructivas, dejando atrás la “clase magistral”. El dispositivo fomenta el trabajo útil y cooperativo y permite al alumno aprender y divertirse al mismo tiempo.

El estudio de Hernández-Durán et al. (2020) ofrece información significativa sobre la utilización de Classcraft como un recurso educativo gamificado en el entorno educativo. Sus descubrimientos y enfoques a la hora de mostrar la tecnología informática podrían ser importantes en el actual estudio que busca aplicar Classcraft en las clases de Ciencias Naturales. Este trabajo puede dar normas y procedimientos para ampliar la capacidad de Classcraft como un elemento de gamificación, ajustando sus normas a la educación y mejorando la colaboración y el compromiso de los alumnos en esta área en específico.

Merece la pena añadir los aportes de García y López (2021) que articulan en su examen “La gamificación como estrategia pedagógica para estimular la competencia informacional en el aprendizaje de las Ciencias Naturales de la básica secundaria”, tratan de promover las habilidades de información de los estudiantes utilizando estrategias cuantitativas, tipo descriptivo correlacional. En el momento en que se aplicó el sistema, el 93,4% de los estudiantes lograron un avance crítico en el dominio de los datos. De tal

manera que se recomienda a las instituciones educativas seguir impulsando el uso de los recursos digitales y el juego en la escolarización y que avance en la ejecución de la formación en valor, calidad y calidez.

Estos tres estudios proporcionan un marco sólido para el trabajo de investigación actual que explora el uso de Classcraft como recurso gamificado en la enseñanza de Ciencias Naturales en el Noveno año. Los autores que aportaron al presente trabajo como son: Folgado et al. (2020) defienden la idea de que el uso de recursos virtuales puede beneficiar significativamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, lo cual se alinea con la implementación de Classcraft como herramienta virtual. En el caso de Hernández-Durán et al. (2020) aportan conocimientos sobre el uso de Classcraft en estudiantes universitarios, lo que puede aplicarse a nivel secundario. En la investigación de García y López (2021) se aprecia cómo la gamificación puede aportar a mejorar las aptitudes de los estudiantes, lo cual respalda la idea de utilizar Classcraft en un contexto de educación secundaria. Estos enfoques de investigación brindan perspectivas valiosas sobre la efectividad de Classcraft en la mejora del aprendizaje y la interacción de los estudiantes.

2.1.2 Nacionales

Parrales y Pérez (2020) proponen en su artículo “La simulación: Estrategia de apoyo en la enseñanza de las Ciencias Naturales en básica y bachillerato”, en esta revisión, la utilización de la recreación como metodología educativa para la instrucción de las Ciencias Naturales. Se tiene como resultado el enfoque cualitativo de la investigación, hace referencia a que a los alumnos les gusta conformarse con una escolarización informatizada frente a la formación habitual. La utilización de las TIC proporciona encuentros nuevos, llamativos y divertidos, siendo más viable en la experiencia de crecimiento de los alumnos.

Del mismo modo, Correa (2021) determina en su “La técnica de gamificación en la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, en los estudiantes del Segundo grado de Educación General Básica”, la misma que se basa en una metodología mixta, orientando el

trabajo de campo para obtener la premisa bibliográfica vital. Con los datos acumulados y utilizando estrategias como clases lúdicas, no solo en las clases, incentivas al alumno en la realización de actividades a cambio de recibir beneficios como: puntos extras, superar fases que elevan el nivel de interés del educando en clase.

La investigación anterior subraya la pertinencia en desarrollo de la gamificación en la educación actual como una técnica exitosa para vigorizar el apoyo y el compromiso de los estudiantes. Esta base da paso a la investigación de las expectativas positivas que la consolidación de Classcraft como un activo instructivo gamificado podría tener sobre los elementos de comunicación y cooperación de los estudiantes de noveno grado durante las clases de Ciencias Naturales en la Unidad Educativa de San Joaquín.

Los estudios mencionados, se promueve en el en el caso de Parrales y Pérez (2020) la utilización de la recreación como metodología educativa y el de Correa (2021) que se centra en la técnica de gamificación en la enseñanza de Ciencias Naturales, aportan valiosos antecedentes y enfoques relacionados con la metodología de enseñanza en este campo. Estos trabajos proporcionan ideas y perspectivas que pueden enriquecer el trabajo de investigación actual, ofreciendo alternativas pedagógicas que se pueden considerar al diseñar y aplicar Classcraft como un recurso gamificado en el Noveno año de Educación General Básica. Las experiencias y hallazgos de estos estudios pueden contribuir a la comprensión de cómo la gamificación y la recreación pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje en Ciencias Naturales, lo que es relevante para el presente trabajo de investigación.

2.1.3 Locales

En cuanto a las investigaciones a nivel local, Velásquez (2021) en su proposición “Classcraft en el Aprendizaje de Biología en el Bachillerato”. Implementó la utilización de Classcraft en la enseñanza de temas de biología, en su estudio utilizó una estrategia con una metodología mixta. Puede muy bien ser exhibido que el 92% logró altas puntuaciones

en la adopción de conocimientos. De esta manera, se razona que la utilización de la plataforma Classcraft como recurso educativo gamificado en el sistema de enseñanza contribuye enormemente a la recepción de las habilidades esperadas por la asignatura, procurando además diversas cualidades en clase, así como el pensamiento crítico.

Se demuestra, entonces, que la gamificación con el recurso educativo Classcraft, puede mejorar el aprendizaje de la Biología. Mejora adopción de contenidos y el desarrollo de competencias, promueve también valores y habilidades importantes en los estudiantes, como la solidaridad, la responsabilidad y la capacidad de trabajar en equipo. Los resultados obtenidos respaldan la utilidad de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje y su potencial impacto positivo en la educación. En el presente trabajo de investigación, esta evidencia será de suma importancia al justificar el uso de Classcraft como un recurso gamificado para mejorar la interacción y el aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales. Asimismo, los hallazgos y recomendaciones del estudio anterior podrían proporcionar reflexiones para la implementación de Classcraft en el noveno año de Educación General Básica y resaltar la relevancia de la formación docente en el uso de plataformas interactivas en la educación.

2.2 Marco Legal

En el currículo ecuatoriano subraya la unión de los avances de las TIC como una pieza central de la formación, ya que de estas tecnologías se esperan un trabajo esencial en la experiencia de la educación y desarrollo de los estudiantes (Ministerio de Educación, 2016). Este enfoque está sólidamente asociado con el trabajo de investigación propuesto para los estudiantes de noveno año de EGB en la U. E. San Joaquín, donde se propone la utilización de Classcraft como un recurso educativo gamificado para fomentar la interactividad del alumnado en las clases de ciencias naturales.

Por lo anteriormente mencionado, la implementación de Classcraft, como recurso gamificado, se ajusta a la visión del programa educativo ecuatoriano al involucrar la

innovación como facilitador del desarrollo curricular. Además, el estudio se alinea con el objetivo de fomentar la colaboración en el aula, ya que la gamificación a través de Classcraft puede avanzar en el apoyo dinámico de los estudiantes, trabajando con el cumplimiento de los objetivos del currículo educativo de Ciencias Naturales. Es por ello que, el uso de las TIC en la educativa puede lograr un aprendizaje más útil duradero.

En el ámbito educativo, la Constitución de la República del Ecuador (2008) en sus artículos 26, 27 y 343 establece de manera evidente el derecho fundamental a la educación y subraya la exigencia de una formación integral, intercultural y de calidad para todas las personas. Este enfoque encuentra una importante aplicación sobre utilización de Classcraft como recurso educativo gamificado. Al coordinar el escenario gamificado Classcraft en la enseñanza de las Ciencias Naturales, buscamos no solo mejorar la experiencia instructiva, sino además potenciar la consideración de los diferentes estilos de aprendizaje, avanzar en la cooperación dinámica de los alumnos y valorar la variedad social presente en el aula. Esto está en total concordancia con las normas establecidas en Ecuador que subrayan la importancia de una educación equitativa y ajustada a la realidad multicultural del país.

Por otro lado, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (2021) en su artículo 2, literal w, enfatiza la garantía del derecho a una educación, ya que busca brindar una experiencia educativa de alta calidad y calidez a los estudiantes. La implementación de Classcraft no solo enriquece la enseñanza de Ciencias Naturales, sino que también se adapta a las necesidades y realidades de los educandos, promoviendo un clima escolar propicio y estimulante. Se busca garantizar la pertinencia, actualización y articulación de los contenidos educativos, así como la inclusión de evaluaciones continuas que permitan medir y mejorar el proceso de aprendizaje.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) de Ecuador, de 2011, establece un verdadero sistema que subraya la importancia de la preparación recíproca y el alcance de los diseños educativos para garantizar la excelencia educativa (Ministerio de Educación,

2016). Esta norma considera la necesidad de contar con marcos que funcionen según las necesidades de los estudiantes y su forma específica de abordar el aprendizaje. El trabajo de investigación denominado uso de Classcraft como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín. Se alinea con esta estructura legal al proponer la gamificación como una metodología que tiene como objetivo principal incluir y estimular a los alumnos en el clima educativo.

Acorde a lo anteriormente mencionado, la Agenda 2030 de la UNESCO (2017) marca el camino hacia una escolarización global y equitativa en todo el mundo. En esta circunstancia específica, la tarea uso de Classcraft como un recurso educativo gamificado para dinamizar la colaboración en las clases, surge como una opción adecuada para cumplir estos estándares. Al presentar la gamificación en la enseñanza de las Ciencias Naturales, busca no sólo trabajar en la calidad de la enseñanza, sino también incrementar el apoyo y compromiso de los alumnos. Además, pretende fomentar la conciencia de gestión y ciudadanía mundial, promoviendo así una enseñanza que se ajuste a las necesidades de una sociedad en constante evolución. Garantizar unas puertas abiertas educativas equivalentes y buscar fuentes de financiación sostenibles son puntos de apoyo clave en la ejecución viable de este trabajo investigativo.

El programa educativo ecuatoriano, coordinado por la LOEI, establece los objetivos y habilidades escolares que deben desarrollar los estudiantes a lo largo de su formación. En el campo de las Ciencias Naturales, se busca avanzar en la comprensión de los contenidos, el pensamiento y el razonamiento resolutivo (Ministerio de Educación, 2016). Se pretende entonces, promover en la utilización de Classcraft, un recurso educativo gamificado, para reforzar y trabajar en la enseñanza de las Ciencias Naturales.

Se espera demostrar que la gamificación, mediante la unión de componentes de juego con la sustancia académica, puede hacer que las ideas lógicas sean más abiertas y

atractivas para los estudiantes, desarrollando así su forma de aprender. La LOEI también procura incorporar la tecnología, la innovación y la interacción para los avances en la educación. Para la Escolarización y el Avance destaca la importancia de utilizar las TIC para trabajar en la calidad de la instrucción y el apoyo a los estudiantes (Ministerio de Educación, 2016). El presente trabajo se ajusta a esta visión, al sugerir el empleo de Classcraft, un elemento basado en la innovación, para cultivar la interactividad en la clase de Ciencias Naturales. La innovación, como recurso gamificado, es una herramienta de aprendizaje intuitivo y estimulante que permite crear un clima de aprendizaje inteligente y persuasivo que se ajusta a los objetivos de la ejecución de las Tecnologías de la Información en la Educación.

2.3 Marco Teórico

2.3.1. Interactividad:

De Armas y Barroso (2020) señalan en su estudio indican que la interactividad en educación a distancia implica la participación activa y bidireccional entre estudiantes y el contenido, facilitando un aprendizaje más dinámico y personalizado. Lo que permite la retroalimentación instantánea, debates en línea y actividades colaborativas para mejorar la comprensión y la participación de los estudiantes. Relacionando este punto de vista con la investigación sobre el uso de *Classcraft* en la educación de Ciencias Naturales, es obvia un elemento clave. La gamificación con *Classcraft*, al potenciar la cooperación entre los alumnos de la clase, puede fomentar el apoyo dinámico y, además, ofrecer una puerta abierta a la determinación coherente de la colaboración y la comprensión del contenido. En este sentido, el estudio de De Armas y Barroso aporta conocimientos significativos para mejorar la comprensión de cómo la gamificación puede actuar como un instrumento para evaluar y desarrollar aún más la interactividad en el entorno particular de la enseñanza de las Ciencias Naturales en la U. E. San Joaquín.

2.3.1.1 Tipos de Interactividad:

En el ámbito educativo, la interactividad se refiere a la dinámica comunicativa y participativa que se establece entre los estudiantes, el docente y los contenidos de aprendizaje. Se pueden identificar varios tipos de interactividad:

a. Interactividad en entornos digitales.

La interactividad en entornos digitales hacer referencia al proceso mantener relación con los recursos digitales de los cuales se identifican las siguientes categorías:

- Participación Activa del Alumno en el Contenido:

En el ámbito educativo, la interacción que ocurre entre el alumno y el contenido de aprendizaje se define como la involucración activa y significativa del estudiante en la construcción y manipulación de la información (Fontal et al., 2020). En el estudio, esta forma específica de participación se verá mejorada por medio de la implementación de técnicas de gamificación utilizando *Classcraft*. A través de esta plataforma, los alumnos se relacionarán de manera inmersiva y desafiante con los conceptos de Ciencias Naturales, lo que generará un entorno propicio para la construcción independiente de su entendimiento.

- Interacción entre Alumno y Docente:

La colaboración que se produce entre el alumno y el educador, tal y como la caracteriza López-Mari et al. (2022) la reciprocidad entre alumno y docente infiere en una relación de comprensión y percepción compartida entre el instructor y el alumno, trabajando con una correspondencia y un discurso convincentes. Es por ello que, la incorporación de *Classcraft* propiciará una colaboración más potente y personalizada entre educador y alumnos. A través de este recurso, el educador realmente dará dirección, entrada y ayuda individualizada, teniendo en cuenta un intercambio de mejora que cultiva una comprensión más profunda del contenido.

- **Interactividad Estudiante-Estudiante:**

Según Álvarez y Del Río (1990), la cooperación de los alumnos es fundamental para el aprendizaje socio constructivista, ya que “el aprendizaje se produce a través del esfuerzo coordinado y el pensamiento crítico conjunto”. Al incorporar *Classcraft* a la enseñanza de las Ciencias Naturales, se fomentará la interactividad entre los alumnos, estimulando la cooperación en grupo y la correspondencia dinámica para superar las dificultades del juego. Esto no solo reforzará la comprensión aplicada, sino también las habilidades amistosas y de colaboración.

- **Interactividad Estudiante-Tecnología:**

La asociación de innovación en el estudio alude a cómo los estudiantes participan y se relacionan con aparatos avanzados en la experiencia de crecimiento (García-Ruiz et al., 2018). La utilización de *Classcraft* como un recurso gamificado en la sala de estudio de Ciencias Naturales dinamizará la interactividad con la innovación de una manera viva y persuasiva. Los estudiantes se comunicarán con el escenario para simplemente decidir, resolver dificultades y controlar su desarrollo, lo que mejorará su experiencia instructiva.

De tal manera que, el “Uso de *Classcraft* como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales de los estudiantes de Noveno de EGB de la U. E. San Joaquín” aprovecha los diferentes tipos de inteligencia en el entorno educativo. La ejecución de *Classcraft* mejorará la inversión dinámica de los estudiantes con el contenido, dinamizará el discurso entre el instructor y el estudiante, apoyará la cooperación entre los compañeros y aprovechará al máximo la innovación para mejorar la colaboración en el aula.

b. Estrategias Didácticas:

Entre las estrategias didácticas para mejorar la interacción en entornos digitales se mencionan entre otros los siguientes:

- **Aprendizaje Colaborativo en Línea:**

Dentro del marco de exploración, que busca la introducción de *Classcraft* como un recurso educativo gamificado, la expectativa es cultivar el aprendizaje cooperativo utilizando el escenario. Siguiendo un ejemplo comparable a la técnica propuesta por (Palacios-Núñez et al., 2022), se busca que los estudiantes formen equipos en grupos en línea para investigar y examinar ideas lógicas. Se espera que esta estrategia catalice el apoyo intuitivo y el desarrollo de la información, sentando las bases para la posterior fusión de las partes lúdicas.

- **Plataformas Virtuales:**

Los escenarios virtuales son condiciones en línea que permiten la cooperación y el intercambio de datos. En el entorno educativo, potencian la cooperación entre educadores y alumnos, desarrollando aún más la interacción de los alumnos en clase (Velasquí, 2017). En la revisión mencionada anteriormente, se prevé la consideración de que *Classcraft* podría agilizar la comunicación entre los estudiantes mediante el diálogo y comunicación virtual. Los espacios virtuales destinados al debate, ajustados explícitamente a la asignatura de Ciencias Naturales, permitirán a los estudiantes compartir sus perspectivas, participar en conversaciones sobre sus pensamientos y enfrentarse a preguntas presentadas por el educador. De este modo, se potencia el razonamiento decisivo y el apoyo dinámico.

- **Producción de Contenidos Multimedia:**

El desarrollo de contenidos multimedia incluye la producción de materiales inteligentes que unen diversas con elementos, como imágenes, grabaciones y sonido. Estos recursos abiertos se utilizan para transmitir datos de forma visual y dinámica, mejorando la experiencia de aprendizaje y correspondencia (Curiel y Serrano, 2014).

Con la integración de *Classcraft* como recurso educativo gamificado, se elaborarán contenidos multimedia basados en los conceptos de las Ciencias Naturales. Los alumnos

podrán elaborar diferentes trabajos interactivos como: videos educativos y otros recursos visuales que desarrollen los temas tratados durante las clases. De este modo, la comprensión de los temas hará avanzar el aprendizaje de los alumnos.

- **Aprendizaje Personalizado en ambientes virtuales de aprendizaje:**

El aprendizaje personalizado en condiciones de aprendizaje virtual se refiere a la transformación de la enseñanza según los requisitos, estilos y ritmos de cada estudiante. Usa dispositivos informáticos para transmitir contenidos, ejercicios y evaluaciones personalizados, considerando una experiencia instructiva más adaptable y centrada en el alumno (Aparicio-Gómez y Ostos-Ortiz, 2021). De acuerdo con la metodología anterior, la exploración tiene similitudes con la increíble oportunidad de permitir a los estudiantes trabajar en proyectos, utilizando recursos educativos, dando la opción a los estudiantes de simplemente decidir, elegir las direcciones de aprendizaje y la pantalla de su progreso. Este enfoque es fiable con el pensamiento de permitir a los estudiantes asumir un sentido de propiedad con su propia forma de aprendizaje en el campo de las Ciencias Naturales, siguiendo la dirección de una metodología independiente.

- **Enfrentamiento de Desafíos y Aplicación Práctica:**

La confrontación de dificultades y la aplicación útil en escenarios virtuales instructivos incluye la introducción de circunstancias de riesgo que requieren un objetivo dinámico por parte de los estudiantes. A través de ejercicios aplicados en la red, los alumnos establecen su percepción como un hecho regular en escenarios genuinos, cultivando la comprensión profunda y la transferencia de habilidades (Batistello y Cybis, 2019). La recepción de técnicas de pensamiento crítico complementa en la ejecución de *Classcraft*. A través de la planificación de dificultades y misiones relacionadas con las ideas de las Ciencias Naturales, los estudiantes serán bienvenidos a aplicar sus conocimientos en circunstancias razonables. Este entrenamiento apoya la aplicación y la comprensión

profunda de los contenidos, logrando un intercambio fructífero de la hipótesis a la aplicación en un clima de juego.

Este estudio se enriquece a partir de los sistemas académicos descubiertos en estudios previos. La fusión de componentes lúdicos y escenarios virtuales extenderá la cooperación, cultivará el esfuerzo coordinado y animará a los estudiantes en la educación de Ciencias Naturales, en línea con los establecimientos constructivistas y los patrones contemporáneos en el método de enseñanza.

c. Gamificación:

A continuación, se presenta las características de la gamificación:

- **Definición:** La gamificación, según Parente (2016) la define como la utilización de partes y metodologías regulares de juegos en condiciones no lúdicas determinadas para animar, recordar y asociar a las personas para la realización de actividades y tareas, haciéndolas más significativas y atrayendo el desarrollo personal.
- **Características:** La gamificación, según Sevillano y Vázquez (2022), no es un tipo de juego como tal, sino un enfoque de plan que utiliza componentes de juego para inspirar y atraer a los educandos. Una parte de las cualidades normales de la gamificación son:
 - **Retroalimentación constante:** Los educandos reciben retroalimentaciones constantes y continuas sobre su desempeño académico, lo que les permite cambiar su forma de comportarse y trabajar en su rendimiento educativo.
 - **Inmersión:** La gamificación trata de crear una experiencia vívida para el educando, que permita involucrar al usuario del recurso en actividades y tareas específicas.

Personalización: la gamificación puede modificarse para adaptarse a distintos objetivos y públicos, lo que la hace flexible y exitosa en diversos entornos.

Esfuerzo conjunto y competición: la gamificación puede apoyar la cooperación entre estudiantes o la competencia entre ellos, lo que amplía el compromiso y la inspiración.

- **Fundamentos:** La gamificación parte de la hipótesis de que los individuos tienen una inclinación característica a buscar el entretenimiento y el desafío. Para explotar esto, Zambrano (2016) indica que la gamificación utiliza componentes de los juegos, como premios, dificultades y concursos, para estimular a los individuos a realizar actividades específicas o lograr objetivos específicos. Los fundamentos de la gamificación incorporan la inspiración, la aportación, la rivalidad, el empapamiento y la socialización.

- d. **Plataformas:** Existen numerosas aplicaciones disponibles en línea que ofrecen soluciones de gamificación. A continuación, presentamos los más conocidos:
 - **¡Kahoot!:** Pintor (2017) caracteriza a *Kahoot!* como un escenario de aprendizaje basado en la web que usa juegos inteligentes y pruebas de reacción única para impulsar a los estudiantes y evaluar su aprendizaje.

 - **Classcraft:** *Classcraft* es un recurso de gamificación instructiva que emplea componentes de juego para motivar a los alumnos y desarrollar aún más su conducta en la sala de estudio (Hernández-Durán et al., 2021).

 - **Duolingo:** Gavarri (2016) hace referencia a que Duolingo es una plataforma de aprendizaje de idiomas basada en la web que utiliza componentes de gamificación para estimular a los estudiantes a aprender nuevos dialectos de una manera divertida y poderosa.

Para la presente investigación se empleará *Classcraft* como recurso educativo, el mismo que detallaremos a continuación.

e. *Classcraft*.

En los siguientes párrafos se indicarán los elementos más importantes del recurso educativo *Classcraft*.

- **Definición:** Montilla (2016) en su investigación expresa que *Classcraft* es un recurso en línea que utiliza procedimientos de gamificación para desarrollar aún más la conducta de los estudiantes y estimularlos a participar en el aprendizaje en el aula. En este escenario, los alumnos crean personajes personalizados y avanzan en el juego a medida que completan tareas y muestran una conducta adecuada. Los educadores pueden definir objetivos sociales y usar instrumentos de seguimiento y especializados para ocuparse realmente de su sala de estudio.
- **Importancia del uso de *Classcraft* en la educación:** La importancia de la participación de la *Classcraft* como recurso educativo radica en la capacidad de utilizar los procedimientos de gamificación, estimular a los estudiantes a participar efectivamente en el aprendizaje y desarrollar aún más su conducta dentro del aula. Esto puede desarrollar aún más la oportunidad de crecimiento de los estudiantes, aumentar su compromiso y conducir a mejores resultados académicos (Sipone et al., 2021).
- **Aspectos destacados:** El recurso educativo gamificado *Classcraft* cuenta con elementos que lo acompañan como son:
- **Accesible en numerosos dispositivos:** Los alumnos pueden acceder a *Classcraft* desde sus ordenadores, tabletas o teléfonos móviles.
- **Escenario en línea:** *Classcraft* es un escenario en línea al que se puede acceder a través de cualquier navegador de Internet.



- **Herramientas de seguimiento:** *Classcraft* ofrece dispositivos de seguimiento que permiten a los educadores seguir el progreso de los alumnos y evaluar su ejecución.
- **Interfaz:** El punto de interactividad de *Classcraft* es natural y fácil de emplear. El escenario incluye un plan brillante y atractivo con un menú fundamental en la parte superior que permite a los clientes explorar a través de los distintos segmentos del escenario sin ningún problema.

Los usuarios pueden acceder al segmento de conversación para hablar con compañeros, docentes y representantes de los estudiantes. En general, el punto de interactividad de *Classcraft* es fácil y sencillo de utilizar, lo que favorece el aprendizaje y el recorrido de los alumnos, los educadores y los padres (Hernández-Durán et al., 2021).

f. Interés por el aprendizaje:

- **Definición:** Según Tapia (2019) el interés por aprender alude a la inspiración natural que un individuo necesita para obtener nueva información y habilidades. Es una motivación que surge del interior del individuo y está relacionada con su interés habitual, su deseo de aprender y su capacidad para buscar y procesar datos aplicables. Además, destaca la importancia de fomentar este interés en los alumnos para lograr un aprendizaje más significativo y duradero.
- **Factores emocionales del aprendizaje:** Según Ceniceros et al., (2017), las variables profundas en los estudiantes pueden influir fundamentalmente en su forma de aprender. Cuando los estudiantes experimentan sentimientos sombríos, como presión, inquietud e insatisfacción, esto puede impedir su capacidad para procesar y retener nuevos datos. Por otra parte, los aspectos positivos, como la motivación y el entusiasmo, pueden mejorar el desarrollar el interés y el compromiso de los alumnos.



La comunicación en clase es clave para el desarrollo de la experiencia educativa, sobre todo en asignaturas como Ciencias Naturales, donde la discusión y el intercambio de ideas son básicos para la mejora de los datos (Castro, 2007). La gamificación, a través de etapas como *Classcraft*, abre las puertas a los alumnos para que se conecten definitivamente y trabajen en equipo en el pensamiento crítico y la navegación (Menti y Rosemberg, 2016). Al cultivar la interactividad en el aula de Ciencias Naturales, se supone que los estudiantes trabajan sus habilidades de correspondencia y cooperación, lo que contribuirá a un aprendizaje más profundo y significativo.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3. Marco Metodológico.

La metodología de la presente investigación, que se centra en la utilización de Classcraft como un recurso educativo gamificado para apoyar la interactividad de los alumnos en la clase de Ciencias Naturales del Noveno año de EGB de la Unidad Educativa San Joaquín. Se fundamenta en un paradigma interpretativo que intenta indagar en los puntos de vista y encuentros de los integrantes. Este enfoque se complementa con un enfoque cuantitativo. En este sentido, se llevará a cabo un proceso de intervención en el aula utilizando Classcraft como recurso educativo gamificado, mientras que los datos se recopilarán a través de encuestas cuantitativas diseñadas para medir la percepción de los estudiantes hacia Classcraft y la interacción generada.

Los participantes serán seleccionados intencionadamente basándose en su disposición a participar en la implementación de la herramienta gamificada. Además, se aplicarán observaciones en el aula para capturar la dinámica de interacción y se complementarán con encuestas a docentes y estudiantes, lo que permitirá profundizar en las experiencias y percepciones sobre el uso de Classcraft. Estas técnicas serán respaldadas por instrumentos cuidadosamente diseñados, como los cuestionarios y permitiendo así una comprensión exhaustiva de cómo la gamificación puede influir en la interacción en la enseñanza de Ciencias Naturales en la Unidad Educativa San Joaquín.

3.1 Paradigma.

La investigación responde un paradigma interpretativo, como enfatizan De Franco y Solórzano (2020) es una perspectiva teórica que recalca la importancia de la interpretación subjetiva de la realidad del estudiante y su motivación para participar en clase. Hernández-Sampieri y Mendoza (2020) se centra en comprender e interpretar los fenómenos desde las perspectivas y significados atribuidos por los participantes en el estudio. De la misma manera, González (2001) aboga por la hermenéutica y la comprensión básica como

componentes fundamentales de la exploración subjetiva, proponiendo que el uso de este paradigma para determinar la importancia de la gamificación con Classcraft que considerará una evaluación de cómo los estudiantes interpretan y reflexionan su experiencia gamificada en Ciencias Naturales. Es por ello que, el paradigma interpretativo emerge como una perspectiva esencial para abordar la investigación sobre el uso de Classcraft para fomentar la interacción en la enseñanza de Ciencias Naturales. Entrando en las traducciones e implicaciones que los estudiantes atribuyen a la gamificación, se obtendrá una comprensión global y contextualizada de lo que este dispositivo gamificado significa para su experiencia educativa.

3.2 Enfoque.

La investigación se fundamenta en un enfoque cuantitativo, que es una estrategia de investigación que permitirá recolectar la información y analizarla matemáticamente (Quiceno et al., 2017) el presente trabajo de investigación obtendrá la información de los alumnos a través de un pretest y posttest, para determinar si existe o no una mejora en cuanto al rendimiento de los estudiantes en la asignatura.

Adicionalmente, se elaborará una ficha de observación áulica, la misma que será acompañada por la vicerrectora y un docente del área de Ciencias Naturales.

Posteriormente, se realizará, tanto a estudiantes como a las docentes mencionadas, encuestas para determinar, desde su perspectiva, el nivel de interacción de los estudiantes en la implementación de Classcraft en la clase.

Por otra parte, Hernández y Mendoza (2018) acentúan que la metodología cuantitativa busca generalizar resultados a través de muestras representativas, lo que proporciona a este trabajo la oportunidad de aplicar encuestas para obtener información cuantitativa que aborde la percepción y apoyo de los alumnos del Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín.

La recepción de la metodología cuantitativa ofrece un marco sólido para observar cómo la gamificación con Classcraft puede impactar la comunicación y el apoyo de los estudiantes en la clase de Ciencias Naturales. A través de la recopilación de información matemática y la investigación, se puede obtener una comprensión más exacta de los impactos de la gamificación en la dinámica educativa, dando datos importantes para la mejora de la educación y el aprendizaje.

3.3 Tipo de investigación.

En el contexto de la investigación, la metodología de investigación acción, como señalan Hernández y Mendoza (2018) se erige como una herramienta poderosa para el cambio educativo. Al adoptar este enfoque, se busca una transformación significativa en la interacción de los estudiantes de noveno grado en la U. E. San Joaquín mediante el uso de Classcraft como recurso educativo gamificado. Siguiendo con el contexto, según Latorre (2004) la investigación acción tiene como propósito central la mejora de la práctica educativa. Al implementar Classcraft en la educación de las Ciencias Naturales, se busca no solo dinamizar la comunicación, sino también crear un curso de reflexión y variación consistente debido a los resultados obtenidos.

Según la información que antecede, la metodología de investigación acción proporciona un enfoque dinámico y adaptable para abordar la interacción en la clase de Ciencias Naturales. Al combinarla con el uso de Classcraft, se busca no solo mejorar la dinámica educativa en la U. E. San Joaquín, sino también contribuir al desarrollo de prácticas innovadoras y participativas en el ámbito educativo.

3.4 Diseño.

Latorre (2005) en su estudio menciona que el método investigación consta de cuatro fases, las cuales se describen en la Tabla 1, la misma que está elaborada relacionado los conceptos del autor con el presente trabajo de investigación.

**Tabla 1:***Fases de la investigación:*

Planificar	<p>El objetivo principal de este proyecto es investigar y evaluar la ejecución de la plataforma Classcraft como recurso educativo, el cual se basa en un escenario gamificado, para promover la interactividad en las clases de Ciencias Naturales para alumnos de noveno grado de la EGB de la Unidad Educativa San Joaquín. Se realizará antes de la clase con Classcraft un acercamiento con los estudiantes mediante una encuesta para determinar la viabilidad de la implementación del recurso educativo. También se realizará una capacitación con los estudiantes para que conozcan la forma adecuada ingresar y utilizar Classcraft al momento de la implementación de la clase. La implementación de la clase se realizará en tres sesiones de clase en el laboratorio dos de la institución educativa. Durante la clase se llenarán fichas de observación que serán llenadas por docentes del establecimiento en este caso por el vicerrectorado y la coordinadora del área de Ciencias Naturales. Posterior a la clase se aplicarán 2 encuestas para recolectar información sobre la opinión de la de los estudiantes y docentes, la interacción en el juego, la cooperación y diferentes elementos pertinentes para el aprendizaje. Con estos datos medibles poder analizar los resultados brindados por la gamificación en la sala de clase. Con los datos recogidos, se espera determinar los beneficios de cómo Classcraft, puede mejorar la experiencia educativa y fomentar la interactividad, así como también, una mayor interacción y participación en la enseñanza de las Ciencias Naturales.</p>
Actuar	<p>En esta fase de investigación, se completará la ejecución del recurso gamificado que implica implementar <i>Classcraft</i> en la clase de Ciencias Naturales. Los elementos del juego se presentarán en la clase, incluyendo misiones, premios y componentes de juego. Se orientará a los alumnos en la utilización del escenario y se les prestará apoyo para garantizar su cooperación dinámica y la comprensión de los ejercicios. Durante este periodo, se recopilará información relacionada con la interacción, la motivación y la participación de los alumnos. Los datos se registrarán minuciosamente para su posterior investigación y estudio. La fase de actuar nos permitirá evaluar lo que significa la gamificación a través de <i>Classcraft</i> para los elementos de la clase y suponer que</p>

realmente fomenta la interacción deseada entre los alumnos.

Observar En esta etapa, se llevará a cabo la recolección de la información requerida por en el aula durante la ejecución de *Classcraft* como recurso educativo gamificado en las clases de Ciencias Naturales, la clase será acompañada por docentes de la institución quienes con la ayuda de una ficha de observación registrarán imparcialmente la actuación de los estudiantes en clase. Las docentes observarán la asociación entre los alumnos, la cooperación dinámica en los ejercicios gamificados y el esfuerzo coordinado en las tareas del grupo. Además, se examinará la información recopilada de las actividades realizadas en *Classcraft* para evaluar la cantidad y la naturaleza de las interacciones en el aula. Esta información dará una perspectiva definitiva de lo que significa la gamificación para los elementos de la clase y la interactividad entre los alumnos, permitiendo una evaluación más profunda del sistema llevado a cabo.

Reflexionar En la fase de reflexión, se desglosará la información recopilada durante la ejecución de *Classcraft* como recurso gamificado en las clases de Ciencias Naturales para alumnos de noveno año. Mediante el análisis de los resultados de la ficha de observación y las encuestas que se realizarán a los estudiantes y docentes después de la implementación de la clase, se buscarán ejemplos y patrones que reflejen el efecto de la gamificación en la comunicación y el aprendizaje de los alumnos. Se distinguirán las cualidades y las áreas de desarrollo, así como los elementos que podrían haber afectado a los resultados obtenidos. Esta reflexión permitirá tomar decisiones informadas para el avance de futuras ejecuciones de procedimientos gamificados en la enseñanza de las Ciencias Naturales.

Nota: Tabla de las fases del diseño.

3.5 Población y muestra.

La población de estudio son los estudiantes matriculados y asistentes del Noveno Año de EGB de la U.E. “San Joaquín”, de la parroquia San Joaquín de la ciudad de Cuenca, la misma que cuenta con dos jornadas matutina y vespertina, siendo un total de dos cursos, el noveno matutino con 31 estudiantes y el vespertino con 25. De los cuales se tomará

como muestra el noveno año de la sección matutina que cuenta con 21 estudiantes hombres 10 mujeres.

3.6 Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información.

En cuanto a los criterios de inclusión, se ha tomado en cuenta a los estudiantes matriculados y asistentes del noveno matutino en año lectivo 2022-2023 y que cuenten con la autorización debidamente firmada por los padres de familia o representantes legales.

3.7 Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la investigación.

Por la factibilidad del investigador se ha tomado al Noveno de EGB matutino para el estudio, ya que al ser docente y a la vez tutor de grado, permitirá la ejecución del trabajo investigativo.

3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de la información.

Para la obtención de información se utilizarán encuestas, un pretest y un postest con corte longitudinal, llevar a cabo entrevistas tanto a estudiantes como a docentes del área y, además, utilizar la técnica de observación con fichas de observación de la clase utilizando el recurso educativo Classcraft.

3.8.1. Técnicas:

La técnica de observación participante ha sido ampliamente presentada por algunos creadores como una forma significativa de tratar de obtener una comprensión profunda en el entorno instructivo. Como menciona Serrano (2013), la observación permite al investigador empaparse del clima de la revisión y captar sutilezas que podrían pasar desapercibidas. En este sentido, en la investigación propuesta, el uso de la observación participante es crucial para registrar y desglosar cómo los estudiantes interactúan en la clase de Ciencias Naturales cuando Classcraft se presenta como un recurso gamificado.

Por otro lado, según Aguiar (2015) la observación participante brinda la oportunidad de obtener una perspectiva enriquecedora desde adentro del aula, permitiendo al investigador vivenciar la dinámica educativa de manera directa. En el caso de la U. E. San Joaquín, la observación participante podría proporcionar información importante sobre la naturaleza de las interacciones de los estudiantes durante las actividades gamificadas con *Classcraft*.

La encuesta, como procedimiento de recolección de información, ha sido profundamente estimada por investigadores como Serrano (2013) como un poderoso instrumento para obtener datos de eventos sociales a partir de una muestra. es por ello que, el uso de la encuesta a los alumnos de noveno grado de la U. E. San Joaquín nos permitirá adquirir información sobre sus grados de conexión y cooperación en la clase de Ciencias Naturales, así como su impresión sobre la utilización de *Classcraft*.

Al planificar y supervisar revisiones explícitas, será factible cuantificar marcadores clave, por ejemplo, el nivel de compromiso y la utilidad percibida de *Classcraft*, lo que hará avanzar la comprensión de los elementos instructivos. La unión del procedimiento de visión general y la hoja de percepción en el trabajo de exploración proporciona una forma organizada y metódica de tratar la interacción de los estudiantes en la clase Ciencias Naturales. A través de la recopilación de información cuantitativa y la aplicación de análisis estadísticos, es normal que se obtenga información pertinente para dirigir la ejecución viable de *Classcraft* como un recurso educativo gamificado.

3.8.2. Instrumentos

La utilización de instrumentos de recopilación de información, por ejemplo, las fichas de observación, han sido presentadas por diversos autores, por ejemplo, Ayala (2013) lo muestra como un dispositivo importante para mantener las formas de comportamiento y las ocasiones en un entorno particular. Teniendo en cuenta en la investigación, las fichas de

observación podrían utilizarse para mantener las asociaciones de los estudiantes durante las reuniones de clase en Ciencias Naturales cuando se ejecuta *Classcraft*.

Asimismo, Cisneros-Caicedo et al. (2022) destaca la importancia de los cuestionarios como estrategia para obtener datos directos de los participantes del estudio. Con este referente, la elaboración de los cuestionarios permitiría recopilar información sobre la experiencia de los estudiantes con respecto a la utilización de *Classcraft* y su impacto en la cooperación de los estudiantes en el aula.

La utilización de cuestionarios como dispositivo de obtención de información ha sido destacada por algunos científicos. En palabras de Ayala (2013) los cuestionarios permiten obtener datos directos de los participantes, lo que facilita la recopilación de información sobre actitudes, opiniones y percepciones. La aplicación de cuestionarios podría revelar cómo los estudiantes perciben la interacción en la clase de Ciencias Naturales cuando se utiliza *Classcraft* como recurso gamificado. Por su parte, Alcaraz et al. (2006) indican que los cuestionarios son útiles cuando se busca evaluar variables subjetivas y obtener una visión general de una población. En la U. E. San Joaquín, los cuestionarios se emplearán para obtener datos relevantes sobre la motivación de los estudiantes, su participación y su percepción de su interacción con sus compañeros a través de *Classcraft*.

La combinación de las fichas de observación y encuestas ofrecerá una perspectiva de gran alcance y mejora de la comunicación de los alumnos en la sala de estudio de Ciencias Naturales a través de *Classcraft*. Las fichas de observación captarían partes sustanciales de los elementos del aula, mientras que los sondeos ofrecerían un punto de vista más emocional y directo de los propios alumnos.

En sinopsis, la utilización de instrumentos de surtido de información, por ejemplo, las fichas de observación y los cuestionarios, se concibe como una forma esencial de abordar el estudio y captar la interactividad entre *Classcraft* y la interacción de los alumnos. Su

implementación proporcionará datos valiosos que permitirán una evaluación más precisa y una mejora efectiva de la experiencia educativa en la U. E. San Joaquín.

3.9 Operacionalización de las variables/categorías de estudio.

En cuanto a la operacionalización de las variables, este estudio, la variable dependiente como se muestra en la Tabla 2, hace referencia a la interacción de las clases de ciencias naturales, y, en la Tabla 3 la variable independiente *Classcraft* como recurso gamificado.

Tabla 2:

Variable Dependiente

CATEGORÍA O VARIABLE DEPENDIENTE: Interacción en las clases de Ciencias Naturales					
Categorías	Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Técnicas	¿A quién aplicará?
Interacción en las clases de Ciencias Naturales.	Comunicación activa y bidireccional entre estudiantes y docentes durante el proceso educativo.	Motivación intrínseca	Motivación de los estudiantes	Observación / Ficha de observación	Estudiantes
			Nivel de compromiso en tareas		Encuesta/ Guía de encuesta
		Participación e interacción docente/ estudiante	Nivel de participación e interacción	Observación / Ficha de observación	Estudiantes
			Interés y curiosidad del estudiante		Encuesta/ Guía de encuesta
		Colaboración	Nivel de colaboración	Observación / Ficha de observación	Estudiantes
			Apoyo mutuo en tareas grupales		Encuesta/ Guía de encuesta

Claridad y Utilidad	Claridad y utilidad de las actividades y misiones	Observación / Ficha de observación Encuesta /Guía de encuesta	Estudiantes Docentes
Interés	Nivel de interés y diversión en las clases	Observación / Ficha de observación Encuesta/ Guía de encuesta	Estudiantes Docentes
Significancia y aplicabilidad	Nivel de comprensión y aprendizaje Percepción de aplicabilidad de conocimientos en la vida diaria	Observación / Ficha de observación Encuesta/ Guía de encuesta	Estudiantes Docentes

Nota: Taba de la variable dependiente elaborada por el Autor (2023)

Tabla 3:

Variable independiente

CATEGORÍA O VARIABLE INDEPENDIENTE: *Classcraft* como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales

Categorías	Conceptualización	Dimensión	Indicadores	Técnicas	¿A quién aplicará?
<i>Classcraft</i> como recurso gamificado para fomentar la interacción	<i>Classcraft</i> es un recurso educativo gamificado que se basa en un juego de roles en el que los estudiantes asumen	Jugabilidad	Variedad de desafíos y actividades en el juego	Encuestas/ Cuestionarios	Estudiantes
			Sistemas de recompensas y retroalimentación		
			Facilidad de uso de la plataforma		

personajes y trabajan en equipo para superar desafíos y ganar puntos de experiencia. El objetivo es fomentar la motivación y el compromiso del estudiante en su proceso de aprendizaje. (García, 2021)	Inmersión	Uso de la gamificación para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo	Encuestas/ Cuestionarios Observación / Ficha de observación	Estudiantes
		Incorporación de elementos multimedia (imágenes, sonidos, videos) que mejoren la experiencia de juego	Registro de la participación de los estudiantes en el juego.	Recurso <i>Classcraft</i>
	Feedback	Retroalimentación inmediata y clara sobre el progreso y desempeño de los estudiantes.	Encuestas/ Cuestionarios Observación / Ficha de observación	Estudiantes
		Retroalimentación que les permita a los estudiantes evaluar su propio desempeño.	Análisis de datos del juego	Recurso <i>Classcraft</i>
	Aprendizaje	Actividades que fomenten la resolución de problemas y la toma de decisiones. Actividades que fomenten la creatividad y la innovación. Actividades que fomenten la colaboración y el trabajo en equipo.	Encuestas/ Cuestionarios Observación / Ficha de observación	Estudiantes
	Gamificación	Identificar los elementos de juego relevantes Crear preguntas o afirmaciones que reflejen la presencia o ausencia de elementos de juego	Encuestas/ Cuestionarios Observación / Ficha de observación	Estudiantes Recurso <i>Classcraft</i>

Nota: Tabla de la variable independiente.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4. Análisis e interpretación de la información

Los datos recogidos de los instrumentos de recolección de información, fueron analizados a través de herramientas digitales clave para garantizar una investigación precisa. *Google Forms* se empleó para recopilar la información necesaria de las encuestas realizadas, del cual se obtuvieron los porcentajes expresados en Figuras de la información obtenida. Además, se utilizó *IBM SPSS Statistics* para realizar el análisis estadístico, elemento fundamental para evaluar la legitimidad de las hipótesis expuestas en el estudio.

La combinación de estos avances nos permite examinar los resultados del trabajo y tomar decisiones a partir de información sólida y significativa. Así, se busca respaldar de manera precisa y fundamentada la efectividad del uso de *Classcraft* como recurso gamificado para fomentar la interacción en las clases de Ciencias Naturales en el noveno año de EGB en la U. E. San Joaquín.

Se realizó para el presente estudio una clase de Ciencias Naturales en el recurso educativo *Classcraft*, con una duración de ochenta minutos, la misma que buscó aprovechar la gamificación como estrategia para mejorar la interacción y participación de los estudiantes. La planificación de la misma se basó en una misión con seis objetivos como lo indica la Ilustración 1, en cada objetivo se encuentran los contenidos de la asignatura, las actividades a realizar por parte de los estudiantes, los debates entre alumnos de lo aprendido en ese objetivo.

El investigador otorgó recompensas a los estudiantes que presentaron a tiempo las actividades, a los que presentaron antes de tiempo, a los estudiantes que participaron a los debates, al buen comportamiento y la colaboración en clase.



Ilustración 1.

Misión: El Despertar de la Diversidad.



Nota: Ilustración de los seis objetivos de la misión. **Fuente:** Classcraft (2023)

4.1 Encuestas.

Encuesta a los estudiantes luego de la clase con el Recurso Educativo

Gamificado *Classcraft*

Posterior a la implementación de la clase de ciencias naturales usando *Classcraft* como recurso educativo gamificado. Se procede a realizar una encuesta a los estudiantes que participaron en el proceso de la investigación. Cuyo análisis de los datos se muestra a continuación:

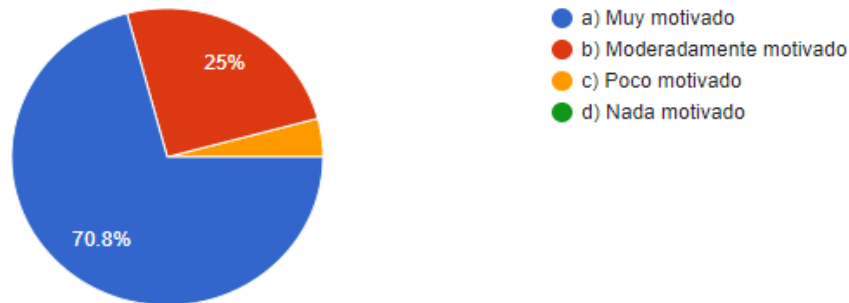
Indicador 1 sobre el nivel de motivación de los estudiantes.

En el siguiente Figura muestra los resultados del primer indicador.



Figura 1:

¿Cuánto te ha motivado el uso de *Classcraft* en nuestras clases de ciencias naturales?



Nota: El Figura muestra una evidente motivación de los estudiantes a utilizar *Classcraft*. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

Los datos indican que un porcentaje significativamente alto, es decir, el 70.8% de los estudiantes, ha experimentado un nivel de motivación catalogado como “muy motivado”. Esta cifra sugiere que la integración de *Classcraft* ha logrado catalizar un notable interés y compromiso por parte de los alumnos participantes en el contexto de las Ciencias Naturales. Este resultado apoya el estudio de Cornellà et al. (2020) al mencionar que las propuestas activas y motivadoras atraen a los estudiantes.

Por otra parte, el 25% de los estudiantes que detallan ser “Moderadamente motivado” añade una capa más de ayuda para la viabilidad de este procedimiento gamificado en cuanto a mantener un grado general de compromiso y cooperación en la sala de estudio. Tomados en conjunto, estos resultados apoyan la idea de que la consolidación de los componentes gamificados en el sistema que muestra puede dar una etapa de gran alcance para vigorizar el compromiso estudiantil y, en consecuencia, mejorar el crecimiento personal.

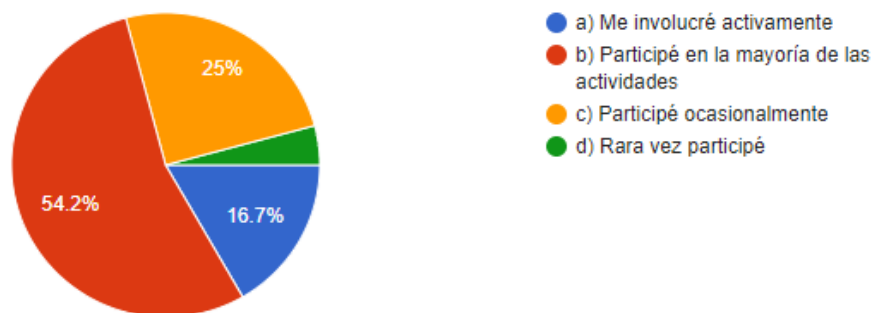


Indicador 2 sobre el nivel de participación e interacción.

En el siguiente Figura muestra los resultados del segundo indicador.

Figura 2:

¿Cómo describirías tu nivel de participación e interacción durante las actividades de ciencias naturales utilizando Classcraft?



Nota: Se manifiesta en el Figura que la mayoría de los estudiantes participaron en las actividades realizadas en *Classcraft*. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

La evaluación de los resultados obtenidos correspondientes a la encuesta, nivel de participación e interacción durante las actividades de ciencias naturales empleando *Classcraft* refleja un panorama matizado, aunque generalmente seguro. La información demuestra que el 16,7% de los estudiantes expresaron que estaban efectivamente comprometidos con los ejercicios, lo que revela una reunión profundamente dedicada y participativa de estudiantes. Asimismo, un considerable 54.2% afirmó haber participado en la mayoría de las actividades, lo que denota un grado sólido de participación general en el proceso gamificado. Este resultado afirma lo mencionado por De Armas y Barroso (2020) que la interactividad entre los estudiantes influye en la motivación y el compromiso hacia el estudio.

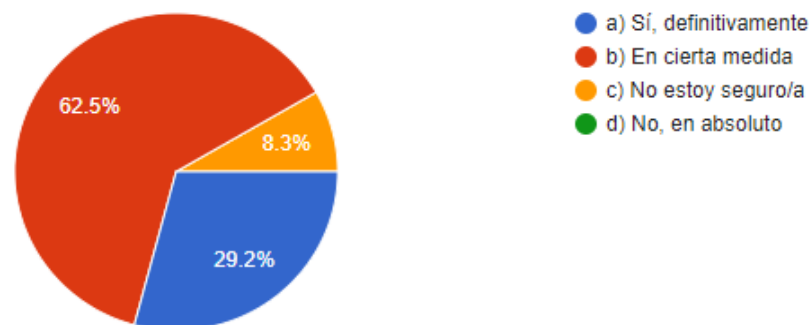
El segmento de estudiantes que participó ocasionalmente, constituyendo un 25.0%, sugiere una participación variable, pero aún presente en el entorno gamificado. Por último, un 4.2% de estudiantes reportando rara vez haber participado podría indicar posibles desafíos en la implementación o ajustes necesarios para alcanzar una participación más amplia y uniforme. En conjunto, estos resultados reflejan una tendencia positiva hacia la interacción y el compromiso en el aula, lo que respalda la efectividad del enfoque gamificado como un recurso educativo para fomentar una mayor participación en las actividades de Ciencias Naturales.

Indicador 3 sobre el nivel de colaboración.

En el siguiente Figura muestra los resultados del tercer indicador.

Figura 3:

¿Consideras que el uso de Classcraft ha mejorado tu capacidad para colaborar con tus compañeros en las actividades de ciencias naturales?



Nota: El Figura manifiesta que un alto porcentaje de alumnos a colaborado en las actividades en *Classcraft* **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

La traducción de los resultados obtenidos correspondientes a si *Classcraft* ha trabajado o no en la capacidad de los estudiantes para colaborar en equipo con sus compañeros en ejercicios de Ciencias Naturales refleja una perspectiva mezclada, pero en

su mayor parte inspiradora. Un gran 29,2% de los estudiantes expresaron que sentían que la utilización de *Classcraft* ha influenciado sin duda en su capacidad para trabajar junto con sus amigos, recomendando que la ejecución de este procedimiento gamificado ha establecido un clima útil para la cooperación y la colaboración.

Por otro lado, un notable 62.5% respondió que en cierta medida han experimentado mejoras en su capacidad de colaboración. Esto propone que, si bien no todos los estudiantes han experimentado mejoras sustanciales, existe un reconocimiento generalizado de que *Classcraft* ha contribuido positivamente al fomento de la colaboración en el contexto de las actividades relacionadas con las Ciencias Naturales, apoyando el estudio de Curiel y Serrano (2014) al mencionar que se debe fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Sin embargo, resulta interesante notar que un 8.3% de los estudiantes indicaron no estar seguros acerca de si el uso de *Classcraft* ha mejorado su capacidad para colaborar. Esta cifra puede reflejar la necesidad de una mayor claridad o comunicación sobre cómo la gamificación se relaciona con las habilidades de colaboración, lo que podría ser considerado en futuras implementaciones.

Los resultados, mencionados, sugieren que el uso de *Classcraft* ha impactado positivamente en la capacidad de los estudiantes para colaborar en las actividades de Ciencias Naturales en la mayoría de los casos, tanto en términos de percepción definitiva como de mejoras parciales. Sin embargo, es importante abordar la incertidumbre de un segmento de estudiantes para garantizar una comprensión clara de cómo la gamificación se relaciona con la colaboración, lo que podría contribuir aún más a la efectividad de la estrategia.

Indicador 4 sobre la claridad y utilidad de las actividades y misiones.

En el siguiente Figura muestra los resultados del cuarto indicador.

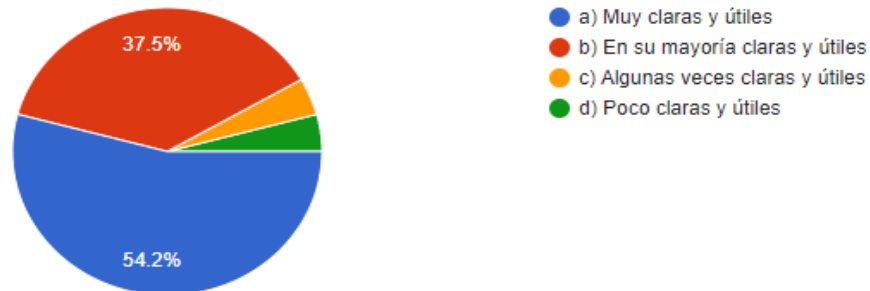


UNAE

Figura 4:

Universidad Nacional de Educación

¿Cómo describirías la claridad y utilidad de las actividades y misiones relacionadas con ciencias naturales en *Classcraft*?



Nota: Pocos estudiantes indicaron las actividades creadas en *Classcraft* fueron muy claras no fueron muy caras. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

La evaluación de los resultados obtenidos en torno a la percepción de la claridad y utilidad de las actividades y misiones relacionadas con Ciencias Naturales en *Classcraft*, refleja una tendencia mayoritariamente positiva. Un considerable 54.2% de los estudiantes manifestó que las actividades y misiones eran percibidas como muy claras y útiles. Esto sugiere que estas actividades diseñadas en el entorno gamificado lograron transmitir de manera efectiva los objetivos de aprendizaje y su relevancia en el contexto de Ciencias Naturales, lo que es esencial para mantener el interés y la comprensión.

Además, un significativo 37.5% consideró que las actividades y misiones eran en su mayoría claras y útiles. Esto reafirma la impresión de que, en general, las actividades diseñadas en *Classcraft* han logrado transmitir los conceptos y objetivos relevantes para las Ciencias Naturales de manera comprensible y valiosa para los estudiantes. Sin embargo, es crucial tener en cuenta que un pequeño porcentaje de estudiantes (4.2%) percibió las actividades y misiones como poco claras y útiles, mientras que un 4.2% mencionó que algunas veces eran claras y útiles. Estos porcentajes, aunque relativamente bajos,

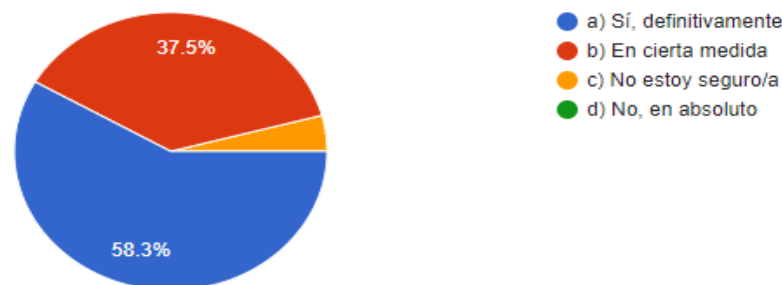
proponen la importancia de continuar refinando la formulación y presentación de las actividades en el entorno gamificado. Esto puede implicar ajustes en las instrucciones, la presentación de contenido o incluso la retroalimentación proporcionada a los estudiantes.

Indicador 5 sobre el nivel de interés y diversión en las clases.

En el siguiente Figura muestra los resultados del quinto indicador.

Figura 5:

¿Has sentido que el uso de Classcraft ha hecho que las clases de ciencias naturales sean más interesantes y divertidas?



Nota: Se puede notar que ningún alumno indica que la clase en *Classcraft* no sean interesantes o entretenidas. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

La interpretación de los resultados obtenidos de la pregunta, que indaga sobre la percepción del impacto del uso de *Classcraft* en la clase de Ciencias Naturales en términos de interés y diversión, revela una respuesta generalmente positiva y alentadora. Un importante 58.3% de los estudiantes afirmó sentir, de manera definitiva, que el uso de *Classcraft* ha aumentado el atractivo y la diversión en las clases de Ciencias Naturales. Esto indica que el enfoque gamificado ha logrado despertar un mayor interés por el contenido y las actividades relacionadas con esta materia.

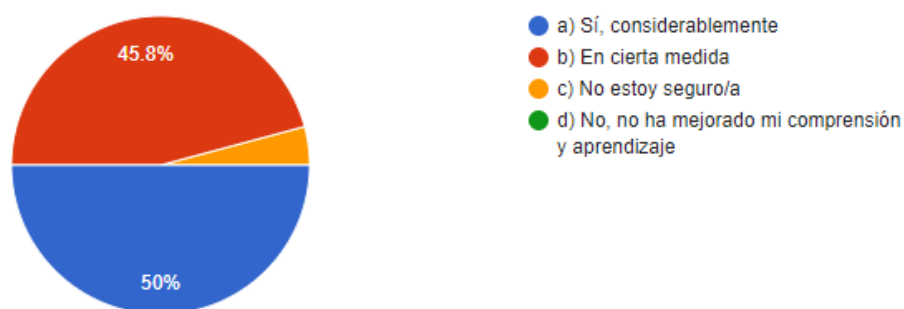
Además, el 37,5% contestó que, en cierto modo, se han encontrado con que las clases se han vuelto realmente intrigantes y divertidas gracias a la ejecución de *Classcraft*. Este punto de vista respalda aún más la idea de que la técnica de gamificación ha contribuido a crear un clima muy cautivador y animado para los alumnos, lo que puede tener un impacto decisivo en su cooperación y compromiso con el aprendizaje. Es relevante indicar que un nivel extremadamente bajo de alumnos, el 4,2%, comunicó ser “no estoy seguro/a” acerca de si la utilización de *Classcraft* afecta enfáticamente a trabajar en la participación con la clase de Ciencias Naturales. Este resultado puede sugerir la necesidad de una mayor comunicación y retroalimentación para aclarar cómo los elementos gamificados están diseñados.

Indicador 6 sobre el nivel de comprensión y aprendizaje

En el siguiente Figura muestra los resultados del sexto indicador.

Figura 6:

¿Crees que el uso de Classcraft ha mejorado tu comprensión y aprendizaje en ciencias naturales?



Nota: Ningún estudiante manifiesta que no ha mejorado su comprensión y aprendizaje con *Classcraft*. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

La evaluación de los resultados obtenidos de la pregunta que indaga sobre la percepción del impacto del uso de *Classcraft* en la mejora de la comprensión y el

aprendizaje en Ciencias Naturales, destaca una perspectiva muy buena. Un 50% de los estudiantes afirmó que el uso de *Classcraft* ha mejorado su comprensión y aprendizaje en Ciencias Naturales de manera considerable (Batistello y Cybis, 2019). Esto apunta a que el enfoque gamificado ha tenido un impacto significativo en la asimilación de los contenidos y conceptos de esta materia.

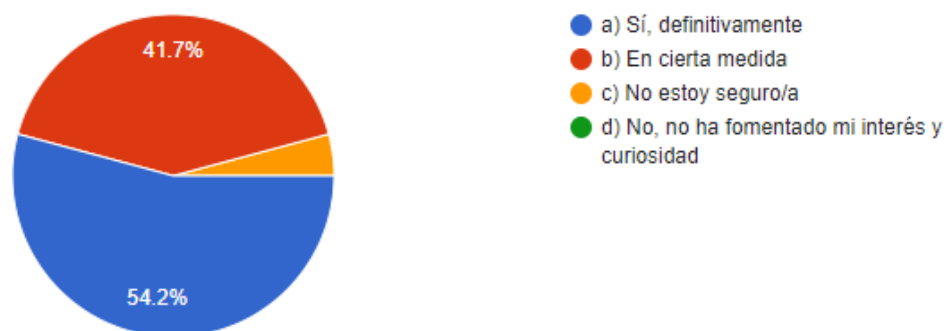
Asimismo, el 45,8% contestó que, de alguna manera, ha encontrado una mejora en su comprensión y aprendizaje gracias a la ejecución de *Classcraft*. Este punto de vista respalda aún más que el sistema gamificado ha impactado decididamente en la ampliación de la comprensión de los puntos y el mantenimiento de los datos con respecto a las Ciencias Naturales.

Indicador 7 sobre el nivel de interés y curiosidad.

En el siguiente Figura muestra los resultados del séptimo indicador.

Figura 7:

¿Consideras que el uso de Classcraft ha fomentado tu interés y curiosidad por los temas de ciencias naturales?



Nota: En el Figura no se puesta porcentaje que indique la existencia de alumnos que no hayan fomentado el interés y curiosidad usando *Classcraft*. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

Se puede interpretar los resultados obtenidos de la pregunta que investiga si el uso de *Classcraft* ha fomentado el interés y la curiosidad por los temas de Ciencias Naturales,

refleja un impacto mayoritariamente positivo. Un 54.2% de los estudiantes afirmó sentir que el uso de *Classcraft* ha fomentado definitivamente su interés y curiosidad por los temas de Ciencias Naturales. Esto recomienda que la estrategia gamificada ha tenido un efecto significativo en la capacidad de despertar y nutrir el interés de los estudiantes en los contenidos de esta materia.

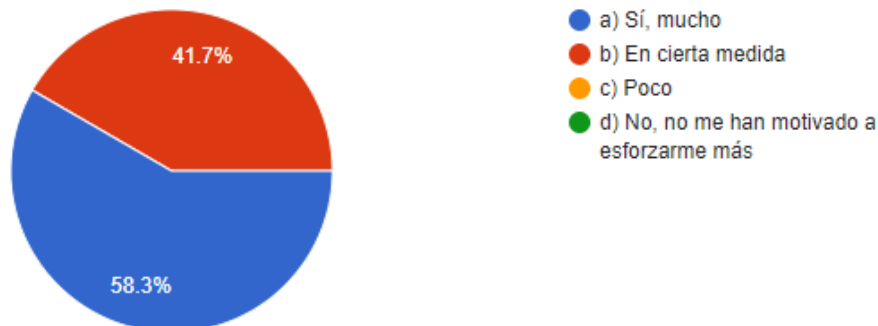
Además, el 41,7% contestó que, de alguna manera, han encontrado un interés elevado gracias a la ejecución de *Classcraft*. Este punto de vista apoya la idea de que la técnica gamificada incide enfáticamente en vigorizar el interés y las ganas de investigar puntos relacionados con las Ciencias Naturales. Es relevante destacar que ningún estudiante respondió que el uso de *Classcraft* no ha fomentado su interés y curiosidad. Este resultado refuerza la idea de que la implementación de elementos de juego ha tenido una influencia positiva, ya sea de manera definitiva o en cierta medida, en la motivación intrínseca de los estudiantes por explorar y aprender sobre Ciencias Naturales.

Indicador 8 sobre el nivel de motivación.

En el siguiente Figura muestra los resultados del octavo indicador.

Figura 8:

¿Consideras que las recompensas y beneficios en Classcraft te han motivado a esforzarte más en las actividades de ciencias naturales?



Nota: Se manifiesta en el Figura que la mayoría de los estudiantes se han esforzado en las actividades diseñadas en *Classcraft*. **Fuente:** Google Forms.



Análisis e interpretación:

Analizando la pregunta que busca evaluar si las recompensas y beneficios en Classcraft han motivado a los estudiantes a esforzarse más en las actividades de Ciencias Naturales, resalta una percepción generalmente positiva y motivadora. Un notable 58.3% de los estudiantes afirmó que las recompensas y beneficios en *Classcraft* han tenido un impacto significativo al motivarlos mucho a esforzarse más en las actividades de Ciencias Naturales Correa (2021). Esto sugiere que el sistema de recompensas implementado ha logrado con éxito estimular la dedicación y el compromiso de los estudiantes con el contenido de la asignatura.

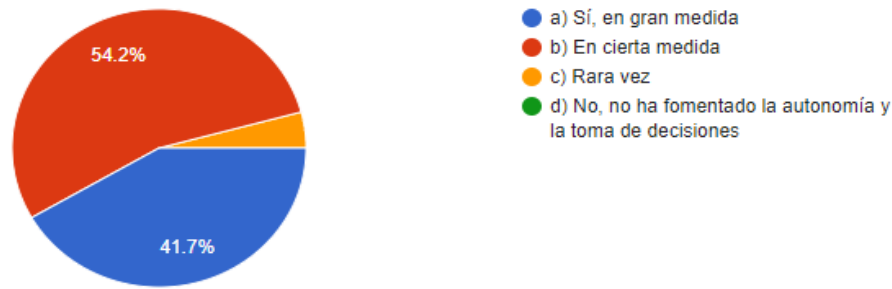
Además, el 41,7% respondió que, de alguna manera, han sentido una expansión en su trabajo debido a los premios y ventajas en *Classcraft*. Este punto de vista corrobora la posibilidad de que la gamificación haya tenido un gran impacto en la inspiración inherente de los estudiantes para conectarse y esforzarse más en los ejercicios relacionados con las Ciencias Naturales. Es significativo notar que ningún estudiante reportó que las recompensas y beneficios en *Classcraft* no los han motivado a esforzarse más. Este resultado subraya la efectividad del sistema de recompensas en generar un impacto positivo en la motivación estudiantil.

Indicador 9 sobre el nivel de autonomía y la toma de decisiones en el aprendizaje.

En el siguiente Figura muestra los resultados del noveno indicador.

Figura 9:

¿Crees que el uso de Classcraft ha fomentado la autonomía y la toma de decisiones en el aprendizaje de ciencias naturales?



Nota: No se identifica en el Figura estudiantes que no hayan fomentado su autonomía y toma de decisiones. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

La traducción de los resultados obtenidos de la pregunta, que busca evaluar si la utilización de *Classcraft* ha fomentado la independencia y la dinámica en el aprendizaje de Ciencias Naturales, demuestra que el sistema gamificado ha tenido un efecto positivo en la promoción de la independencia y la navegación de los estudiantes. Un fuerte 41,7% de los estudiantes expresaron que la utilización de *Classcraft* ha avanzado significativamente su independencia y dinámica en su aprendizaje de las Ciencias Naturales. Esto indica que los componentes de gamificación han permitido a los estudiantes tener más control sobre su forma de aprender.

Es más, el 54,2% respondió que, de alguna manera, se han encontrado con un avance de la independencia y la toma de decisiones debido a la utilización de *Classcraft*. Este punto de vista respalda aún más que el sistema gamificado ha afectado decididamente a la capacidad de los estudiantes para tomar decisiones independientes en su aprendizaje. Es de vital importancia señalar que ningún estudiante detalló que la utilización de *Classcraft* no ha cultivado la independencia y la dirección. Este resultado pone de relieve la viabilidad de la metodología en la participación de los estudiantes para desempeñar un papel más dinámico en su forma de aprendizaje.



Indicador 10 sobre el nivel de significancia y aplicabilidad de Classcraft.

En el siguiente Figura muestra los resultados del décimo indicador.

Figura 10:

¿Crees que el uso de Classcraft ha hecho que las clases de ciencias naturales sean más significativas y aplicables a tu vida cotidiana?



Nota: Según el Figura no hay estudiantes que indique que no han sido significativas las actividades diseñadas en *Classcraft*. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

La traducción de los resultados obtenidos de la investigación, que explora si la utilización de *Classcraft* ha hecho que las clases de Ciencias Naturales sean más significativas y apropiadas para la vida cotidiana, refleja que la técnica de gamificación ha descubierto la manera de construir la pertinencia y relevancia de las clases para los estudiantes. Un fuerte 58,3% de los estudiantes expresaron que la utilización de *Classcraft* sin duda ha hecho las clases más importantes y material para sus rutinas regulares. Esto indica que los elementos de gamificación han ayudado a conectar los conceptos y contenidos de Ciencias Naturales con situaciones del mundo real, lo que es crucial para lograr un aprendizaje más significativo.

Además, un 41.7% respondió que, en cierta medida, han sentido un aumento en la relevancia y aplicabilidad de las clases debido a la implementación de *Classcraft*. Esta

perspectiva refuerza aún más la idea de que la estrategia gamificada ha influido positivamente en la capacidad de los estudiantes para relacionar los conocimientos adquiridos en clase con su vida cotidiana. Se evidencia, también, que ningún estudiante reportó estar “no seguro/a” o sentir que el uso de *Classcraft* no ha hecho que las clases sean más significativas. Este resultado resalta la efectividad del enfoque gamificado en promover un aprendizaje más contextualizado y relevante para los estudiantes. Además, el 41,7% respondió que, en cierto modo, han sentido una ampliación de la pertinencia y relevancia de las clases gracias a la ejecución de *Classcraft*. Este punto de vista refuerza aún más la posibilidad de que la técnica de gamificación haya influido notablemente en la capacidad de los alumnos para relacionar la información obtenida en clase con sus rutinas habituales.

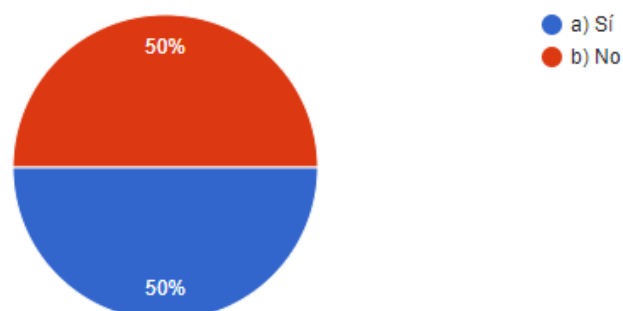
Encuesta a los Docentes luego de la clase con el Recurso Educativo

Gamificado *Classcraft*

Los resultados de la encuesta que a continuación se describirá su análisis e interpretación. Fue realizada a las docentes que acompañaron al investigador el día de la implementación de la clase de Ciencias Naturales usando el recurso educativo gamificado *Classcraft*.

Figura 11:

¿Tenía conocimiento previo de la aplicación Classcraft antes de la clase de ciencias naturales?





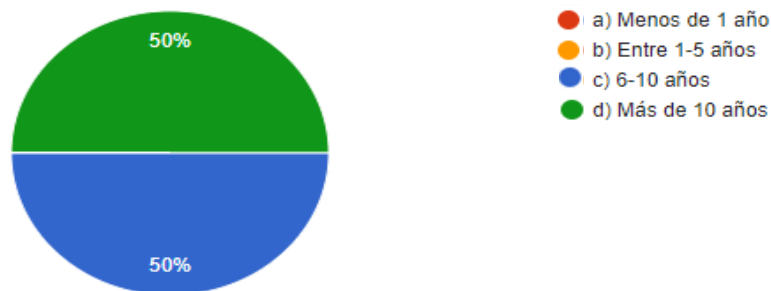
Nota: Las docentes encuestadas no tienen un conocimiento profundo del recurso *Classcraft*. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

El análisis de los resultados obtenidos de la encuesta a los docentes de la Unidad Educativa San Joaquín. Luego de la implementación de la clase con *Classcraft*, demuestra en su primera pregunta referente a que, si conocían el recurso gamificado antes de la aplicación de *Classcraft* en a clase de ciencias naturales, se indica que solo una de las docentes tenía algún conocimiento del recurso educativo. Mientras que la segunda docente no tenía conocimiento de la existencia de *Classcraft*. Este hallazgo destaca la necesidad de una capacitación y familiarización efectiva con las herramientas gamificadas antes de su adopción en el entorno educativo.

Figura 12:

¿Cuánto tiempo lleva enseñando?



Nota: Las docentes cuentan con una experiencia de más de 5 años de docencia.

Fuente: Google Forms.

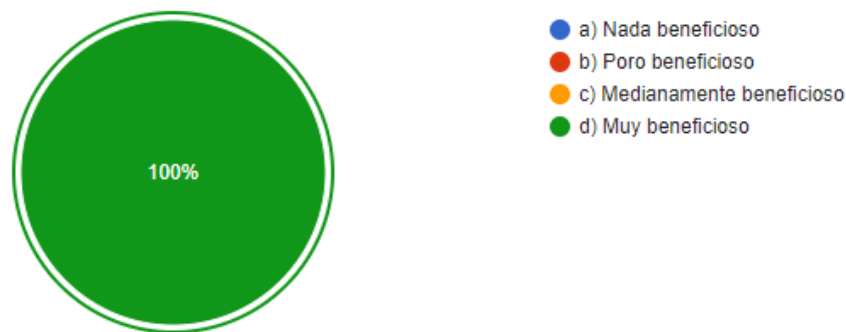
Análisis e interpretación:

Se preguntó a las docentes observadoras de la clase el tiempo de su labor como docente, y se puede observar que una de ellas lleva laborando entre 6 y 10 años, mientras que la otra docente lleva más de 10 años ejerciendo la docencia. Esta diversidad en la

experiencia puede aportar diferentes perspectivas y enfoques al proceso de implementación de Classcraft, enriqueciendo así la evaluación de su impacto en el contexto educativo.

Figura 13:

¿Cómo calificaría su experiencia en la clase de ciencias naturales utilizando Classcraft?



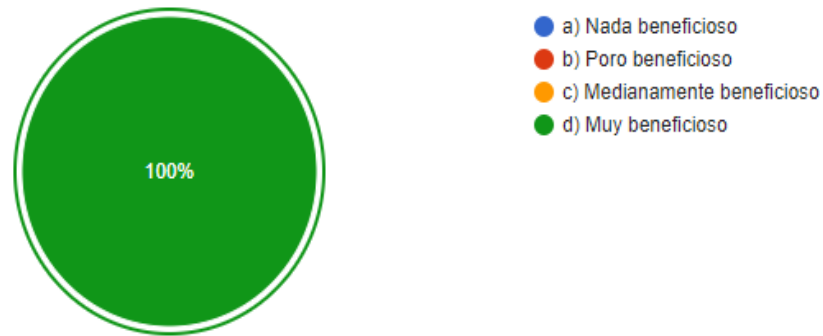
Nota: Ninguna docente indica que no fue beneficiosa la clase en *Classcraft*. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

En cuanto a la pregunta de cómo calificaría la experiencia en a clase usando *Classcraft*, las docentes concuerdan que el uso del recurso gamificado es muy beneficioso para los estudiantes. El análisis de la percepción de las docentes sobre la experiencia en la clase utilizando *Classcraft* revela un consenso positivo respecto a la utilidad y los beneficios de este enfoque gamificado para los estudiantes. Lo que refuerza la idea del investigador de llevar a las aulas de clase el recurso gamificado *Classcraft* para desarrollar aún más la cooperación y el compromiso de los alumnos con la sala de estudio de Ciencias Naturales.

Figura 14:

¿En qué medida considera que Classcraft fue beneficioso para los estudiantes en la clase de ciencias naturales?



Nota: Las docentes encuetan la experiencia con *Classcraft*, muy beneficiosa para los estudiantes. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

En cuanto a la pregunta de en qué medida *Classcraft* fue de beneficio para los estudiantes, coinciden nuevamente en que el beneficio que brinda *Classcraft* como recurso educativo es muy beneficioso para los alumnos. Este consenso refuerza la idea de que la implementación de *Classcraft*, ha logrado impactar de manera positiva en el proceso de aprendizaje, respaldando su efectividad para mejorar la experiencia educativa en la clase de Ciencias Naturales.

Figura 15:

¿Considera que *Classcraft* fue beneficioso para el docente en la clase de ciencias naturales?



Nota: Según el Figura las docentes indican que para el docente fue muy beneficioso trabajar con *Classcraft*. **Fuente:** Google Forms.



Análisis e interpretación:

En la pregunta, si *Classcraft* fue de beneficio para el docente en la clase, mencionan las maestras que fue muy beneficioso. Expresando de manera clara que la implementación de *Classcraft* resultó altamente beneficiosa para ellas como docentes. Esto respalda la idea de que *Classcraft* no solo tiene un impacto positivo en los estudiantes, sino que también beneficia a los docentes al mejorar su experiencia de enseñanza en la clase de Ciencias Naturales.

Figura 16:

¿Considera que *Classcraft* aumentó la participación de los estudiantes en la clase de ciencias naturales?



Nota: Se refleja en el Figura que las docentes consideraron que la clase, con *Classcraft*, aumentó la participación del educando. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

Se consultó también a las docentes, que si *Classcraft* aumento la participación de los estudiantes en a clase de ciencias naturales, donde responden que en definitiva sí aumentó la participación de los estudiantes en la clase de ciencias naturales. Se entiende entonces *Classcraft* aumentó de la participación de los estudiantes de manera clara y positiva este aspecto. Las docentes enfatizan que la implementación de *Classcraft* logró, sin lugar a dudas, aumentar la participación de los estudiantes en la clase de Ciencias Naturales. Este

resultado respalda la efectividad de *Classcraft* en la estimulación de la interacción y el compromiso activo de los estudiantes durante las lecciones.

Figura 17:

¿En qué medida considera que Classcraft mejoró el compromiso y la motivación de los estudiantes en la clase de ciencias naturales?



Nota: En la encuesta, las docentes enfatizan el compromiso del estudiante al utilizar *Classcraft*. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

En la pregunta de que sí consideran que *Classcraft* mejoró el compromiso de los estudiantes en la clase de ciencias naturales. Se puede notar que las profesoras indican que realmente mejoró el compromiso de los estudiantes. Es perspectiva, resalta que, *Classcraft* ha logrado realmente mejorar el compromiso de los estudiantes durante las clases, subrayando así su potencial para fomentar una mayor participación e involucramiento en el proceso de aprendizaje en el aula.

Figura 18:

¿Desearía utilizar Classcraft en sus clases futuras?



Nota: Las docentes no indican su descontento al no desear emplear *Classcraft* en sus clases. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

En cuanto a si el docente desearía usar *Classcraft* en el futuro, las maestras indican que definitivamente desearía probar el recurso educativo en sus aulas de clase en el futuro. El deseo de emplear *Classcraft* sugiere que el recurso educativo permite mejorar la enseñanza y la participación de los estudiantes en la clase de Ciencias Naturales. El interés de los docentes en seguir usando *Classcraft* es un indicador alentador de su efectividad y relevancia en el contexto educativo.

Figura 19:

¿Cree que tanto los docentes como los estudiantes necesitarían un manual de uso de Classcraft para aprovechar al máximo la aplicación en las clases?



Nora: El Figura indica la necesidad de contar un manual de usuario para el docente y el alumno. **Fuente:** Google Forms.

Análisis e interpretación:

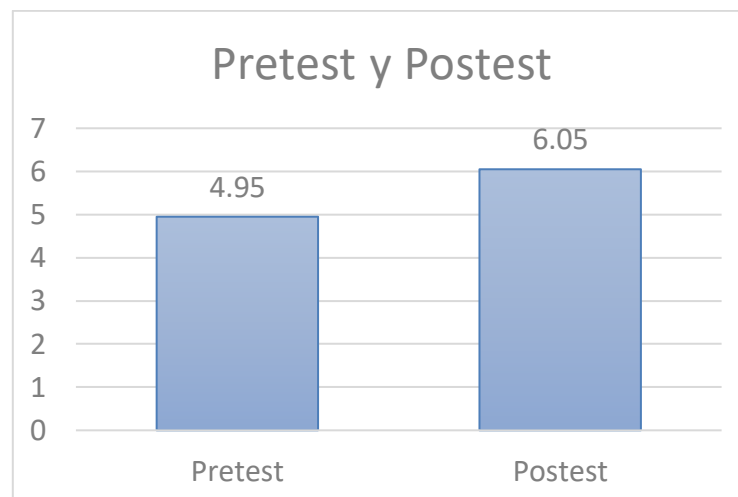
Con respecto a la pregunta de si los educadores y los alumnos necesitarían un manual de usuario de *Classcraft*, indican que la producción de un manual de *Classcraft* sería fundamental para aumentar las ventajas de este recurso educativo. Este reconocimiento subraya la importancia de disponer de reglas y elementos claros para avanzar en la ejecución de *Classcraft*, acentuando la mejora de la interactividad y el aprendizaje en el aula de Ciencias Naturales. El interés por un manual de usuario respalda el afán de los educadores por sacar el máximo partido a este recurso gamificado en su labor educativa.

Análisis de los resultados del Pretest y Postest.

Después de la implementación del recurso educativo *Classcraft* en el aula, se pudo observar un aumento significativo en el rendimiento académico de los estudiantes. En el postest el promedio de calificaciones se elevó en un 11% con respecto al pretest, lo que demuestra de manera cuantitativa el impacto positivo de esta plataforma gamificada en la mejora de los resultados académicos de los estudiantes.

Figura 20:

¿Promedio general de curso?



Nora: El Figura indica que el promedio del curso aumentó un 11 % luego de la


implementación de la clase con Classcraft.

Para realizar el análisis de los resultados test y postest, los datos fueron tomados en dos instantes de tiempo, se utilizó IBM SPSS, el cual es un software estadístico que permitirá ejecutar un análisis estadístico descriptivo de los datos, una prueba de normalidad de las calificaciones obtenidas por los educandos en los mencionados cuestionarios. Para ello se tomó en cuenta los valores brindados por el método Shapiro -Wiik, ya que el mismo permite efectuar el diagnóstico confiable con hasta 50 datos.

La aplicación de los cuestionarios como se menciona anteriormente, el primero sin el uso de recurso educativo *Classcraft* y el segundo empleando el recurso gamificado *Classcraft*. En IBM SPSS las variables ingresadas se denominarán Pretest (primera nota obtenida por cuestionario) y Postest (nota obtenida con el cuestionario después del uso de *Classcraft*).

Ilustración 2.

Análisis de las calificaciones obtenidas en IBM SPSS.



	Pretest	Postest
1	7,00	7,50
2	6,00	6,00
3	2,00	3,50
4	6,00	7,50
5	6,50	7,00
6	4,00	5,00
7	4,50	5,00
8	5,00	9,50
9	6,50	8,00
10	9,00	9,50
11	3,00	6,50
12	2,50	1,50
13	4,00	7,50

Nota: Datos ingresados en las variables del programa IBM SPSS

El método estadístico Shapiro -Wilk, determinó una distribución normal de los datos.

Es decir, que tanto las calificaciones estuantes del pretest y postest de los 30 estudiantes del Noveno matutino de la unidad Educativa San Joaquín, permite la aplicación de la prueba estadística “*T Student*”.

En la Tabla 4 se puede observar la prueba de normalidad Shapiro -Wilk del pretest y postest. En la Tabla 5 se muestra el margen de error en el análisis de prueba de normalidad Shapiro -Wilk.

Tabla 4.

Prueba de Normalidad Shapiro -Wilk

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	0.968	31	0.456
Postest	0.963	31	0.352

Nota: Prueba de normalidad. **Fuente:** IBM SPSS (2023)

Tabla 5.

Análisis de Prueba de Normalidad Shapiro -Wilk

Análisis de Prueba de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Nivel de significancia	Operador de comprobación	Margen de error
P.Pretest	0.968	>	0.05%
P.Postest	0.963	>	0.001

Nota: Análisis de Prueba de Normalidad Shapiro -Wilk. **Fuente:** IBM SPSS (2023)

Análisis:

Al ser los valores de P mayores al margen de error, se entiende que los datos obtenidos tienen una Distribución Normal, lo que permite al investigador proceder a realizar el análisis estadístico “*T Student*”.

Análisis Estadístico “*T Student*”:

Empleando IBM SPSS, se procede a la comprobación de las medias de los datos del pretest y el postest. Esta prueba “T” es utilizada para muestras emparejadas, permite obtener una confiabilidad del 95% con un margen de error del 5%. Dependiendo de los resultados que arroje el análisis se podrá aceptar o no la hipótesis nula o dependiendo del nivel de error aceptar la variable alterna. El resultado se lo muestra en la Tabla 6.

Tabla 6.

Estadísticas de muestras emparejadas

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. estándar	Media de error estándar
Par 1	Pretest	4.9516	31	1.73376	0.31139
	Postest	6.0484	31	1.93371	0.34731

Nota: Estadísticas de muestras emparejadas. **Fuente:** IBM SPSS (2023)

Verificación de la hipótesis.

Hipótesis Nula H0: El recurso educativo gamificado *Classcraft*, no tiene un impacto significativo en fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín.

Hipótesis Alterna H1: El recurso educativo gamificado *Classcraft*, tiene un impacto significativo en fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín.

Para poner a prueba las hipótesis propuestas en esta investigación y decidir si deben descartarse o reconocerse, se utilizó el programa de medición IBM SPSS para realizar un análisis los datos obtenidos luego del uso del recurso educativo *Classcraft* en la clase de Ciencias Naturales. Los resultados que obtuvieron a partir de las calificaciones de los estudiantes se muestran en la Tabla 7:

Tabla 7:

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas										
		Diferencias emparejadas				t	gl	Significación		
		Media	Desv. estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				P de un factor	P de dos factores
					Inferior	Superior				
Pa	Pre	-	1.8771	0.3371	-	-	-	3	0.00	0.003
r 1	t -	1.0967	4	4	1.7853	0.4082	3.25	0	1	
	Poste	7			1	3	3			
	st									

Nota: Prueba de muestras emparejadas. **Fuente:** IBM SPSS (2023)

Análisis e interpretación:

Si el valor de $P \leq 0,05$ Rechazar H_0 y aceptar H_1 .

Si el valor de $P > 0,05$ Rechazar H_1 y aceptar H_0 .

El software IBM SPSS como resultado de su análisis, muestra en la prueba de muestras emparejadas con un margen de error del 0.05%, se concluye que, la hipótesis alternativa H_1 se acepta y se rechazan la hipótesis nula H_0 . Por lo que, el recurso educativo gamificado *Classcraft*, tiene un impacto significativo en fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín.

Realizando un análisis punto por punto de la información medible introducida en este documento, centrada en el Uso de *Classcraft* como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín., destacan algunas percepciones vitales.

Con respecto a la motivación de los estudiantes al utilizar *Classcraft*, el porcentaje es elevado, un 70,8% de alumnos que se sienten “muy motivados” con la utilización de *Classcraft* recomienda que este recurso gamificado afecta en conjunto a la responsabilidad y el comportamiento de los alumnos en la asignatura de Ciencias Naturales. Esto es básico, ya que la interacción es una parte fundamental para el éxito del aprendizaje y la cooperación dinámica en el aula.

Por otro lado, la igualdad en el conocimiento previo de *Classcraft* entre los estudiantes (50% sí, 50% no) puede interpretarse como una oportunidad para la implementación equitativa de esta herramienta. Los docentes pueden abordar la introducción de *Classcraft* desde una perspectiva nivelada, aprovechando este equilibrio para garantizar que todos los estudiantes reciban una comprensión sólida y equitativa de la plataforma gamificada.

En relación con la experiencia docente, la distribución equitativa entre docentes con 6-10 años y más de 10 años de experiencia es relevante. Esto puede traducirse en un enriquecimiento en la estrategia pedagógica, ya que se combina la energía y la adaptabilidad de docentes con menor experiencia, con la sabiduría y la experiencia de aquellos con trayectorias más extensas. Esta combinación puede conducir a una implementación efectiva y adaptable de *Classcraft* en las clases de Ciencias Naturales.

Además, en el análisis estadístico empleando el programa IBM SPSS y sus diferentes opciones de análisis, que para el caso de la presente investigación fueron la “Prueba de Normalidad” y la “Prueba t *Student*”. Se aceptó la hipótesis de que el recurso

educativo gamificado *Classcraft*, tiene un impacto significativo en fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín.

En síntesis, los datos recopilados apuntan hacia una respuesta positiva y equilibrada hacia el uso de *Classcraft*. Este enfoque gamificado parece ser una herramienta prometedora para mejorar la interacción y el interés de los estudiantes en Ciencias Naturales, respaldando así el objetivo principal del estudio.

CAPÍTULO V: PROPUESTA

5. Diseño de la propuesta de intervención educativa

En el capítulo de la propuesta de intervención educativa se notará la problemática, de la cual partiremos para elaboración del manual de Classcraft para docentes y estudiantes centrado en la utilización ideal del recurso educativo gamificado Classcraft. La razón de este manual es dar una ayuda de los pasos a seguir por los usuarios para aprovechar al máximo los aspectos más importantes de Classcraft, el manual consolida componentes de gamificación para trabajar en la contribución y el compromiso de los estudiantes en su forma de aprender. La necesidad de esta propuesta surge de la importancia de utilizar Classcraft, garantizando así una experiencia de crecimiento más dinámica y enriquecedora para las personas inmersas en el entorno educativo.

En la educación moderna el aprendizaje basado en juegos va en aumento, la gamificación en Classcraft, presenta una forma divertida de tratar de atraer a los estudiantes. Es por ello que, se solicitó a tres docentes experto realizar la revisión del elaborado manual de Classcraft, quienes validaron el mismo mediante la rúbrica realizada para este efecto, indicando en ella la pertinencia de este manual para el uso de docentes y estudiantes.

5.1 Problemática.

La enseñanza de la asignatura de Ciencias Naturales en la Unidad Instructiva de San Joaquín se ve mermada por la forma en que los alumnos pierden interés en la asignatura, una encuesta dirigida por el investigador a los alumnos muestra los resultados adjuntos. De manera alarmante, el 60% de los estudiantes pierden el interés durante las clases tradicionales. Esta reducción de la cooperación y el compromiso representa una brecha en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales. No obstante, los resultados de un estudio similar también muestran que los estudiantes están desarrollando una predilección por la coordinación mecánica en el aula. Con un sorprendente 90% de los

estudiantes comunicando su deseo de que se utilice la innovación en la enseñanza de esta asignatura, se descubre una gran oportunidad para reformar la forma en que se transmiten las ilustraciones (Velásquez, 2021).

Del mismo modo, la tendencia de los estudiantes hacia la recepción de la innovación en la formación en Ciencias Naturales se muestra de forma significativamente más inequívoca: un vacilante 96,7% de los estudiantes mantiene que la utilización de la innovación sería excepcionalmente valiosa en su forma de aprender. Este alto porcentaje de aprobación entre los estudiantes sobre la capacidad de la innovación para mejorar la calidad y el atractivo de las clases de Ciencias Naturales. A la vez que, tanto los evaluadores como los estudiantes coinciden en la necesidad de contar con un manual que guíe el proceso de diseño de las clases utilizando Classcraft y los estudiantes al ser un recurso nuevo requieren de un manual para el uso adecuado del mismo desde el inicio de sesión hasta conocer las funcionalidades básicas para el uso de la plataforma.

A la luz de estos resultados, se plantea una propuesta de intervención educativa innovadora: la creación de un manual de usuario del recurso educativo gamificado “Classcraft” que vayan en beneficio de los docentes como para los estudiantes de la Unidad Instructiva San Joaquín. A través de la presentación de componentes lúdicos y mecánicos, buscamos no solo abordar la deficiencia de interés y responsabilidad, sino también satisfacer el anhelo de los estudiantes por una participación instructiva más atractiva e innovadora en el campo de las Ciencias Naturales.

5.2 Justificación.

La consolidación de la gamificación en el ámbito educativo, como se desprende del estudio de Quintana y Jurado (2019), se mantiene como un componente de extraordinaria pertinencia para la propuesta de mediación educativa. Este procedimiento se convierte en un dispositivo principal para dinamizar la cooperación y la responsabilidad de los estudiantes del Noveno año EGB de la U. E. San Joaquín. La gamificación explota la

tendencia innata de los jóvenes hacia el concurso y el premio, desviando estas inspiraciones hacia objetivos educativos explícitos.

Del mismo modo, Casado (2010) destaca la importancia de la interactividad entre aulas como un componente vital para trabajar en la naturaleza de la escolarización. En muchos casos, las estrategias convencionales relegan a los alumnos a un trabajo latente, restringiendo su capacidad para participar y formar equipo en el desarrollo de la información de manera eficaz. Aquí es donde Classcraft, como un activo gamificado, gana un trabajo focal en la propuesta de mediación instructiva. Este escenario no solo proporciona un método para conectar con los contenidos de las Ciencias Naturales, sino que además fomenta la cooperación y la colaboración, componentes fundamentales para un aprendizaje significativo.

De ahí que la creación del manual de uso de Classcraft para los docentes y alumnos de la U. E. San Joaquín se mantenga con un sistema educativo creativo y potente. Esta propuesta se beneficia de la propensión normal de los estudiantes hacia la competencia y la cooperación, al tiempo que se alinea con la necesidad de cultivar la comunicación en el aula, como subrayan Quintana y Jurado (2019) y Casado (2010). La gamificación a través de Classcraft conecta con los alumnos de manera efectiva en su aprendizaje, pero además establece un clima cooperativo que puede trabajar esencialmente sobre la naturaleza de la escolarización en esta fase urgente de su preparación académica.

5.3 Objetivo General de la propuesta.

Desarrollar y proporcionar un manual de usuario de Classcraft tanto para docentes como para estudiantes, con el fin de facilitar la adopción efectiva de esta plataforma como herramienta pedagógica y promover una experiencia de aprendizaje enriquecedora y colaborativa en el entorno de Ciencias Naturales.

5.4 Fundamentos teóricos

Historia y Evolución de los Videojuegos en Educación:

El trasfondo histórico de la conciliación de los juegos de ordenador en la formación tiene raíces que se extienden a lo largo de varias décadas. Montero et al. (2011) hacen notar que los juegos de ordenador presentan vías de entrada para un aprendizaje profundo y adecuado, ya que recuerdan a los jugadores las condiciones que requieren un razonamiento y un comportamiento decisivos. Por otra parte, Revuelta y Pedrera (2019) destacan que los juegos de video pueden constituir un entorno de aprendizaje especialmente estimulante y razonable, en el que los estudiantes pueden aplicar pensamientos y habilidades de forma viable.

Comprender el avance de los videojuegos en la formación educativa en este caso Classcraft demuestra que los juegos pueden mejorar la interacción y el aprendizaje. Classcraft, mediante la consolidación de los componentes del juego, amplía esta costumbre para vigorizar la inspiración de los estudiantes en el aula de Ciencias Naturales, al tiempo que ofrece a los estudiantes la oportunidad potencial de aplicar ideas en un entorno real.

Teorías de Aprendizaje y Videojuegos:

La interactividad entre las hipótesis de aprendizaje y los videojuegos es clave para comprender cómo los juegos de ordenador pueden tener éxito en la formación. Montero et al. (2011) sostienen que los videojuegos permiten a los jugadores adoptar personajes y trabajos, lo que se alinea con la hipótesis del aprendizaje organizado. Por otra parte, López y Rodríguez (2021) recomiendan que los videojuegos apoyan la hipótesis de aprendizaje constructivista, en la que los estudiantes desarrollan eficazmente su comprensión.

Esta comprensión hipotética es fundamental, ya que Classcraft permite a los estudiantes esperar trabajos en un entorno de juego, lo que concuerda con las especulaciones del aprendizaje organizado. Simultáneamente, la gamificación en Classcraft aborda el desarrollo dinámico de la información, de acuerdo con las especulaciones constructivistas. En este sentido, Classcraft se convierte en un recurso que fomenta la comunicación y el aprendizaje en el aula de Ciencias Naturales.

Beneficios y Desafíos de los Videojuegos en Educación:

Las ventajas de los videojuegos en la formación han sido generalmente percibidas. Montero et al. (2011) destacan que los juegos de ordenador ofrecen puertas abiertas para un aprendizaje profundo y propulsor. Gómez et al. (2012) señalan que los juegos de video pueden desarrollar aún más las habilidades de pensamiento crítico y la consideración. Además, Vaamonde et al. (2018) señalan que los juegos de ordenador pueden proporcionar un clima de protección frente a la decepción y la superación de los errores.

Estas ventajas tienen una aplicación directa en el uso de Classcraft. El escenario ofrece un clima de juego que estimula a los estudiantes en la sala de estudio de Ciencias Naturales, mejora sus habilidades de pensamiento crítico y les permite aprender a través de las dificultades con eficacia. Si se abordan adecuadamente las dificultades y las reflexiones morales, Classcraft puede utilizar estas ventajas para fomentar la interactividad y el aprendizaje eficaz.

Classcraft como Herramienta de Gamificación:

Classcraft se presenta como una etapa de gamificación instructiva que integra componentes de juego, como personajes y recompensas, para inspirar a los estudiantes Salinas y Sánchez (2022) Pérez y Gértrudix-Barrio (2021) lo describen como una plataforma que emplea procedimientos de planes de juego para impulsar la actividad y mejorar la oportunidad de crecimiento.

La información sobre Classcraft como instrumento de gamificación respalda la investigación al proporcionar una base sólida para su ejecución. Classcraft ofrece componentes de juego que son característicamente persuasivos para los estudiantes, lo que ayudará a fomentar la asociación en la clase de Ciencias Naturales. Al comprender cómo funciona Classcraft en lo que respecta a la gamificación instructiva, los instructores

pueden planificar metodologías convincentes para desarrollar aún más el aprendizaje y el compromiso

5.5 Fundamentos pedagógicos.

Concepto de Gamificación en Educación:

La gamificación en la formación depende de la ejecución de componentes de tipo lúdico en condiciones no deportivas, por ejemplo, el aula, para ampliar la inspiración, la contribución y la experiencia de crecimiento de los alumnos (Lomba et al., 2021). Esta definición muestra cómo la gamificación puede hacer que el aprendizaje sea realmente cautivador y convincente mediante la integración de elementos de juego. Esta comprensión teórica es fundamental, ya que Classcraft utiliza componentes de juego, como personajes y recompensas, para persuadir a los estudiantes. Comprendiendo la quintaesencia de la gamificación, se puede planificar un encuentro en el que los alumnos se sientan más atraídos y persuadidos en la clase de Ciencias Naturales.

Historia de la Gamificación Educativa:

El trasfondo histórico de la gamificación instructiva se establece en los videojuegos de los años setenta y ochenta, que investigaban la mezcla de diversión y aprendizaje (Heredia-Sánchez, 2020). Sea como fuere, su recepción crítica como procedimiento instructivo es una peculiaridad posterior, impulsada por los avances mecánicos y una comprensión más profunda de cómo la gamificación puede desarrollar aún más la inspiración y el compromiso de los alumnos.

De este modo, la historia descubre que la gamificación en la enseñanza se ha demostrado y ha avanzado a largo plazo. Esto respalda la elección de incluir Classcraft como recurso educativo de gamificación, ya que depende de los estándares demostrados de gamificación instructiva.



Teorías de Aprendizaje y Gamificación:

La gamificación en la formación se alinea con las hipótesis educativas, por ejemplo, el constructivismo, que sostiene que el aprendizaje es un ciclo funcional y valioso. Hernández y Pacheco et al. (2020) señalan que el constructivismo fomenta el apoyo dinámico de los alumnos en el desarrollo de sus conocimientos. La gamificación, al incluir a los alumnos en dificultades y tareas dentro de un clima animado, potencia esta cooperación dinámica e impulsa el desarrollo de la información. Esto sugiere que, mediante la aplicación de normas constructivistas a través de la gamificación, se puede avanzar en el mantenimiento y la comprensión de las ideas en la sala de estudio de Ciencias Naturales. Los estudiantes no solo avanzarán eficazmente, sino que también estarán más motivados para hacerlo.

Beneficios de la Gamificación en la Educación:

La incorporación de técnicas de gamificación en la formación conlleva una progresión de beneficios educativos. Según Hernández-Peñaranda (2020) indica que la gamificación va en un aumento de la inspiración de los alumnos debido a la retroalimentación y premios en el momento, lo que refuerza el apoyo dinámico en la experiencia de crecimiento. Además, como indica Pacheco (2019), la gamificación puede elevar el grado de compromiso al crear un clima de aprendizaje realmente cautivador y de prueba, lo que posiblemente puede impulsar un aprendizaje más profundo y económico.

En razón del trabajo actual, estas ventajas asumen un trabajo urgente. Al mejorar la inspiración y el compromiso de los alumnos con la sala de estudio de Ciencias Naturales a través de la gamificación, se puede lograr un aprendizaje más viable y significativo.

Elementos de Gamificación:

La gamificación utiliza varios componentes para apoyar la cooperación y la asociación de los estudiantes. Estos componentes pueden incorporar enfoques,

identificaciones, listas de competidores y recompensas (Lomba et al., 2021). A través de estos componentes, los estudiantes pueden ser compensados por su cooperación y logros en la clase de Ciencias Naturales. Estos componentes son fundamentales, ya que Classcraft integra una serie de puntos y recompensas que los estudiantes pueden obtener si participan y trabajan en equipo. Esto anima a los alumnos a cooperar con el contenido de la clase y entre ellos, desarrollando así los elementos de la clase y la comprensión de las ideas de la asignatura.

Tipos de Gamificación en Educación:

La gamificación puede llevarse a cabo de diferentes maneras, las cuales incluyen enfoques competitivos, agradables e individuales. Batistello y Cybis (2019) detallan estas clasificaciones y dan sentido a cómo impactan en los elementos del juego. En la gamificación agresiva se presentan componentes de contienda entre estudiantes, mientras que en la gamificación se avanza en la cooperación entre estudiantes. La decisión del tipo de gamificación puede afectar fundamentalmente a los elementos de cooperación dentro del clima educativo.

En el marco de esta empresa, la comprensión de estas diferentes modalidades de gamificación permite ajustar la plataforma Classcraft a las necesidades particulares de la clase de Ciencias Naturales. Por ejemplo, una forma más útil de tratar con la gamificación podría decidirse para apoyar el esfuerzo conjunto en trabajos relacionados con la sustancia de la asignatura.

Desafíos y Consideraciones Éticas en la Gamificación:

La presentación de la gamificación en la formación plantea dificultades y cuestiones morales que no deben pasarse por alto. Martín y Vílchez (2017) señalan una de estas dificultades, que está relacionada con la necesidad de encontrar una armonía entre la inspiración natural y la ajena, evitando que los alumnos se centren únicamente en las

recompensas. Además, el respeto y al trabajo cooperativo de los estudiantes, son de suma importancia para el diseño de una gamificación exitosa. Por ende, es fundamental abordar estas consideraciones éticas meticulosamente. Se requiere una preparación cuidadosa del marco de premios para que no domine la inspiración innata de los estudiantes, mientras que se deben tomar medidas para garantizar que todos los estudiantes tengan la misma oportunidad de participar y obtener recompensas.

Herramientas y Plataformas de Gamificación:

La gamificación en la educación se sustenta en diferentes dispositivos y escenarios explícitamente destinados a mejorar su recepción. Según De Soto García (2018), estos instrumentos ofrecen una serie de capacidades que incluyen la creación de ejercicios de juego, la administración de puntuaciones y recompensas, así como la observación del progreso de los alumnos. Además, Lomba et al. (2021) señalan que las etapas de gamificación presentan un punto de interactividad instintivo que permite a los docentes planificar y rehacer eficazmente los encuentros gamificados según las necesidades de su grupo.

Para comprender cómo funcionan estos dispositivos y etapas, Classcraft, como recurso de gamificación, ofrece varios aspectos destacados que permiten a los educadores crear encuentros personalizados. Esto mejora la ejecución de procedimientos explícitos dirigidos a cultivar la cooperación en el aula de Ciencias Naturales. Los profesores pueden planificar misiones y dificultades relacionadas con las asignaturas, asegurando así el apoyo dinámico de los alumnos en la experiencia educativa.

5.6 Estructura de la propuesta.

En la Tabla 8 que se indica a continuación, se detalla las fases esenciales de la propuesta diseñada. Este recurso brinda una visión concisa y organizada de las etapas clave que se seguirán para implementar efectivamente la creación del manual de *Classcraft* para docentes y estudiantes en este trabajo de investigación.

Tabla 8.

Fases del diseño de propuesta.

Planificar	En la etapa de planificación, siguiendo el enfoque propuesto por Latorre (2005). La estrategia de planificación para el manual de usuario de Classcraft se enfocará en asegurar que docentes y estudiantes comprendan de manera completa y accesible la plataforma. Se ofrecerán indicaciones detalladas para iniciar sesión, abordando el acceso a la plataforma y la creación de cuenta. En relación con la creación de una clase, se explicará minuciosamente cómo configurar una nueva, asignar roles y personalizar preferencias de acuerdo a las necesidades del docente y las dinámicas del grupo. De la misma manera, el manual incorporará las funciones esenciales, como la administración de tareas, la asignación de puntos de experiencia, la evaluación del progreso y la utilización eficaz del tablero de control. En cuanto al manual de estudiantes, se especificará el proceso para acceder a la plataforma, unirse a una clase, interactuar con compañeros y profesores, y monitorear su propio avance y logros dentro del entorno educativo basado en juegos.
Desarrollo.	El diseño del manual de usuario de <i>Classcraft</i> para docentes y estudiantes se concibió siguiendo un enfoque centrado en la usabilidad y accesibilidad. Se realizó un análisis profundo de la plataforma para identificar los aspectos clave que requerían explicación detallada. Cada sección fue estructurada de manera lógica y secuencial para facilitar la comprensión progresiva del usuario. Se integraron capturas de pantalla ilustrativas del paso a paso en la plataforma, acompañadas de descripciones claras y concisas para mostrar de forma visual y textual cada acción a realizar. Además, se incluyeron ejemplos y escenarios comunes para ofrecer contextos reales y prácticos, asegurando así que los docentes y estudiantes pudieran sacar el máximo provecho de las funcionalidades ofrecidas por <i>Classcraft</i> .
Reflexionar	En a la fase de reflexión acerca del manual de usuario de <i>Classcraft</i> para docentes y estudiantes destaca la importancia de haber analizado detenidamente cada sección ya elaborada. En esta etapa, se evaluaron

aspectos cruciales como la claridad de las instrucciones, la coherencia en la presentación de la información y la accesibilidad para diversos niveles de habilidad tecnológica. Los evaluadores de la propuesta jugaron un papel fundamental en este análisis, aportando valiosas perspectivas sobre la factibilidad y utilidad del manual. Sus sugerencias y retroalimentación permitieron ajustes y mejoras que enriquecieron la comprensión y facilitaron la navegación en la plataforma, fortaleciendo así la experiencia de docentes y estudiantes en el uso efectivo de *Classcraft*.

Nota: *Tabla de las Fases del desarrollo de la propuesta.*

5.7 Validación de la propuesta

Se ha respaldado la validación de la propuesta de investigación que persigue la elaboración de un manual de usuario de *Classcraft* para mejorar su utilización tanto por parte de docentes como de estudiantes. Este procedimiento de validación. En primer lugar, se ha efectuado un análisis profundo de las funcionalidades y rasgos distintivos de *Classcraft*, con la meta de comprender completamente el funcionamiento de esta plataforma educativa gamificada. Este análisis ha servido como base sólida para la estructuración del manual de usuario, asegurando que esté en sintonía con las características únicas y el potencial pedagógico de *Classcraft*. Posteriormente, se ha realizado un análisis de la literatura académica vinculada a la gamificación en la educación y la creación de manuales educativos. Este proceso ha posibilitado la incorporación de las prácticas más sobresalientes y los enfoques pedagógicos contemporáneos en la confección del manual de usuario, garantizando su relevancia y utilidad en un contexto educativo dinámico.

Después, se estudió detalladamente las funcionalidades y los aspectos más destacados de *Classcraft* para entender completamente el funcionamiento de este recurso educativo basado en la gamificación. La presente investigación ha establecido el objetivo primordial para la elaboración del manual del usuario, asegurando su conexión con los elementos específicos y la habilidad educativa particular de *Classcraft*.

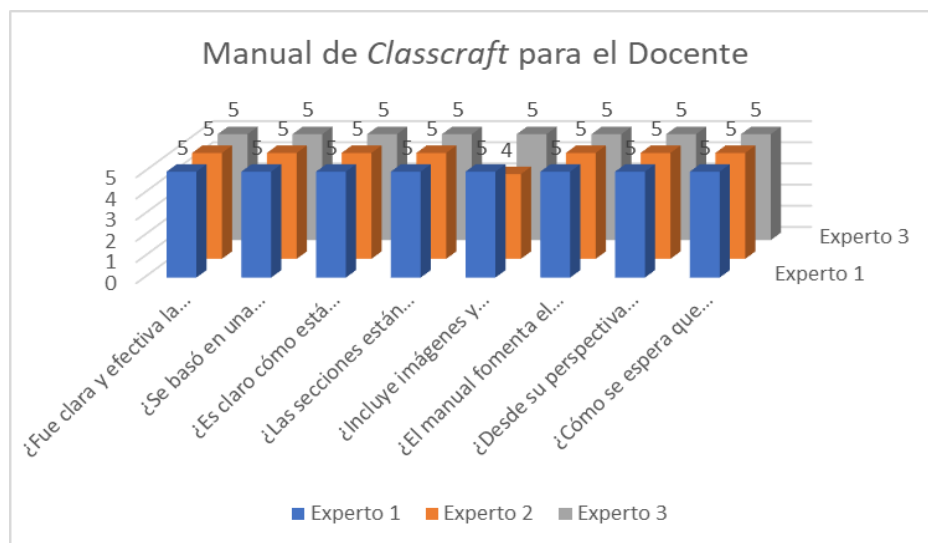
De este modo, se ha completado un estudio de la escritura escolar relacionada con

la gamificación en la escolarización y la producción de manuales instructivos. Esta técnica ha permitido aunar los sistemas más destacados y las metodologías pedagógicas contemporáneas en la creación del manual del usuario, garantizando su pertinencia y valor en un clima pedagógico único.

A continuación, se presenta los resultados obtenidos de la rúbrica de validación de la propuesta, la misma que fue aprobada por tres docentes expertos tanto en el área de informática como en el de las ciencias naturales. los resultados se muestran en los siguientes Figuras.

Figura 21:

Manual de Classcraft para docentes.



Nota: Datos tomados de la rúbrica de validación de la propuesta. **Fuente:** Autor (2023)

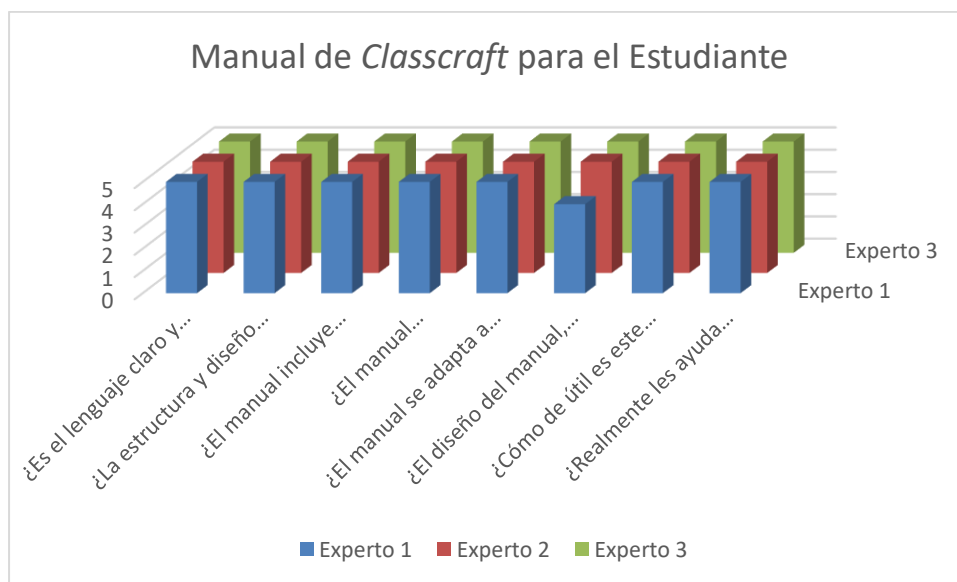
El análisis de los datos de validación del manual de usuario de *Classcraft* para docentes revela una alta valoración general por parte de los expertos consultados. Quienes otorgaron la máxima calificación, destacando la claridad y efectividad en la creación del manual, así como la sólida base en investigaciones y una adecuada planificación. Asimismo, la estructura y organización del manual fueron evaluadas de manera positiva, recibiendo la calificación máxima en cuanto a claridad y lógica en la disposición de

secciones.

Respecto a la cobertura del contenido, la mayoría de las funcionalidades clave de *Classcraft* fueron bien abordadas en el manual, aunque uno de los expertos consideró que podría mejorar en este aspecto. Sin embargo, en términos de adherencia a buenas prácticas y viabilidad para el uso en el aula, el manual recibió calificaciones altas y uniformemente positivas. En resumen, los expertos confirman que el manual de usuario de *Classcraft* para docentes es una herramienta efectiva y viable que se espera tenga un impacto educativo positivo en la enseñanza y el aprendizaje a través de la gamificación en el aula.

Figura 22:

Manual de Classcraft para estudiantes.



Nota: Datos tomados de la rúbrica de validación de la propuesta. **Fuente:** Autor (2023).

En cuanto al análisis de los datos de validación del manual de usuario de *Classcraft* para estudiantes refleja una evaluación altamente positiva por parte de los expertos consultados. En términos de claridad y facilidad de uso, el manual obtuvo puntuaciones máximas en lo que respecta a la comprensión del lenguaje y la estructura accesible para los

estudiantes. Asimismo, se resalta una cobertura integral de contenido, con imágenes y texto que abarcan todas las áreas esenciales de *Classcraft* para los estudiantes.

El manual también se percibe como altamente útil en el aprendizaje, proporcionando información efectiva para que los estudiantes comprendan y utilicen *Classcraft* de manera óptima. La inclusividad del manual, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades, fue destacada por los expertos. Sin embargo, se observa una ligera variación en las puntuaciones respecto al diseño e interactividad del manual, donde uno de los expertos sugiere mejoras en el diseño para aumentar la participación de los estudiantes. En síntesis, el manual de usuario de *Classcraft* para estudiantes se evalúa como una herramienta altamente valiosa y efectiva, respaldando la comprensión y aplicación exitosa del sistema, y contribuyendo así a mejorar la experiencia de los estudiantes con *Classcraft*.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

En este capítulo, se aborda las conclusiones sobre la implementación de *Classcraft* como recurso educativo gamificado en la enseñanza de las Ciencias Naturales. Se devela las siguientes conclusiones en función de los objetivos específicos del trabajo de grado. También, se indica las futuras investigaciones relacionadas a la gamificación, así como también el aporte con la línea de investigación de la UNAE.

1. La exhaustiva revisión de los documentos ha respaldado la introducción de *Classcraft* como un recurso educativo gamificado en la educación de Ciencias Naturales. Diferentes fuentes escritas han destacado la viabilidad de la gamificación en el desarrollo de la inspiración, el compromiso y la interacción de los estudiantes en el aula. Se han presentado ideas hipotéticas que subrayan la importancia de utilizar técnicas innovadoras para fomentar el aprendizaje significativo y el interés por el tema. La teoría proporciona una base sólida sobre la que se ha construido esta comprobación, permitiendo realizar un análisis exhaustivo de los resultados obtenidos comparables a la ejecución de *Classcraft* en la clase de Ciencias Naturales.
2. Para realizar el diagnóstico se realizó un pretest, que ha servido como una herramienta eficaz para observar las necesidades educativas de los estudiantes, la interacción y motivación inicial de los estudiantes en Ciencias Naturales. Los datos obtenidos indican que, antes de la implementación de *Classcraft*, existe una base motivacional sólida entre los estudiantes. Este hallazgo es crucial, ya que proporciona una línea de base que permite adaptar y diseñar estratégicamente la clase gamificada en *Classcraft* para potenciar aún más la interacción y motivación de los estudiantes.



3. Se realizó un manual de usuario *Classcraft* para docentes y estudiantes para trabajar y mejorar la interacción en las clases de Ciencias Naturales. Este recurso ofrece una orientación clara y definida sobre la mejor manera de sacar provecho de *Classcraft*, capacitando a los docentes para planificar y llevar a cabo ejemplos viables y conectados con la gamificación. Además, proporciona a los alumnos datos esenciales para participar eficazmente en la experiencia con el recurso, lo que contribuye a una utilización convincente del escenario y a un aumento de la inspiración y el compromiso con las clases de Ciencias Naturales.

4. La validación de la propuesta de intervención educativa se realizó a través de la revisión y evaluación de expertos, ha resultado ser un proceso esencial y enriquecedor. La presencia dinámica de estos especialistas ha brindado la oportunidad de exponer la propuesta a un estudio minucioso. Durante este proceso, se han reconocido perspectivas positivas que contribuyen a la amplitud de la propuesta, así como áreas de desarrollo que deben considerarse antes de su ejecución. Las críticas definitivas de los especialistas han aportado experiencias e ideas significativas para perfeccionar la propuesta y garantizar su viabilidad.

Futuras investigaciones:

En lo expuesto en la investigación anterior y con base en sus resultados, se podrían en el futuro investigaciones como las siguientes:

1. **Adaptación de la gamificación a distintos niveles educativos:** Extender el trabajo a varios niveles educativos permitiría evaluar cómo la gamificación puede ajustarse y beneficiar a alumnos de distintas edades y condiciones educativas. Comprender cómo se ajusta este procedimiento a las necesidades y atributos específicos de cada grupo de estudiantes es valioso para una ejecución eficaz.



2. **Efecto multidisciplinar de la gamificación:** Investigar lo que significa la gamificación para la comunicación y la ejecución en Ciencias Naturales, pero también en otras asignaturas, es fundamental para evaluar la importancia de este sistema en el plan educativo global. Examinar sus pertenencias en diversos entornos escolares proporcionaría datos importantes sobre la flexibilidad de la gamificación en la enseñanza.

3. **Integración de la inteligencia artificial en los escenarios gamificados:** Otro estudio significativo es investigar cómo la unión del pensamiento computacional en etapas gamificadas puede personalizar adicionalmente la oportunidad de crecimiento. La conciencia artificial podría ajustar poderosamente los sistemas de gamificación según lo indicado por las necesidades singulares de los estudiantes, mejorando así la comunicación y el compromiso.

Aportes a la línea de investigación UNAE.

El uso de *Classcraft* en la enseñanza de Ciencias Naturales es un paso hacia adelante en la implementación de tecnología educativa. Al abrazar esta plataforma gamificada, se busca mejorar la competencia digital de los estudiantes, preparándolos para un mundo cada vez más tecnológico. Esta integración demuestra una adaptación efectiva al entorno digital, un elemento crucial en la evolución de la educación contemporánea.

La utilización de *Classcraft* en la enseñanza de Ciencias Naturales persigue un objetivo clave: mejorar la interacción entre los estudiantes. Este enfoque se alinea perfectamente con la sublínea de "Plataformas digitales y redes sociales con fines educativos" de la UNAE. Al implementar esta plataforma gamificada, se promueve un entorno interactivo, lo que puede potenciar la participación activa de los estudiantes y su compromiso con los contenidos de la materia.



UNAE

Universidad Nacional de Educación

Este trabajo investigativo representa un análisis profundo y una exploración de nuevas estrategias. Al centrarse en *Classcraft* como modelo innovador para mejorar la participación de los estudiantes en Ciencias Naturales, se está avanzando hacia una dirección educativa más moderna y efectiva. Este enfoque innovador se ajusta a la sublínea de la UNAE que se centra en la innovación de modelos y estrategias a través de la tecnología, allanando el camino hacia una educación más interactiva y efectiva.

Recomendaciones

A la luz de los resultados obtenidos se determinan sugerencias clave para mejorar la incorporación de *Classcraft* en futuras prácticas educativas:

1. Se recomienda organizar talleres de capacitación periódicos y especializados para los docentes que utilizarán *Classcraft* como recurso educativo. Estos talleres se centrarán en optimizar la integración de *Classcraft* en la enseñanza, proporcionando estrategias efectivas y compartiendo mejores prácticas. La capacitación continua garantizará que los educadores se sientan cómodos y competentes al utilizar esta herramienta de gamificación en su enseñanza.
2. La identificación de una base motivacional sólida antes de la implementación es valiosa. Se recomienda utilizar los resultados de presente estudio para adaptar las estrategias de gamificación y abordajes educativos, maximizando así la motivación y participación durante la implementación de *Classcraft* como recurso educativo.
3. Este manual de usuario para docentes y estudiantes es un recurso valioso. Se sugiere actualizar y mantener este manual de usuario con regularidad, asegurando que esté siempre al día con las funcionalidades actuales de *Classcraft*. También es importante ofrecer capacitación periódica a los docentes para asegurar un uso óptimo del recurso educativo.
4. Basándose en las valiosas observaciones de los expertos, se recomienda realizar ajustes y mejoras específicas en la propuesta de intervención educativa. Es crucial abordar las áreas de mejora identificadas para garantizar que la propuesta esté completamente optimizada y alineada con los estándares pedagógicos. Se sugiere ejecutar sesiones de trabajo colaborativo con los expertos para discutir y refinar estos puntos. Además, se propone efectuar una revisión constante para llevar a cabo las mejoras identificadas.

Referencias

- Aguiar, E. P. (2015). Observación participante: una introducción. *Revista San Gregorio*, 80-89. <http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v21n4/ems12407.pdf>
- Alcaraz, F. G., Espín, A. A., Martínez, A. H. y Alarcón, M. M. (2006). Diseño de Cuestionarios para la recogida de información: metodología y limitaciones. *Revista clinica de medicina de familia*, 1(5), 232-236. <https://www.redalyc.org/pdf/1696/169617616006.pdf>
- Álvarez, A. y Del Río, P. (1990). Educación y desarrollo: la teoría de Vigotsky y la zona de desarrollo próximo. *Desarrollo psicológico y educación*, 2, 93-120. https://www.researchgate.net/profile/Amelia-Alvarez/publication/348559478_Aprendizaje_y_desarrollo_La_teor%C3%ADa_de_la_actividad_y_la_ZDP/links/60049afa45851553a05072dc/Aprendizaje-y-desarrollo-La-teoria-de-la-actividad-y-la-ZDP.pdf
- Aparicio-Gómez, O. Y. y Ostos-Ortiz, O. L. (2021). Pedagogías emergentes en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista internacional de pedagogía e innovación educativa*, Ayala, A. C. (2013). 1(1), 11-36. DOI: <https://doi.org/10.51660/ripie.v1i1.25>
- Arredondo, J., Flores, A. y Garza, E. (2019). Baja motivación y desinterés de los estudiantes en la ciencia y tecnología. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21(3), 79-89. <http://redie.uabc.mx/redie/article/view/1929>.
- Ayala, A. C. (2013). Instrumentos de recolección de datos a través de los estadígrafos de deformación y apuntamiento. *Horizonte de la Ciencia*, 3(4), 79-88. <https://www.redalyc.org/journal/5709/570960879012/570960879012.pdf>
- Batistello, P. y Cybis Pereira, A. T. (2019). El aprendizaje basado en competencias y metodologías activas: aplicando la gamificación. *Revista Científica De Arquitectura Y*



UNAE

Universidad Nacional de Educación

Urbanismo, 40(2), 31–42. Recuperado a partir de

<https://rau.cujae.edu.cu/index.php/revistaau/article/view/536>.

Casado Romero, A. (2010). Aprender a ser maestro: creencias de los estudiantes de Magisterio sobre la interacción en el aula. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. <https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/54952>

Ceniceros, Y., Soto, A. y Escárzaga, J. (2017). La inteligencia emocional y el aprendizaje significativo. Revista Electrónica sobre Cuerpos Académicos y grupos de investigación, 4(8). <http://cagi.org.mx/index.php/CAGI/article/view/147/270>.

Cepal, N. U. (2018). Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe.

<https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/c41bc64e-b240-4f80-802d-4a60484a02e4/content>.

Cisneros-Caicedo, A. J., Guevara-García, A. F., Urdánigo-Cedeño, J. J. y Garcés-Bravo, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Dominio De Las Ciencias*, 8(1), 1165–1185. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i1.2546>

Cornellà, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.

<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>.

Correa Salazar, E. J. (2021). La técnica de gamificación en la enseñanza aprendizaje de las Ciencias Naturales, en los estudiantes del Segundo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Nueva Esperanza” de la parroquia La Península, cantón Ambato, provincia de Tungurahua Universidad técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Educación Básica.



<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32971/1/12%20Tesis.%20EDUARDO%20CORREA%20firmado%2011..pdf>

Curiel, E. H. y Serrano, N. L. (2014). Producción de contenido multimedia en el aula. Una propuesta docente para alumnos de Periodismo y Comunicación Audiovisual. *Higher Learning Research Communications*, 4(1), 122. <https://acortar.link/2CnqnH>

De Armas Rodríguez, N. y Barroso Osuna, J. M. (2020). La interactividad en la educación a distancia: un instrumento para su diagnóstico. *Revista Fuentes*, 22 (2), 190-202. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2020.v22.i2.06>

De Franco, M. F. y Solórzano, J. L. V. (2020). Paradigmas, enfoques y métodos de investigación: análisis teórico. *Mundo Recursivo*, 3(1), 1-24. <https://drive.google.com/file/d/1vI7S1dPpkES8zUwyfenm0Jn6PmzAsKMO/view>

De Soto García, I. S. (2018). Herramientas de gamificación para el aprendizaje de Ciencias de la Tierra. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (65), 29-39. DOI: <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1143>.

Folgado, J., Palos, P. y Aguayo, M. (2020). *Motivaciones*, formación y planificación del trabajo en equipo para entornos de aprendizaje virtual. Universidad de Sevilla, España. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/102494/motivaciones_formacion_y_planificacion_del_trabajo_en_equipo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fontal Merilla, O., García Ceballos, S. y Aso Morán, B. (2020). Desarrollo de competencias docentes en educación patrimonial mediante plataformas 2.0 y entornos digitales como herramienta de aprendizaje. *Investigación en la Escuela*, 101, 1-14. <https://doi.org/10.12795/IE.2020.i101.01>

García Cuello, P. y López Domínguez, J. (2021). La gamificación como estrategia pedagógica para estimular la competencia informacional en el aprendizaje de las



UNAE

Universidad Nacional de Educación

Ciencias Naturales de la básica secundaria. [Tesis de Maestría, Universidad de Santander] Repositorio UDES.

<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/6ed932c3-5381-4848-b2e9-4a1533948ddc/content>

García-Ruiz, R., Bonilla-del-Río, M., & Diego-Mantecón, J. M. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. *Gamificación en Iberoamérica*, 71-95. <https://acortar.link/bW76Ua>

Gavarrí, S. L. (2016). El aprendizaje de lenguas extranjeras mediado por las TIC: Aprender Inglés con Duolingo. *El toldo de Astier*, 7(12), 56-65.

https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.7199/pr.7199.pdf

Gómez, J. L. E., Espinosa, R. S. C. y Albajes, L. S. (2012). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramienta para la educación. *3 c TIC: cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 1(2), 4.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817345>.

González Monteagudo, J. (2001). El paradigma interpretativo en la investigación social y educativa: nuevas respuestas para viejos interrogantes. *Cuestiones pedagógicas*, 15, 227-246. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/12862/file_1.pdf

Heredia-Sánchez, B. D. C., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F. y Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La gamificación como herramienta tecnológica para el aprendizaje en la educación superior. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 49-58.

DOI: <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144>.

Hernández Medina, J. P. Cervantes Castro, R. D. y Reséndiz Balderas, E.

(2022). Gamificación en el aula: los videojuegos como herramienta para la enseñanza de la ciencia. 1. Newton Edición y Tecnología Educativa. <https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/231891>.

Hernández-Durán, N., Torres-Barreto, M. L. y Acuña-Rangel, M. (2021). Classcraft como herramienta gamificada para la enseñanza de Integración de procesos con tecnología informática. *I+ D Revista de Investigaciones*, 16(1), 62-74. DOI:

<https://doi.org/10.33304/revinv.v16n1-2021006>

Hernández-Peñaranda, J. O., Jaramillo-Benítez, J. y Rincón-Leal, J. F. (2020). Uso y beneficios de la gamificación en la enseñanza de las matemáticas. *Eco Matemático*, 11(2), 30–38. <https://doi.org/10.22463/17948231.3200>.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-hill. <https://bit.ly/3LTOjbQ>.

Latorre, A. (2004). La investigación-acción. *Conocer y cambiar la práctica educativa*, 4. <https://acortar.link/RITXH6>

Lavalley, J. (2016). La falta de interés de los estudiantes en la ciencia y la tecnología. *Revista Iberoamericana de Educación*, 71(1), 1-10. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/3719Lavalley.pdf>.

Llorente, L. D., Gómez, E. A. V., & Villamizar, S. C. (2020). Gamificación como estrategia pedagógica medida por TIC en educación básica primaria. *Revista colombiana de tecnologías de avanzada (rcta)*, 2(34), 111-116. DOI: <https://doi.org/10.24054/16927257.v34.n34.2019.3871>

Lomba Pérez, A. (Coord.), Jáber Mohamad, J. R. (Coord.) y Cruz Sánchez Rodríguez, D. D. L. (Coord.). (2021). Gamificación en el aula. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Servicio de Publicaciones y Difusión Científica. <https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/199486>.

López Gómez, S. (Coord.) y Rodríguez Rodríguez, J. (Coord.). (2021). Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos sociocomunitarios. 1. Ediciones Octaedro, S.L. <https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/226226>.



- López-Mari, M., Martín-Alonso, Á. S. y Peirats-Chacón, J. (2022). De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva. *Revista Colombiana de Educación*, (84). <https://doi.org/10.17227/rce.84-12518>
- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A. M., Rodríguez-Moreno, J., y Aguilar-Parra, J. M. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Rev. Espac*, 43, 29-45. DOI: 10.48082/espacios-a22v43n04p03.
- Martín, A., Martín, D., Sanz, J. y Martín, E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *ReVisión. Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática*, 7(2), 76-92. <https://acortar.link/b6i8N8>.
- Martín, M. y Vílchez, L. F. (2017). Videojuegos, gamificación y reflexiones éticas. *Cuadernos de ética en clave cotidiana*, 7. <https://funderetica.org/wp-content/uploads/2017/01/Cuaderno-7-web-def.pdf>.
- Menti, B. y Rosemberg, R. (2016). Interacción en el aula y enseñanza de vocabulario: una revisión bibliográfica. *Lenguaje*, 44(2), 261-287. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v14n41/v14n41a7.pdf>.
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de EGB y BGU. Introducción General. Quito, Ecuador. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CCNN_COMPLETO.pdf
- Molina, E. y Escalona, M. (2020). Estrategias pedagógicas para mejorar la enseñanza de las Ciencias Naturales en la educación básica. *Revista Conrado*, 16(76), 50-57. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1537/1328>.
- Montero Pascual, E. Ruiz Dávila, M. y Díaz Tejero, B. (2011). *Aprendiendo con videojuegos: jugar es pensar dos veces*. Narcea Ediciones. <https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/46025>



Montilla, L. M. (2016). Creando un aula mágica con la tecnología: la experiencia usando

Classcraft. *Mamakuna*, (2), 28–35.

<https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/29>.

Morales-Urrutia, E. K., Ocaña, J. M., Yáñez-Rueda, H., y Naranjo, A. F. N. (2021).

Innovación metodológica para la enseñanza de TIC en educación superior. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (E46), 507-517.

<https://www.researchgate.net/profile/Aracelly-Nunez->

[Naranjo/publication/360458564_Innovacion_metodologica_para_la_ensenanza_de_TIC_en_educacion_superior/links/631a5790071ea12e361aef56/Innovacion-metodologica-para-la-ensenanza-de-TIC-en-educacion-superior.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Aracelly-Nunez-Naranjo/publication/360458564_Innovacion_metodologica_para_la_ensenanza_de_TIC_en_educacion_superior/links/631a5790071ea12e361aef56/Innovacion-metodologica-para-la-ensenanza-de-TIC-en-educacion-superior.pdf)

Pacheco, C. L. S. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo?. *Revista Docentes 2.0*, 7(1), 12-20.

<https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.5>.

Palacios-Núñez, M., Deroncele-Acosta, A., & Cruz, F. F. G. (2022). Aprendizaje colaborativo en línea: factores de éxito para su efectividad. *Revista Conhecimento Online*, 2, 158-179. DOI: <https://doi.org/10.25112/rco.v2.2925>.

Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. *Gamificación en aulas universitarias*, 11, 15.

<http://3.208.126.194/bitstream/handle/123456789/125444/Gamificaci%C3%B3n%20en%20aulas%20universitarias.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=11>.

Parrales, B. y Pérez, D. (2020). La simulación: Estrategia de apoyo en la enseñanza de las Ciencias Naturales en básica y bachillerato, Portoviejo, Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 4-22. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7467929>

- Pérez Gallardo, E. y Gértrudix-Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el período de 2015-2020. *Contextos Educativos*, 28 (2021), 203-227. <http://doi.org/10.18172/con.4741>.
- Pintor Díaz, P. (2017). Gamificando con Kahoot en evaluación formativa. *Revista Infancia, Educación Y Aprendizaje*, 3(2), 112–117. <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.709>.
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios, 73-99. <https://revistas.usal.es/tres/index.php/1130-3743/article/view/teri.20625/21290>
- Quiceno, D. E. G., Penagos, L. B., Ramírez, L. G., Díaz, L. S., Gava, M. y Melendez, E. A. (2017). Estudio cuantitativo sobre las concepciones de ciencia, metodología y enseñanza para profesores en formación. *Revista lasallista de investigación*, 14(1), 144-161. <https://www.redalyc.org/pdf/695/69551301014.pdf>.
- Quintana, J. G. y Jurado, E. P. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista ensayos pedagógicos*, 14(1), 91-121. DOI: <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>.
- Revuelta Domínguez, F. I. (Coord.) y Pedrera Rodríguez, M. I. (Coord.). (2019). Retos y evidencias en la investigación con videojuegos en educación. Ediciones Octaedro, S.L. <https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/157702>.
- Salinas Calle, D. G. y Sánchez Illares, D. E. (2022). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación de los estudiantes de sexto grado de EGB de la unidad educativa República del Ecuador [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2387>.



- Serrano, R. (2013). La observación participante como escenario y configuración de la diversidad de significados. *Observar, escuchar y comprender. Sobre la traducción cualitativa en la investigación social*, 93-124. <https://acortar.link/7foq5i>.
- Sevillano García, M. L. (Coord.) y Vázquez Cano, E. (Coord.). (2022). La gamificación como recurso educativo en educación primaria. 1. Dykinson. <https://elibro-net.proxy.unae.edu.ec/es/lc/bibliounae/titulos/227569>
- Sipone, S., Abella García, V. y Rojo Arce, M. (2021). El uso de Classcraft para mejorar el conocimiento y el interés de los estudiantes de Primaria en la movilidad sostenible. *R-Evolucionando el transporte*, 605-631. <https://doi.org/10.36443/9788418465123>.
- Tapia, W. (2019). Problemática de la Educación Científica en Latinoamérica entre 2006 y 2017. *SCIÉND0*, 22(1), 47-58. <https://doi.org/10.17268/sciendo.2019.006>
- UNESCO (2017). Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Objetivos de Aprendizaje. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252423/PDF/252423spa.pdf.multi>
- Vaamonde, A. G. N., Toribio, M. J., Molero, B. T., & Suárez, A. (2018). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3(2), 1-14. <https://www.redalyc.org/journal/6138/613865230006/613865230006.pdf>.
- Velásquez Ortega, N. (2021). Classcraft en el aprendizaje de biología en el bachillerato [Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en educación mención en entornos digitales] Repositorio Universidad Tecnológica Indoamérica. <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2878/1/VELASQUEZ%20ORTEGA%20NARDA%20MARIELA.pdf>



UNAE

Universidad Nacional de Educación

Velasteguí, P. (2017). Plataformas virtuales y su impacto en la Educación Superior.

Explorador Digital, 1(4), 5-21. DOI:

<https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v1i2.318>

°Izquierdo, D. D. J., Gómez Zermeño, M. G. y Guerrero Roldán, A. E. (2016). Fundamentos teóricos de gamificación para un Sistema Tutorial Inteligente.

<http://hdl.handle.net/10609/70635>.

Anexos

Anexo 1: Encuesta a Estudiantes, Rúbrica de validación y Validación de expertos.

En el presenta anexo se podrá observar cuestionario realizado a los estudiantes posterior a la implementación de la clase con *Classcraft*, así como también la rúbrica para su validación y la validación por expertos:



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

ENCUESTA A ESTUDIANTES.

Uso de *Classcraft* como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín.

Nombre del investigador: Ing. Stalin Ponce Neira

1. ¿Cuánto te ha motivado el uso de *Classcraft* en nuestras clases de ciencias naturales?

- a) Muy motivado
- b) Moderadamente motivado
- c) Poco motivado
- d) Nada motivado

2. ¿Cómo describirías tu nivel de participación e interacción durante las actividades de ciencias naturales utilizando *Classcraft*?

- a) Me involucré activamente
- b) Participé en la mayoría de las actividades
- c) Participé ocasionalmente
- d) Rara vez participé

3. ¿Consideras que el uso de *Classcraft* ha mejorado tu capacidad para colaborar con tus compañeros en las actividades de ciencias naturales?

- a) Sí, definitivamente
- b) En cierta medida
- c) No estoy seguro/a
- d) No, en absoluto

4. ¿Cómo describirías la claridad y utilidad de las actividades y misiones relacionadas con ciencias naturales en Classcraft?

- a) Muy claras y útiles
- b) En su mayoría claras y útiles
- c) Algunas veces claras y útiles
- d) Poco claras y útiles

5. ¿Has sentido que el uso de Classcraft ha hecho que las clases de ciencias naturales sean más interesantes y divertidas?

- a) Sí, definitivamente
- b) En cierta medida
- c) No estoy seguro/a
- d) No, en absoluto

6. ¿Crees que el uso de Classcraft ha mejorado tu comprensión y aprendizaje en ciencias naturales?

- a) Sí, considerablemente
- b) En cierta medida
- c) No estoy seguro/a
- d) No, no ha mejorado mi comprensión y aprendizaje

7. ¿Consideras que el uso de Classcraft ha fomentado tu interés y curiosidad por los temas de ciencias naturales?

- a) Sí, definitivamente
- b) En cierta medida
- c) No estoy seguro/a
- d) No, no ha fomentado mi interés y curiosidad

8. ¿Consideras que las recompensas y beneficios en Classcraft te han motivado a esforzarte más en las actividades de ciencias naturales?

- a) Sí, mucho
- b) En cierta medida
- c) Poco
- d) No, no me han motivado a esforzarme más

9. ¿Crees que el uso de Classcraft ha fomentado la autonomía y la toma de decisiones en el aprendizaje de ciencias naturales?

- a) Sí, en gran medida

- b) En cierta medida
- c) Rara vez
- d) No, no ha fomentado la autonomía y la toma de decisiones

10. ¿Crees que el uso de Classcraft ha hecho que las clases de ciencias naturales sean más significativas y aplicables a tu vida cotidiana?

- a) Sí, definitivamente
- b) En cierta medida
- c) No estoy seguro/a
- d) No, no ha hecho que las clases sean más significativas.

Anexo 2: Rúbrica de Evaluación de Preguntas sobre el Uso de Classcraft en Ciencias Naturales (Encuesta estudiantes)

En el presente anexo se encuentra la rúbrica de evaluación para la validación por expertos sobre el uso de Classcraft.

	Indicador	Claridad	Relevancia	Efectividad	
Nº	PREGUNTA	¿La pregunta es clara y fácil de entender?	¿La pregunta es relevante para el objetivo del estudio y el uso de Classcraft en Ciencias Naturales?	¿La pregunta es efectiva para recopilar información relevante sobre la experiencia del usuario con Classcraft en Ciencias Naturales?	
		PUNTUACION			TOTAL
		DEL 1 AL 5	DEL 1 AL 5	DEL 1 AL 5	
1	¿Cuánto te ha motivado el uso de Classcraft en nuestras clases de ciencias naturales? a) Muy motivado b) Moderadamente motivado c) Poco motivado				
2	¿Cómo describirías tu nivel de participación e interacción durante las actividades de ciencias naturales utilizando Classcraft? a) Me involucré activamente b) Participé en la mayoría de las actividades c) Participé ocasionalmente d) Rara vez participé				
3	¿Consideras que el uso de Classcraft ha mejorado tu capacidad para colaborar con tus compañeros en las actividades de ciencias naturales? a) Sí, definitivamente b) En cierta medida c) No estoy seguro/a d) No, en absoluto				
4	¿Cómo describirías la claridad y utilidad de las actividades y misiones relacionadas con ciencias naturales en Classcraft?				



	a) Muy claras y útiles b) En su mayoría claras y útiles c) Algunas veces claras y útiles d) Poco claras y útiles				
5	¿Has sentido que el uso de Classcraft ha hecho que las clases de ciencias naturales sean más interesantes y divertidas? a) Sí, definitivamente b) En cierta medida c) No estoy seguro/ad d) No, en absoluto				
6	¿Crees que el uso de Classcraft ha mejorado tu comprensión y aprendizaje en ciencias naturales? a) Sí, considerablemente b) En cierta medida c) No estoy seguro/a d) No, no ha mejorado mi comprensión y aprendizaje				
7	¿Consideras que el uso de Classcraft ha fomentado tu interés y curiosidad por los temas de ciencias naturales? a) Sí, definitivamente b) En cierta medida c) No estoy seguro/a d) No, no ha fomentado mi interés y curiosidad				
8	¿Consideras que las recompensas y beneficios en Classcraft te han motivado a esforzarte más en las actividades de ciencias naturales? a) Sí, mucho b) En cierta medida c) Poco d) No, no me han motivado a esforzarme más				
9	¿Crees que el uso de Classcraft ha fomentado la autonomía y la toma de decisiones en el aprendizaje de ciencias naturales? a) Sí, en gran medida b) En cierta medida c) Rara vez d) No, no ha fomentado la autonomía y la toma de decisiones				



10	¿Crees que el uso de Classcraft ha hecho que las clases de ciencias naturales sean más significativas y aplicables a tu vida cotidiana? a) Sí, definitivamente b) En cierta medida c) No estoy seguro/a d) No, no ha hecho que las clases sean más significativas				
	TOTALES				


Escala de Calificación:

- 1. Desempeño Deficiente:** La pregunta es confusa, poco clara o incorrecta en su formulación. No es relevante y no es efectiva para recopilar información.
- 2. Desempeño Bajo:** La pregunta es confusa o poco clara en su formulación, pero tiene cierta relevancia y es efectiva en cierta medida para recopilar información.
- 3. Desempeño Aceptable:** La pregunta es clara y precisa en su formulación, es relevante para el objetivo del estudio y es efectiva para recopilar información.
- 4. Desempeño Bueno:** La pregunta es muy clara y precisa en su formulación, es altamente relevante para el objetivo del estudio y es altamente efectiva para recopilar información.
- 5. Desempeño Excelente:** La pregunta es excepcionalmente clara y precisa en su formulación, es altamente relevante para el objetivo del estudio y es extremadamente efectiva para recopilar información.


Anexo 3: Validación por expertos de la encuesta los estudiantes.

A continuación, se indica la validación de los tres expertos de la encuesta a los estudiantes.


Experto 1

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
Las instrucciones orientan claramente para responder el cuestionario.	Si	
La secuencia de ítems es lógica.	Si	
La cantidad de ítems es adecuada.	Si	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por: Mgtr. Marlin Cueva	Firma: 	
C.I.: 1104159692		
Fecha de validación: 12/09/2023		
Teléfono: 0969690614		
Correo Electrónico: marlingloria@live.com		

Experto 2

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
Las instrucciones orientan claramente para responder el cuestionario.	SI	
La secuencia de ítems es lógica.	SI	
La cantidad de ítems es adecuada.	SI	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por: Ing. Esp. Mayra de la Nube García P.	Firma: 	
C.I.: 0104999040		
Fecha de validación: 12/09/2023		
Teléfono: 0969347227		
Correo Electrónico: maynu26otmail.com		

Experto 3

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
Las instrucciones orientan claramente para responder el cuestionario.	X	
La secuencia de ítems es lógica.	X	
La cantidad de ítems es adecuada.	X	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por:	Firma:	
C.I.: 0104086517	 <p>VERONICA GABRIELA RAMIREZ JIMBO</p>	
Fecha de validación: 11/09/2023		
Teléfono: 0998117654		
Correo Electrónico: vramirez194@hotmail.com		

Anexo 4: Text y Pretest, Rúbrica de validación y Validación por expertos.

En el anexo se mostrará la evaluación realizada a los estudiantes antes y después de la implementación de *Classcraft*, así como también la rúbrica que se utilizó para su validación y la validación de la misma por expertos



PRETEST Y POSTEST

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Uso de *Classcraft* como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín.

Nombre del investigador: Ing. Stalin Ponce Neira

Nombre del estudiante: _____

Curso: Noveno de básica

Objetivo: Diagnosticar el nivel de conocimiento en las destrezas de la asignatura de ciencias naturales en los estudiantes de noveno año de educación general básica mediante una evaluación diagnóstica a fin de contar con un punto de partida en el proceso investigativo.

1. ¿Seleccione la respuesta correcta? 0.5p

Que teoría es la siguiente: todas las especies tienen su origen en la Creación bíblica y se han mantenido tal y como fueron creadas hasta la actualidad. Esta teoría fue aceptada durante muchos años como válida.

- a. Teoría fijista.
- b. Teoría Catastrofista.

2. Seleccione verdadero o falso a la siguiente afirmación: 0.5p

Según Lamarck: Las teorías evolucionistas son todas aquellas teorías que proponen la diversidad de especies actual como fruto de cambios sucesivos en especies anteriores.

- a. Verdadero
- b. Falso

3. ¿Cuáles son las teorías de Darwin? 1p

- a. La variabilidad
- b. La adaptación
- c. La selección natural

- d. Ninguna de las anteriores
- e. Todas las anteriores

4. Seleccione la respuesta correcta. 0.5p

Son cambios que se producen al azar, por lo que no siempre representan una ventaja adaptativa.

- a. Selección natural
- b. Mutación
- c. Deriva génica

5. Seleccione verdadero o falso a la siguiente afirmación: 0.5p

El ser humano actual pertenece a la especie Homo sapiens y forma parte del gran grupo de los primates.

- a. Verdadero
- b. Falso

6. Seleccione la respuesta correcta: 1p

De los siguientes primates seleccione los que más se acercan a l ser humano en la evolución.

- a. Orangután
- b. Lemur
- c. Macaco
- d. Chimpancé

7. ¿Qué es el bipedismo? 1p

- a. Es la adquisición de una postura en cuatro patas
- b. Es la adquisición de una postura en dos pies

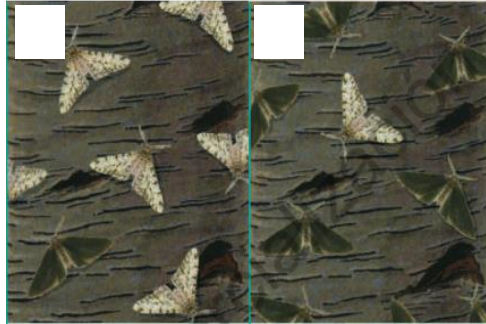
8. En cuanto a los mecanismos evolutivos una según corresponda el mecanismo con su definición. 3p

- **Mutación** -El número de individuos de la población de una determinada especie no puede crecer hasta el infinito, ya que los recursos del ambiente donde vive son limitados.
- **Selección Natural** - Es el cambio de proporción de un alelo de una generación a otra.
- **Deriva Génica** - Es un cambio permanente en el ADN. Si el cambio afecta a un gen (genotipo), da lugar a la aparición de nuevos alelos y, por tanto, a nuevos fenotipos.



UNAE

9. De las siguientes imágenes indique cuál representa una ventaja evolutiva y ¿Por qué? 2p



Anexo 5:



Rúbrica de Evaluación para Preguntas del Instrumento de Recolección de Información. Pretest y postest

En el presente anexo se muestra la rúbrica para la validación del pretest y postest.

		Claridad	Precisión	Relevancia	Respuesta	Ponderación	
Nº	PREGUNTA	¿La pregunta es clara y fácil de entender?	¿La pregunta es precisa y no incluye ambigüedades?	¿La pregunta es relevante para el objetivo del estudio sobre evolución?	¿Las opciones de respuesta son adecuadas y bien formuladas?	¿La ponderación de puntos asignada a cada pregunta es justa?	
PUNTUACIÓN							TOTAL
		DEL 0 AL 5	DEL 0 AL 5	DEL 0 AL 5	DEL 0 AL 5	DEL 0 AL 5	
1	<p>¿Seleccione la respuesta correcta? 0.5p</p> <p>Que teoría es la siguiente: todas las especies tienen su origen en la Creación bíblica y se han mantenido tal y como fueron creadas hasta la actualidad. Esta teoría fue aceptada durante muchos años como válida.</p> <p>a. Teoría fijista. b. Teoría Catastrofista.</p>						



2	Seleccione verdadero o falso a la siguiente afirmación: 0.5p Según Lamarck: Las teorías evolucionistas son todas aquellas teorías que proponen la diversidad de especies actual como fruto de cambios sucesivos en especies anteriores. a. Verdadero b. Falso						
3	¿Cuáles son las teorías de Darwin? 1p a. La variabilidad b. La adaptación c. La selección natural d. Ninguna de las anteriores e. Todas las anteriores						



4	Seleccione la respuesta correcta. 0.5p Son cambios que se producen al azar, por lo que no siempre representan una ventaja adaptativa. a. Selección natural b. Mutación c. Deriva génica						
5	Seleccione verdadero o falso a la siguiente afirmación: 0.5p El ser humano actual pertenece a la especie Homo sapiens y forma parte del gran grupo de los primates. a. Verdadero b. Falso						
6	Seleccione la respuesta correcta: 1p De los siguientes primates seleccione los que más se acercan a l ser humano en la evolución.a. Orangutánb. Lemurc. Macacod. Chimpancé						



UNAE

Universidad Nacional de Educación

7	¿Qué es el bipedismo? 1p a. Es la adquisición de una postura en cuatro patas b. Es la adquisición de una postura en dos pies						
8	En cuanto a los mecanismos evolutivos una según corresponda el mecanismo con su definición. 3p						
9	De las siguientes imágenes indique cuál representa una ventaja evolutiva y ¿Por qué? 2p						
	TOTALES.						

Escala de Calificación:

0: Desempeño Deficiente: La pregunta no cumple con ninguno de los criterios mencionados.

1: Desempeño Bajo: La pregunta tiene deficiencias graves en varios de los criterios.

2: Desempeño Regular: La pregunta tiene algunas deficiencias, pero también cumple con algunos criterios.

3: Desempeño Aceptable: La pregunta es aceptable, pero podría mejorarse en algunos aspectos.


4: Desempeño Bueno: La pregunta cumple bien con la mayoría de los criterios.

5: Desempeño Excelente: La pregunta cumple de manera sobresaliente con todos los criterios.


Anexo 6: Validación por expertos del Test y Pretest

Se presenta en este anexo la validación de los tres expertos del cuestionario de evaluación.


Experto 1

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
Las instrucciones orientan claramente para responder el cuestionario.	Si	
La secuencia de ítems es lógica.	Si	
La cantidad de ítems es adecuada.	Si	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por: Mgtr. Marlin Cueva	Firma: 	
C.I.: 1104159692		
Fecha de validación: 12/09/2023		
Teléfono: 0969690614		
correo Electrónico: marlingloria@live.com		

Experto 2

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
Las instrucciones orientan claramente para responder el cuestionario.	SI	
La secuencia de ítems es lógica.	SI	
La cantidad de ítems es adecuada.	SI	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por: Ing. Esp. Mayra de la Nube García Prado	Firma: 	
C.I.: 0104999040		
Fecha de validación: 12/09/2023		
Teléfono: 0969347227		
Correo Electrónico: maynu26@hotmail.com		

Experto 3

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
Las instrucciones orientan claramente para responder el cuestionario.	X	
La secuencia de ítems es lógica.	X	
La cantidad de ítems es adecuada.	X	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por:	Firma:	
C.I.: 0104086517		
Fecha de validación: 11/09/2023		
Teléfono: 0998117654		
Correo Electrónico: vramirez194@hotmail.com		

Anexo 7: Guía de observación de clase y Validación de Expertos.

Se puede observar en este anexo la guía de observación para la clase implementada con *Classcraft* la validación de la misma por expertos.

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EL ESTUDIANTE

Uso de *Classcraft* como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín.

NOMBRE DEL INVESTIGADOR: Ing. STALIN PONCE NEIRA

CURSO: NOVENO DE BÁSICA MATUTINO



Objetivo: Identificar la interacción del estudiante en la hora de clase de Ciencias Naturales, aplicando el recurso educativo *Classcraft* a través de la observación. Por favor llenar los indicadores de la rúbrica según el comportamiento del estudiante durante la clase utilizando el recurso educativo *Classcraft*.

INDICADORES	Participación activa en las actividades			Comunicación efectiva a través de Classcraft				Colaboración y apoyo a otros estudiantes			OBSE RVACI ONES
	Frecuencia y consistencia de la participación en clase	Cumplimiento de las tareas y misiones asignadas	Interacción con el sistema de recompensas y puntos	Compartir estrategias y consejos en el foro de discusión	Uso de mensajes y chats para colaborar con compañeros	Colaboración y apoyo a otros estudiantes	Ayudar a compañeros a completar misiones o tareas	Ayudar a compañeros a completar misiones o tareas	Ofrecer consejos y asesoramiento en el juego	Trabajo en equipo para alcanzar metas y desafíos	

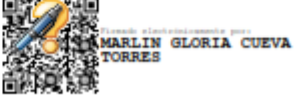


N o	NOMBRE																									
		N	P	M	N	P	M	N	P	M	N	P	M	N	P	M	N	P	M	N	P	M	N	P	M	
1	AMBULUDI URUCHIMA MACKEY WILFRIDO																									
2	AYAVACA PUCHA EVELYN DANIELA																									
3	CABRERA BOCONZACA EDISSON PAUL																									
4	CARDENAS CABRERA EDISSON FERNANDO																									
5	CHILLOGALLI PINDO SEBASTIAN ALEXANDER																									
6	CUSME LARGO ANA GABRIELA																									
7	ENCARNACION GUAMAN CHRISTIAN XAVIER																									
8	FAREZ PILLACELA MILTON XAVIER																									
9	FERNANDEZ PATIÑO MICHAEL DAVID																									
10	GARZON URGILES ESTEFANIA DAYANARA																									
11	GUTAMA ARPI EDISON ARIEL																									
12	LOJANO SIGUA DAMARIS ALEXANDRA																									
13	MAITA PINDO KEVIN ANDRES																									
14	MAYAGUARI MUZHA DORIS PAOLA																									
15	MOROCHO GUANOCUNGA PABLO STEVEN																									
16	MOROCHO MOROCHO VICTOR SEBASTIAN																									
17	NAULA LATA FABIAN MAURICIO																									


Anexo 8: Validación por expertos de la ficha de observación áulica.

A continuación, se muestra la validación de la ficha de observación áulica por parte de los tres expertos.


Experto 1

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
Las instrucciones orientan claramente para llenar la ficha de observación.	Si	
La secuencia de indicadores es lógica.	Si	
La valoración por los criterios es adecuada.	Si	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por: Mgtr. Marlin Cueva	Firma: 	
C.I.: 1104159692		
Fecha de validación: 12/09/2023		
Teléfono: 0969690614		
Correo Electrónico: marlingloria@live.com		

Experto 2

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
Las instrucciones orientan claramente para llenar la ficha de observación.	SI	
La secuencia de indicadores es lógica.	SI	
La valoración por los criterios es adecuada.	SI	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por: Ing. Esp. Mayra García Prado	Firma: 	
C.I.: 0104999040		
Fecha de validación: 12/09/2023		
Teléfono: 0969347227		
Correo Electrónico: maynu26@hotmail.com		

Experto 3

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
Las instrucciones orientan claramente para llenar la ficha de observación.	X	
La secuencia de indicadores es lógica.	X	
La valoración por los criterios es adecuada.	X	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por:	Firma:	
C.I.: 0104086517	 <p>VERONICA GABRIELA RAMIREZ JIMBO</p>	
Fecha de validación: 11/09/2023		
Teléfono: 0998117654		
Correo Electrónico: vramirez194@hotmail.com		



Se presenta a continuación la encuesta realizada a las docentes que acompañaron a la implementación de la clase con *Classcraft*, la rúbrica para validar la misma y la validación por expertos.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

ENCUESTA A DOCENTES.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Uso de *Classcraft* como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín.

1. ¿Tenías conocimiento previo de la aplicación Classcraft antes de la clase de ciencias naturales?

a) Sí

b) No

2. ¿Cuánto tiempo llevas enseñando ciencias naturales?

a) Menos de 1 año

b) Entre 1-5 años

c) 6-10 años

d) Más de 10 años

3. ¿Cómo calificarías tu experiencia utilizando Classcraft en la clase de ciencias naturales?

a) Nada beneficioso

b) Poco beneficioso

c) Medianamente beneficioso

d) Muy beneficioso

4. ¿En qué medida consideras que Classcraft fue beneficioso para tus estudiantes en la clase de ciencias naturales?

a) Nada beneficioso

b) Poco beneficioso

c) Medianamente beneficioso

d) Muy beneficioso

5. ¿En qué medida consideras que Classcraft fue beneficioso para ti como docente en la clase de ciencias naturales?

a) Nada beneficioso



UNAE

- b) Poro beneficioso
- c) Medianamente beneficioso
- d) Muy beneficioso

6. ¿En qué grado consideras que Classcraft aumentó la participación de los estudiantes en la clase de ciencias naturales?

- a) Sí, definitivamente
- b) En cierta medida
- c) No estoy seguro/a
- d) No, en absoluto

7. ¿En qué medida consideras que Classcraft mejoró el compromiso y la motivación de los estudiantes en la clase de ciencias naturales?

- a) Nada beneficioso
- b) Poro beneficioso
- c) Medianamente beneficioso
- d) Muy beneficioso

8. ¿Desearías utilizar Classcraft en futuras clases de ciencias naturales?

- a) Sí
- b) No
- c) No estoy seguro/a

9. ¿Crees que tanto los docentes como los estudiantes necesitarían un manual de uso de Classcraft para aprovechar al máximo la aplicación en las clases de ciencias naturales?

- a) Sí
- b) No
- c) No estoy seguro/a



Anexo 10: Rúbrica de Validación de encuesta a docentes sobre el Uso de *Classcraft* en Ciencias Naturales

En el anexo 10 se presenta la rúbrica de validación de la encuesta a las docentes que estuvieron presentes en la implementación de la clase de ciencias naturales con *Classcraft*.

Nº	PREGUNTA	Claridad	Relevancia	Efectividad	TOTAL
		¿La pregunta es clara y fácil de entender?	¿La pregunta es relevante para el objetivo del estudio?	¿Las opciones de respuesta son adecuadas y bien formuladas?	
		PUNTUACIÓN			
		DEL 1 AL 5	DEL 1 AL 5	DEL 1 AL 5	
1	¿Tenías conocimiento previo de la aplicación Classcraft antes de la clase de ciencias naturales? a) Sí b) No				
2	¿Cuánto tiempo llevas enseñando ciencias naturales? a) Menos de 1 año b) Entre 1-5 años c) 6-10 años d) Más de 10 años				
3	¿Cómo calificarías tu experiencia utilizando Classcraft en la clase de ciencias naturales? a) Nada beneficioso b) Poco beneficioso c) Medianamente beneficioso d) Muy beneficioso				
4	¿En qué medida consideras que Classcraft fue beneficioso para tus estudiantes en la clase de ciencias naturales? a) Nada beneficioso b) Poco beneficioso c) Medianamente beneficioso d) Muy beneficioso				
5	¿En qué medida consideras que Classcraft fue beneficioso para ti como docente en la clase de ciencias naturales? a) Nada beneficioso b) Poco beneficioso c) Medianamente beneficioso d) Muy beneficioso				
6	¿En qué grado consideras que Classcraft aumentó la participación de los estudiantes en la clase de ciencias naturales? a) Sí, definitivamente b) En cierta medida c) No estoy seguro/a d) No, en absoluto				



7	¿En qué medida consideras que Classcraft mejoró el compromiso y la motivación de los estudiantes en la clase de ciencias naturales? a) Nada beneficioso b) Poco beneficioso c) Medianamente beneficioso d) Muy beneficioso				
8	¿Desearías utilizar Classcraft en futuras clases de ciencias naturales? a) Sí b) No c) No estoy seguro/a				
9	¿Crees que tanto los docentes como los estudiantes necesitarían un manual de uso de Classcraft para aprovechar al máximo la aplicación en las clases de ciencias naturales? a) Sí b) No c) No estoy seguro/a				
TOTALES					


Escala de Calificación:

1. **Desempeño Deficiente:** La pregunta es confusa, poco clara o incorrecta en su formulación. No es relevante y las opciones de respuesta son inadecuadas.
2. **Desempeño Bajo:** La pregunta es confusa o poco clara en su formulación, pero tiene cierta relevancia y las opciones de respuesta son aceptables.
3. **Desempeño Aceptable:** La pregunta es clara y precisa en su formulación, es relevante para el objetivo del estudio y las opciones de respuesta son adecuadas.
4. **Desempeño Bueno:** La pregunta es muy clara y precisa en su formulación, es altamente relevante para el objetivo del estudio y las opciones de respuesta son excelentes.
5. **Desempeño Excelente:** La pregunta es excepcionalmente clara y precisa en su formulación, es altamente relevante para el objetivo del estudio y las opciones de respuesta son sobresalientes.


Anexo 11: Validación por expertos de la encuesta a los docentes.

En el anexo se muestra la validación del cuestionario para la encuesta a los docentes expertos.


Experto 1

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
Las instrucciones orientan claramente para llenar la ficha de observación.	Si	
La secuencia de indicadores es lógica.	Si	
La valoración por los criterios es adecuada.	Si	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por: Mgr. Marlin Cueva	Firma: 	
C.I.: 1104159692		
Fecha de validación: 12/09/2023		
Teléfono: 0969690614		
Correo Electrónico: marlingloria@live.com		

Experto 2

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
Las instrucciones orientan claramente para llenar la ficha de observación.	SI	
La secuencia de indicadores es lógica.	SI	
La valoración por los criterios es adecuada.	SI	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por: Ing. Esp. Mayra de la Nube García Prado	Firma: 	
C.I.: 0104999040		
Fecha de validación: 12/09/2023		
Teléfono: 0969347227		
Correo Electrónico: maynu26@hotmail.com		

Experto 3

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
Las instrucciones orientan claramente para llenar la ficha de observación.	X	
La secuencia de indicadores es lógica.	X	
La valoración por los criterios es adecuada.	X	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por:	Firma:	
C.I.: 0104086517		
Fecha de validación: 11/09/2023		
Teléfono: 0998117654		
Correo Electrónico: vramirez194@hotmail.com		



Anexo 12: Imágenes de la Capacitación a los estudiantes sobre el recurso educativo gamificado *Classcraft*.

Las imágenes siguientes muestran la capacitación de los estudiantes antes de la implementación de la clase con *Classcraft*.







Anexo 13: Imágenes de la Clase de Ciencias Naturales haciendo uso del recurso educativo gamificado *Classcraft*.

En las siguientes imágenes se muestra la clase implementada con *Classcraft*, en las imágenes se muestran a los estudiantes, la vicerrectora de la institución y la coordinadora del área.







Anexo 14: Oficios para validación de instrumentos de recolección de información y de validación de la Propuesta.

Se presenta en este anexo los oficios enviados a los a los expertos para la validación de los instrumentos de recolección de información y de la validación de la propuesta de intervención educativa.

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Cuenca, 11 de septiembre de 2023

Ing. Especialista.

Mayra García.

DOCENTE DEL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE UNIDAD EDUCATIVA SAN JOAQUÍN.

Presente.

De mis consideraciones:

Reciba un cordial y atento saludo de quién suscribe a la vez desearle éxitos en sus funciones cotidianas.

La presente es para solicitarle de la manera más comedida me ayude con la validación de los instrumentos para la recolección de información Pretest, Test, encuesta a los docentes y estudiantes, pertenecientes al trabajo investigativo: Uso de Classcraft como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín. Previo a la obtención del Título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa.

El estudio tiene como objetivos los siguientes:

Objetivo general:

Fomentar la interacción de los estudiantes de noveno de EGB, utilizando la plataforma Classcraft como recurso educativo gamificado en las clases de Ciencias Naturales en la U. E. San Joaquín.

Objetivos específicos:

1. Fundamentar teóricamente las variables de investigación a través de la revisión sistemática en diversas fuentes bibliográficas para analizar de forma argumentativa los resultados del estudio.
2. Diagnosticar el desempeño académico de los estudiantes en la materia de Ciencias Naturales con el objetivo de mejorar la comprensión del tema de la Evolución de la vida en la tierra.
3. Crear un manual de usuario de docentes y estudiantes del recurso educativo Classcraft, para generar la interacción en las clases de Ciencias Naturales.



UNAE

4. Realizar la validación de la propuesta de intervención educativa a través de la revisión y evaluación por parte de expertos, con el objetivo de garantizar la idoneidad, efectividad y adecuación pedagógica de la propuesta.

Por la favorable acogida que sabrá dar a la presente me suscribo de ud. anticipando mis agradecimientos.

Atentamente,



Ing. Stalin Ponce Neira

C.I.: 0301937470



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Cuenca, 11 de septiembre de 2023

Ing. Especialista.

Mayra García.

DOCENTE DEL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE UNIDAD EDUCATIVA SAN JOAQUÍN.

Presente.

De mis consideraciones:

Reciba un cordial y atento saludo de quién suscribe a la vez desearle éxitos en sus funciones cotidianas.

La presente es para solicitarle de la manera más comedida me ayude con la validación de los instrumentos para la recolección de información Pretest, Test, encuesta a los docentes y estudiantes, pertenecientes al trabajo investigativo: Uso de Classcraft como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín. Previo a la obtención del Título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa.

El estudio tiene como objetivos los siguientes:

Objetivo general:

Fomentar la interacción de los estudiantes de noveno de EGB, utilizando la plataforma Classcraft como recurso educativo gamificado en las clases de Ciencias Naturales en la U. E. San Joaquín.

Objetivos específicos:

5. Fundamentar teóricamente las variables de investigación a través de la revisión sistemática en diversas fuentes bibliográficas para analizar de forma argumentativa los resultados del estudio.
6. Diagnosticar el desempeño académico de los estudiantes en la materia de Ciencias Naturales con el objetivo de mejorar la comprensión del tema de la Evolución de la vida en la tierra.
7. Crear un manual de usuario de docentes y estudiantes del recurso educativo Classcraft, para generar la interacción en las clases de Ciencias Naturales.
8. Realizar la validación de la propuesta de intervención educativa a través de la revisión y evaluación por parte de expertos, con el objetivo de garantizar la idoneidad, efectividad y adecuación pedagógica de la propuesta.

Por la favorable acogida que sabrá dar a la presente me suscribo de ud. anticipando mis agradecimientos.



Atentamente,



Ing. Stalin Ponce Neira

C.I.: 0301937470



VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Cuenca, 11 de septiembre de 2023

Mgs.

Verónica Ramírez

COORDINADORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA DE UNIDAD EDUCATIVA SAN JOAQUÍN.

Presente.

De mis consideraciones:

Reciba un cordial y atento saludo de quién suscribe a la vez desearle éxitos en sus funciones cotidianas.

La presente es para solicitarle de la manera más comedida me ayude con la validación de los instrumentos para la recolección de información Pretest, Test, encuesta a los docentes y estudiantes, pertenecientes al trabajo investigativo: Uso de Classcraft como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín. Previo a la obtención del Título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa.

El estudio tiene como objetivos los siguientes:

Objetivo general:

Fomentar la interacción de los estudiantes de noveno de EGB, utilizando la plataforma Classcraft como recurso educativo gamificado en las clases de Ciencias Naturales en la U. E. San Joaquín.

Objetivos específicos:

9. Fundamentar teóricamente las variables de investigación a través de la revisión sistemática en diversas fuentes bibliográficas para analizar de forma argumentativa los resultados del estudio.
10. Diagnosticar el desempeño académico de los estudiantes en la materia de Ciencias Naturales con el objetivo de mejorar la comprensión del tema de la Evolución de la vida en la tierra.
11. Crear un manual de usuario de docentes y estudiantes del recurso educativo Classcraft, para generar la interacción en las clases de Ciencias Naturales.
12. Realizar la validación de la propuesta de intervención educativa a través de la revisión y evaluación por parte de expertos, con el objetivo de garantizar la idoneidad, efectividad y adecuación pedagógica de la propuesta.

Por la favorable acogida que sabrá dar a la presente me suscribo de ud. anticipando mis agradecimientos.



Atentamente,



Ing. Stalin Ponce Neira

C.I.: 0301937470



Cuenca, 25 de septiembre de 2023

Ing. Espe.

Mayra García.

DOCENTE DEL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE UNIDAD EDUCATIVA SAN JOAQUÍN.

Presente.

De mis consideraciones:

Reciba un cordial y atento saludo de quién suscribe a la vez desearle éxitos en sus funciones cotidianas.

La presente es para solicitarle de la manera más comedida me ayude con la validación de la propuesta de grado que consiste en la elaboración de un Manual de Usuario de Classcraft para Docentes y Estudiantes, perteneciente al estudio: Uso de Classcraft como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín. Previo a la obtención del Título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa. La propuesta tiene como objetivo el siguiente:

Objetivo general:

Facilitar la adopción efectiva de esta plataforma Classcraft como recurso educativo gamificado desde el uso del docente y del estudiante, mediante la creación de un manual de usuario de Classcraft con fines pedagógicos para promover una experiencia de aprendizaje enriquecedora y colaborativa en el entorno de Ciencias Naturales.

Por la favorable acogida que sabrá dar a la presente me suscribo de ud. anticipando mis agradecimientos.

Atentamente,



Ing. Stalin Ponce Neira

C.I.: 0301937470



Cuenca, 25 de septiembre de 2023

Mgs.

Marlyn Cueva.

COORDINADORA DEL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES DE UNIDAD EDUCATIVA SAN JOAQUÍN.

Presente.

De mis consideraciones:

Reciba un cordial y atento saludo de quién suscribe a la vez desearle éxitos en sus funciones cotidianas.

La presente es para solicitarle de la manera más comedida me ayude con la validación de la propuesta de grado que consiste en la elaboración de un Manual de Usuario de Classcraft para Docentes y Estudiantes, perteneciente al estudio: Uso de Classcraft como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín. Previo a la obtención del Título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa. La propuesta tiene como objetivo el siguiente:

Objetivo general:

Facilitar la adopción efectiva de esta plataforma Classcraft como recurso educativo gamificado desde el uso del docente y del estudiante, mediante la creación de un manual de usuario de Classcraft con fines pedagógicos para promover una experiencia de aprendizaje enriquecedora y colaborativa en el entorno de Ciencias Naturales.

Por la favorable acogida que sabrá dar a la presente me suscribo de ud. anticipando mis agradecimientos.

Atentamente,



Firmado digitalmente por:
**JORGE STALIN PONCE
NEIRA**

Ing. Stalin Ponce Neira

C.I.: 0301937470

VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Cuenca, 25 de septiembre de 2023

Mgs.

Verónica Ramírez.

COORDINADORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA DE UNIDAD EDUCATIVA SAN JOAQUÍN.

Presente.

De mis consideraciones:

Reciba un cordial y atento saludo de quién suscribe a la vez desearle éxitos en sus funciones cotidianas.

La presente es para solicitarle de la manera más comedida me ayude con la validación de la propuesta de grado que consiste en la elaboración de un Manual de Usuario de Classcraft para Docentes y Estudiantes, perteneciente al estudio: Uso de Classcraft como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín. Previo a la obtención del Título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa. La propuesta tiene como objetivo el siguiente:

Objetivo general:

Facilitar la adopción efectiva de esta plataforma Classcraft como recurso educativo gamificado desde el uso del docente y del estudiante, mediante la creación de un manual de usuario de Classcraft con fines pedagógicos para promover una experiencia de aprendizaje enriquecedora y colaborativa en el entorno de Ciencias Naturales.

Por la favorable acogida que sabrá dar a la presente me suscribo de ud. anticipando mis agradecimientos.

Atentamente,



Jorge Stalin Ponce Neira

Ing. Stalin Ponce Neira

C.I.: 0301937470

Anexo 15: Consentimiento informado

En presente anexo hace referencia al consentimiento solicitado a los padres de familia para que sus representados sean partícipes del trabajo investigativo haciendo uso de *Classcraft* como recurso educativo gamificado en la clase de Ciencias Naturales.

Consentimiento informado

Tema: Uso de *Classcraft* como recurso gamificado para fomentar la interacción en la clase de Ciencias Naturales en el Noveno año de EGB de la U. E. San Joaquín.

Investigador: Ing. Stalin Ponce Neira

Institución en la que se aplicará estudio: Unidad Educativa “San Joaquín”

Propósito: El propósito del presente trabajo de investigación es fomentar la interacción de los estudiantes de noveno año de EGB haciendo uso de la plataforma *Classcraft*, como recurso educativo gamificado, esta estrategia puede contribuir a mejorar el aprendizaje del alumnado. Por tal motivo deberá responder: Cuestionario Pretest, test, encuesta y grupo focal.

Riesgos: Al realizar estas actividades el estudiante no corre ningún riesgo, ya que no se divulgará datos personales ni fotografías.

Beneficios: Los resultados que se obtengan de parte del alumnado será en uso exclusivo de del presente trabajo de titulación, y servirán para el análisis posterior de las ventajas o desventajas del recurso gamificado *Classcraft* en el aprendizaje de las ciencias naturales, con el tema la evolución de los serve vivos.

Libertades: La participación en esta investigación es totalmente, voluntaria, confidencial y anónima. Lo que permitirá obtener respuestas fidedignas.

Confidencialidad: Es netamente confidencial ya que no se revelará ningún dato personal relacionado al participante.

He leído toda la información descrita, por lo tanto, estoy de acuerdo a participar en este proceso investigativo. De acuerdo o Desacuerdo.

Nombre del estudiante: _____

Nombre del representante: _____

C.I.: _____

Anexo 16: Rúbrica de Validación para la Propuesta del Proyecto de Grado

En el anexo se muestra la rúbrica de la validación de la propuesta de grado que consiste en dos partes, la primera para validar el manual para docentes y la segunda para el manual para los estudiantes.

Rúbrica para validar Manual para Docentes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Metodología	¿Fue clara y efectiva la metodología utilizada para crear el manual?	
	¿Se basó en una investigación sólida y planificación adecuada?	
Claridad y Estructura	¿Es claro cómo está estructurado el manual?	
	¿Las secciones están organizados de manera lógica y fácil de seguir?	
Cobertura del Contenido	¿ Incluye imágenes y texto que abarquen todas las funcionalidades clave de Classcraft para los docentes?	
Adherencia a las Buenas Prácticas	¿El manual fomenta el uso de buenas prácticas pedagógicas en la implementación de Classcraft en el aula?	
Viabilidad	¿Desde su perspectiva considera que este manual se puede usar con facilidad para la creación de espacios gamificados en él aula?	
Impacto Educativo	¿Cómo se espera que este manual impacte en la enseñanza y el aprendizaje usando Classcraft?	
Total:		

Sección para validar Manual para Estudiantes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Claridad y Facilidad de Uso	¿Es el lenguaje claro y accesible para los estudiantes?	
	¿La estructura y diseño facilitan la navegación y comprensión del manual?	
Cobertura del Contenido	¿El manual incluye imágenes y texto que cubren todas las áreas esenciales de Classcraft para los estudiantes?	
Ayuda en el Aprendizaje	¿El manual proporciona información y orientación efectiva para que los estudiantes comprendan y utilicen Classcraft de manera óptima?	
Inclusividad	¿El manual se adapta a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes?	
Diseño e Interactividad	¿El diseño del manual, incluyendo imágenes, Figuras y ejemplos, es atractivo y mejora la comprensión y participación de los estudiantes?	
Utilidad del Manual	¿Cómo de útil es este manual para los estudiantes en su experiencia con Classcraft?	
	¿Realmente les ayuda a entender y aplicar el sistema?	
Total:		



Escala de Calificación:

1. **Desempeño Deficiente:** La propuesta es confusa, poco clara o incorrecta en su formulación y carece de relevancia, objetivos claros, metodología adecuada, contribución original, viabilidad y discusión de impacto.
2. **Desempeño Bajo:** La propuesta es confusa o poco clara en su formulación y tiene limitaciones en términos de relevancia, objetivos claros, metodología adecuada, contribución original, viabilidad y discusión de impacto.
3. **Desempeño Aceptable:** La propuesta es clara y precisa en su formulación, es relevante, presenta objetivos claros, una metodología adecuada, alguna contribución original, viabilidad y una discusión básica de impacto.
4. **Desempeño Bueno:** La propuesta es muy clara y precisa en su formulación, es altamente relevante, presenta objetivos claros, una metodología sólida, una contribución original significativa, viabilidad y una discusión sólida de impacto.
5. **Desempeño Excelente:** La propuesta es excepcionalmente clara y precisa en su formulación, es altamente relevante, presenta objetivos claros y ambiciosos, una metodología sobresaliente, una contribución original destacada, viabilidad bien fundamentada y una discusión detallada y persuasiva del impacto potencial.



Anexo 17: Validación y consideraciones generales de la Propuesta de Intervención Educativa por Expertos.

A continuación, se muestra la validación de la propuesta de intervención educativa y las consideraciones generales por arte de los tres expertos.

Experto 1


Rúbrica para validar Manual para Docentes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Metodología	¿Fue clara y efectiva la metodología utilizada para crear el manual?	5
	¿Se basó en una investigación sólida y planificación adecuada?	5
Claridad y Estructura	¿Es claro cómo está estructurado el manual?	5
	¿Las secciones están organizados de manera lógica y fácil de seguir?	5
Cobertura del Contenido	¿Incluye imágenes y texto que abarquen todas las funcionalidades clave de Classcraft para los docentes?	5
Adherencia a las Buenas Prácticas	¿El manual fomenta el uso de buenas prácticas pedagógicas en la implementación de Classcraft en el aula?	5
Viabilidad	¿Desde su perspectiva considera que este manual se puede usar con facilidad para la creación de espacios gamificados en él aula?	5
Impacto Educativo	¿Cómo se espera que este manual impacte en la enseñanza y el aprendizaje usando Classcraft?	5
Total:		40

Sección para validar Manual para Estudiantes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Claridad y Facilidad de Uso	¿Es el lenguaje claro y accesible para los estudiantes?	5
	¿La estructura y diseño facilitan la navegación y comprensión del manual?	5
Cobertura del Contenido	¿El manual incluye imágenes y texto que cubren todas las áreas esenciales de Classcraft para los estudiantes?	5
Ayuda en el Aprendizaje	¿El manual proporciona información y orientación efectiva para que los estudiantes comprendan y utilicen Classcraft de manera óptima?	5
Inclusividad	¿El manual se adapta a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes?	5
Diseño e Interactividad	¿El diseño del manual, incluyendo imágenes, gráficos y ejemplos, es atractivo y mejora la comprensión y participación de los estudiantes?	4
Utilidad del Manual	¿Cómo de útil es este manual para los estudiantes en su experiencia con Classcraft?	5
	¿Realmente les ayuda a entender y aplicar el sistema?	5
Total:		39



CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
El manual elaborado comprende las necesidades y niveles de conocimiento de los usuarios, que en este caso son docentes y estudiantes.	X	
Organiza el contenido del manual de manera lógica y secuencial.	X	
Proporciona instrucciones detalladas y paso a paso para el uso de Classcraft. Usa ejemplos concretos y capturas de pantalla cuando sea necesario para ilustrar los pasos.	X	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por: Ing. Esp. Mayra de la Nube García P.	Firma: 	
C.I.:0104999040		
Fecha de validación:26/09/2023		
Teléfono: 0969347227		
Correo Electrónico: maynu26@hotmail.com		

Experto 2


Rúbrica para validar Manual para Docentes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Metodología	¿Fue clara y efectiva la metodología utilizada para crear el manual?	5
	¿Se basó en una investigación sólida y planificación adecuada?	5
Claridad y Estructura	¿Es claro cómo está estructurado el manual?	5
	¿Las secciones están organizados de manera lógica y fácil de seguir?	5
Cobertura del Contenido	¿Incluye imágenes y texto que abarquen todas las funcionalidades clave de Classcraft para los docentes?	4
Adherencia a las Buenas Prácticas	¿El manual fomenta el uso de buenas prácticas pedagógicas en la implementación de Classcraft en el aula?	5
Viabilidad	¿Desde su perspectiva considera que este manual se puede usar con facilidad para la creación de espacios gamificados en él aula?	5
Impacto Educativo	¿Cómo se espera que este manual impacte en la enseñanza y el aprendizaje usando Classcraft?	5
Total:		39



Sección para validar Manual para Estudiantes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Claridad y Facilidad de Uso	¿Es el lenguaje claro y accesible para los estudiantes?	5
	¿La estructura y diseño facilitan la navegación y comprensión del manual?	5
Cobertura del Contenido	¿El manual incluye imágenes y texto que cubren todas las áreas esenciales de Classcraft para los estudiantes?	5
Ayuda en el Aprendizaje	¿El manual proporciona información y orientación efectiva para que los estudiantes comprendan y utilicen Classcraft de manera óptima?	5
Inclusividad	¿El manual se adapta a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes?	5
Diseño e Interactividad	¿El diseño del manual, incluyendo imágenes, gráficos y ejemplos, es atractivo y mejora la comprensión y participación de los estudiantes?	5
Utilidad del Manual	¿Cómo de útil es este manual para los estudiantes en su experiencia con Classcraft?	5
	¿Realmente les ayuda a entender y aplicar el sistema?	5
Total:		40

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
El manual elaborado comprende las necesidades y niveles de conocimiento de los usuarios, que en este caso son docentes y estudiantes.	X	
Organiza el contenido del manual de manera lógica y secuencial.	X	
Proporciona instrucciones detalladas y paso a paso para el uso de Classcraft. Usa ejemplos concretos y capturas de pantalla cuando sea necesario para ilustrar los pasos.	X	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por:	Firma:	
C.I.: 0104086517		
Fecha de validación: 28/09/2023		
Teléfono: 0998117654		
Correo Electrónico: vramirez194@hotmail.com		

Experto 3


Rúbrica para validar Manual para Docentes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Metodología	¿Fue clara y efectiva la metodología utilizada para crear el manual?	5
	¿Se basó en una investigación sólida y planificación adecuada?	5
Claridad y Estructura	¿Es claro cómo está estructurado el manual?	5
	¿Las secciones están organizados de manera lógica y fácil de seguir?	5
Cobertura del Contenido	¿Incluye imágenes y texto que abarquen todas las funcionalidades clave de Classcraft para los docentes?	5
Adherencia a las Buenas Prácticas	¿El manual fomenta el uso de buenas prácticas pedagógicas en la implementación de Classcraft en el aula?	5
Viabilidad	¿Desde su perspectiva considera que este manual se puede usar con facilidad para la creación de espacios gamificados en el aula?	5
Impacto Educativo	¿Cómo se espera que este manual impacte en la enseñanza y el aprendizaje usando Classcraft?	5
Total:		40

Sección para validar Manual para Estudiantes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Claridad y Facilidad de Uso	¿Es el lenguaje claro y accesible para los estudiantes?	5
	¿La estructura y diseño facilitan la navegación y comprensión del manual?	5
Cobertura del Contenido	¿El manual incluye imágenes y texto que cubren todas las áreas esenciales de Classcraft para los estudiantes?	5
Ayuda en el Aprendizaje	¿El manual proporciona información y orientación efectiva para que los estudiantes comprendan y utilicen Classcraft de manera óptima?	5
Inclusividad	¿El manual se adapta a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes?	5
Diseño e Interactividad	¿El diseño del manual, incluyendo imágenes, gráficos y ejemplos, es atractivo y mejora la comprensión y participación de los estudiantes?	5
Utilidad del Manual	¿Cómo de útil es este manual para los estudiantes en su experiencia con Classcraft?	5
	¿Realmente les ayuda a entender y aplicar el sistema?	5
Total:		40



CONSIDERACIONES GENERALES		
El manual elaborado comprende las necesidades y niveles de conocimiento de los usuarios, que en este caso son docentes y estudiantes.	SI	NO
	Si	
Organiza el contenido del manual de manera lógica y secuencial.	Si	
Proporciona instrucciones detalladas y paso a paso para el uso de Classcraft. Usa ejemplos concretos y capturas de pantalla cuando sea necesario para ilustrar los pasos.	Si	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por: Mgtr. Marlin Cueva	Firma: 	
C.I.: 1104159692		
Fecha de validación: 03/10/2023		
Teléfono: 0969690614		
Correo Electrónico: marlingloria@.com		

Escala de Calificación:

- 1. Desempeño Deficiente:** La propuesta es confusa, poco clara o incorrecta en su formulación y carece de relevancia, objetivos claros, metodología adecuada, contribución original, viabilidad y discusión de impacto.
- 2. Desempeño Bajo:** La propuesta es confusa o poco clara en su formulación y tiene limitaciones en términos de relevancia, objetivos claros, metodología adecuada, contribución original, viabilidad y discusión de impacto.
- 3. Desempeño Aceptable:** La propuesta es clara y precisa en su formulación, es relevante, presenta objetivos claros, una metodología adecuada, alguna contribución original, viabilidad y una discusión básica de impacto.
- 4. Desempeño Bueno:** La propuesta es muy clara y precisa en su formulación, es altamente relevante, presenta objetivos claros, una metodología sólida, una contribución original significativa, viabilidad y una discusión sólida de impacto.
- 5. Desempeño Excelente:** La propuesta es excepcionalmente clara y precisa en su formulación, es altamente relevante, presenta objetivos claros y ambiciosos, una metodología sobresaliente, una contribución original destacada, viabilidad bien fundamentada y una discusión detallada y persuasiva del impacto potencial.

ANEXO 18 MANUAL DE USUARIO DEL RECURSO EDUCATIVO GAMIFICADO CLASSCRAFT PARA ESTUDIANTES Y DOCENTES.

En el presente anexo se muestra el resultado de la propuesta que es el manual de usuario de Classcraft para docentes y estudiantes.



The Wheel of Destiny
Random Picker



The Riders of Vay
Random Events



The Makus Valley
Volume Meter



Boss Battles
Formative Review



The White Mountain
Timer



The Forest Run
Stopwatch



Treasures of Tavuros
Grade Converter

CREADO POR: Ing. Stalin Ponce Neira



CONTENIDO

1. Antecedente.....	147
2. Objetivo.....	148
3. Manual Para Docentes.	149
3.1 Crear una cuenta nueva en Classcraft.	149
3.2 Crear una nueva clase	152
3.3 Agregar alumnos	154
3.4 Asignación de códigos de alumnos	155
3.5 Comportamientos.....	156
3.6 Puntos de experiencia	158
4. Crear Gamificación.....	158
4.1 Creación de misiones	159
4.2 Crear introducción	162
4.3 Mostrar clase a los alumnos	167
5. Manual para Estudiantes	169
5.1 Elegir personaje	171
5.2 Ingresar al mapa de misiones	174
5.3 Actividades en la misión	175
5.4 Sección tareas.....	176
5.5 Sección de debates	177
5.6 Fin del juego.	178



1. Antecedente.

La enseñanza de la asignatura de Ciencias Naturales en la Unidad Educativa San Joaquín se ve disminuida por la forma en que los alumnos pierden interés en la asignatura, una encuesta dirigida por el investigador a los alumnos muestra los resultados adjuntos. De manera alarmante, el 60% de los estudiantes pierden el interés durante las clases tradicionales. Esta reducción de la cooperación y el compromiso representa una brecha en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales.

Este manual para docentes y estudiantes se ve fundamentado ya que, en una encuesta a docentes de la institución antes mencionada, sugieren en un 100% de ellos, la necesidad de contar un manual del usuario de Classcraft que ofrezca una orientación definida tanto a los docentes como a los estudiantes. El manual explica cómo configurar la cuenta de usuario, como utilizar las diferentes opciones del recurso educativo gamificado, y así aprovechen al máximo las ventajas de Classcraft. Esto ayuda a garantizar una ejecución fructífera y un mejor encuentro instructivo para todos los participantes.

Classcraft como un recurso didáctico que pone en práctica la gamificación y el estudio en el aula. La gamificación es una metodología que utiliza componentes de juegos para mejorar el compromiso, la inspiración y el aprendizaje en entornos no lúdicos, como la enseñanza. Con Classcraft, la gamificación se aplica en el entorno educativo transformando la oportunidad de crecimiento en un juego de simulación. Los estudiantes se convierten en "leyendas o héroes" y trabajan en grupo para superar dificultades, adquirir experiencia, subir de nivel y adquirir poderes excepcionales a medida que completan tareas y muestran un comportamiento positivo.

Esta interacción dinámica y continua impulsa a los estudiantes y fomenta el esfuerzo coordinado, ya que deben cooperar para lograr objetivos comunes. Además, los educadores pueden modificar las reglas y las misiones, lo que les permite adaptar las oportunidades de crecimiento a las necesidades y los objetivos de la sala de estudios. Por lo tanto, la gamificación en este entorno se utiliza para hacer que el aprendizaje sea realmente cautivador, inteligente y divertido, al tiempo que fomenta el esfuerzo coordinado y establece un clima positivo en el aula.



2. Objetivo.

Facilitar la adopción efectiva de esta plataforma Classcraft como recurso educativo gamificado desde el uso del docente y del estudiante, mediante la creación de un manual de usuario de Classcraft con fines pedagógicos para promover una experiencia de aprendizaje enriquecedora y colaborativa en el entorno de Ciencias Naturales.



3. Manual Para Docentes.

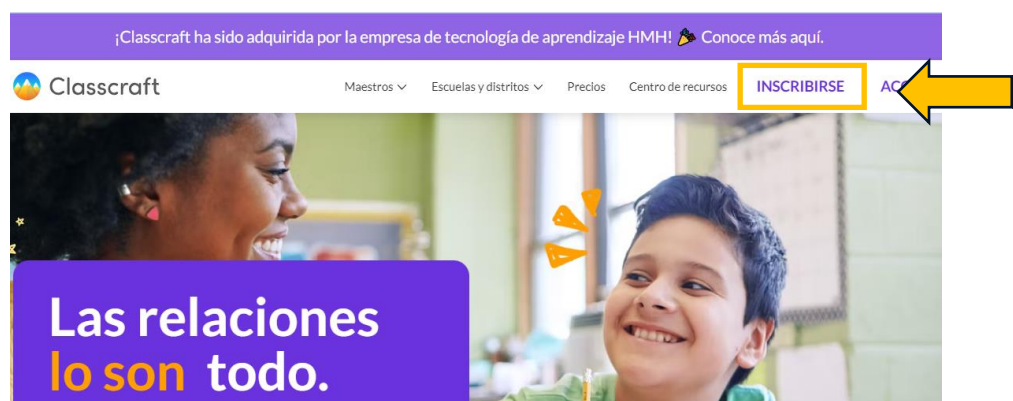
Bienvenido al Manual de Usuario del recurso educativo gamificado Classcraft para Docentes. Este manual tiene por objeto proporcionarle una ayuda detallada sobre la mejor manera de aprovechar al máximo las capacidades y los aspectos más destacados que Classcraft ofrece a los instructores. Descubrirá cómo convertir su aula en una experiencia educativa sorprendente, estimulante y enriquecedora, utilizando componentes de gamificación para trabajar en la ejecución escolar y fomentar el esfuerzo coordinado entre los alumnos. A través de este manual, usted descubrirá cómo configurar misiones, supervisar las recompensas y modificar el escenario para adaptarse a sus necesidades educativas y dinamizar un clima de aprendizaje positivo.

3.1 Crear una cuenta nueva en Classcraft.

Para ingresar al recurso educativo gamificado Classcraft ingresa al siguiente enlace <https://www.classcraft.com/>. Y seleccionar la opción de **Inscribirse**. Ver ilustración 1.

Ilustración 1.

Inscripción del docente en la página de Classcraft.



Nota: Captura de pantalla de la página de inicio de Classcraft (2023)

A continuación, deberá seleccionar la opción **Soy maestro**, para seleccionar el rol de docente y continuar con el proceso de inscripción en Classcraft. Ver ilustración 2.



Ilustración 2.

Crear cuenta gratis

Nota: Captura de pantalla de la creación de cuenta Classcraft.

Luego de seleccionar el rol, se le solicitará ingresar el correo electrónico con las opciones que le indica la ilustración 3.

Ilustración 3.

Registro del maestro

Nota: Captura de pantalla de registro de correo electrónico en Classcraft.

Para el ejemplo se usará un correo de Gmail, para continuar al siguiente paso de su inscripción en el cual debe dar clic en permitir. Ver ilustración 4.



Ilustración 4.

Ingreso del correo electrónico del docente.

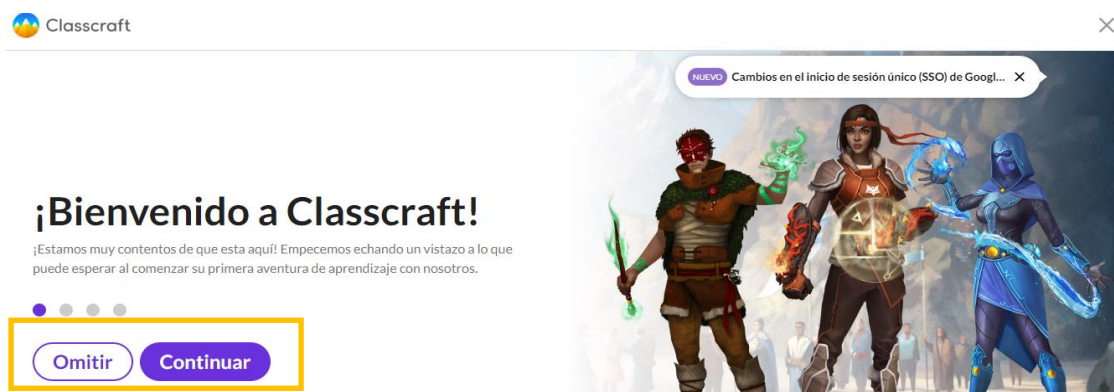


Nota: Captura de pantalla selección de cuenta de Gmail en Classcraft.

Ahora se encontrará con la pantalla de bienvenida en donde puede elegir **Continuar**, para que pueda echar un vistazo de las opciones de **Classcraft**, o puede hacer clic en **Omitir**. Ver ilustración 5.

Ilustración 5.

Pantalla de bienvenida del Classcraft.



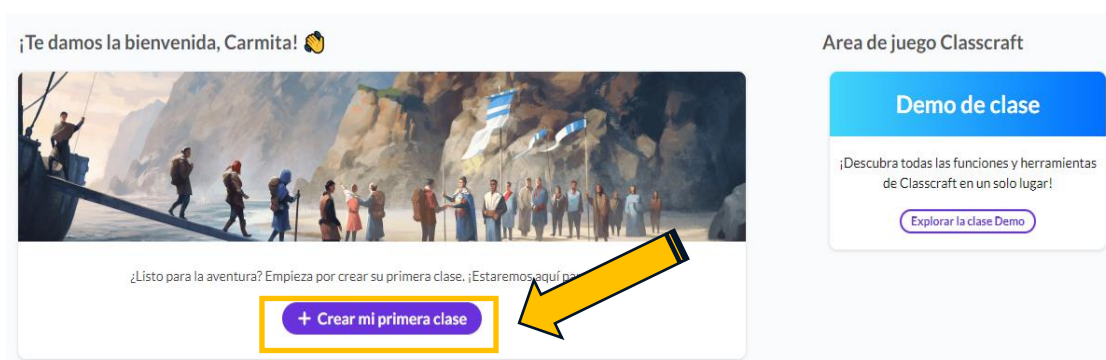
Nota: Captura de la pantalla de bienvenida de Classcraft.

3.2 Crear una nueva clase

Una vez que haya concluido con su tour por el recurso gamificado *Classcraft*, podrá crear su primera clase, haciendo clic en **+ Crear mi primera clase**. Como lo demuestra la ilustración 5.

Ilustración 5

Creación de la primera calase

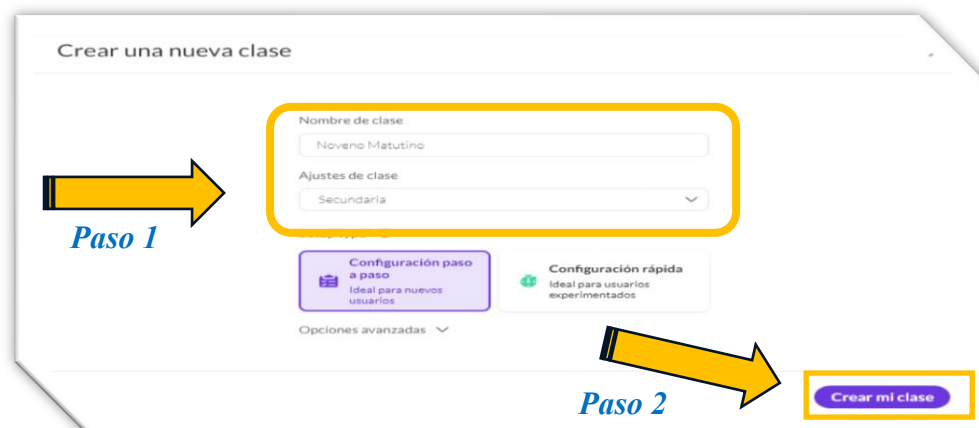


Nota: Captura de pantalla de la creación de la clase en Classcraft.

Seguidamente, el recurso le mostrará un cuadro de diálogo, en dónde debe ingresar el nombre de la clase, grado o curso, asignar la misma al nivel correspondiente, y, finalmente, hacer clic en **Crear mi clase**. Ver ilustración 6.

Ilustración 6.

Crear una nueva clase.



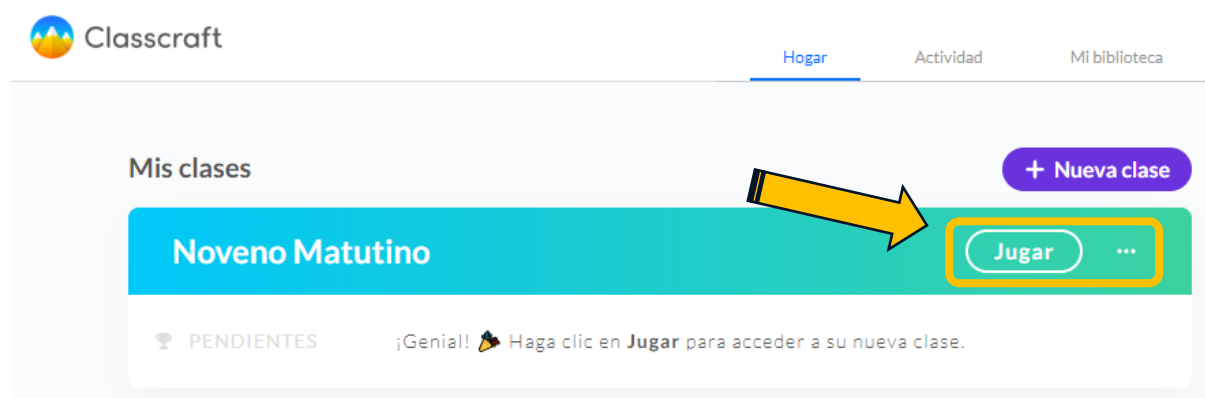
Nota: Captura de pantalla de nombre de la clase en Classcraft.



Para iniciar con el proceso de la gamificación, haga clic en el botón **Jugar**, como lo indica la ilustración 7.

Ilustración 7.

Sección de mis clases en Classcraft.

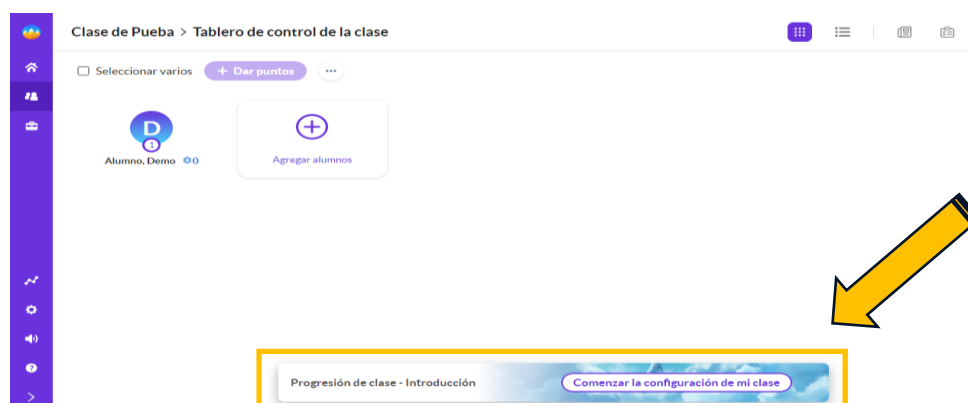


Nota: Captura de pantalla de la sección mis clases en Classcraft.

En esta pantalla de *Classcraft* encontrará la opción de **Comenzar a configurar la clase**, haciendo clic en la opción del mismo nombre, como lo indica la ilustración 8.

Ilustración 8.

Configuración de la clase.



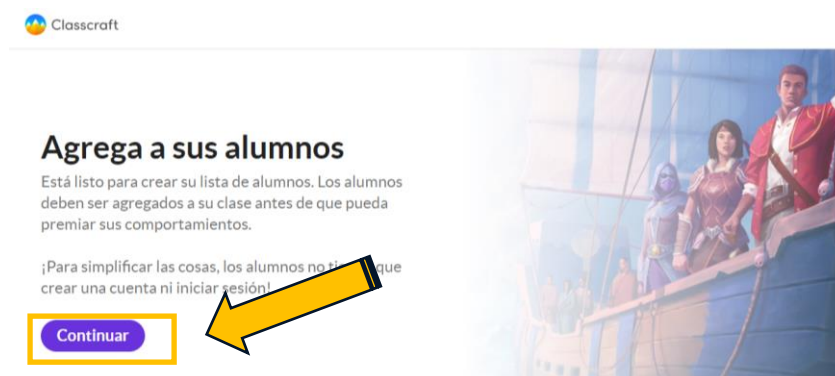
Nota: Captura de pantalla de configuración de la clase en Classcraft.

3.3 Agregar alumnos

Para continuar con la configuración deberá ingresar a sus alumnos, haciendo clic en **Continuar**. Ver ilustración 9.

Ilustración 9.

Agregar alumnos.



Nota: Captura de pantalla de la sección agregar alumnos en Classcraft.

En la siguiente sección, podrá agregar a cada uno de sus alumnos. Para continuar hacer clic en **Continuar**. Ver ilustración 10.

Ilustración 10

Agregar alumnos



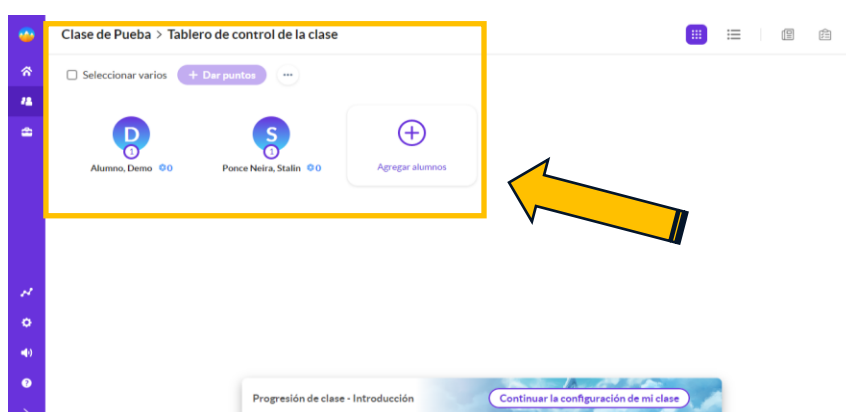
Nota: Captura de pantalla de la sección agregar alumnos en Classcraft.



Una vez colocados los nombres de sus alumnos, podrá revisarlos en el tablero de control de clase, como lo indica la ilustración 11.

Ilustración 11.

Tablero de control de clase



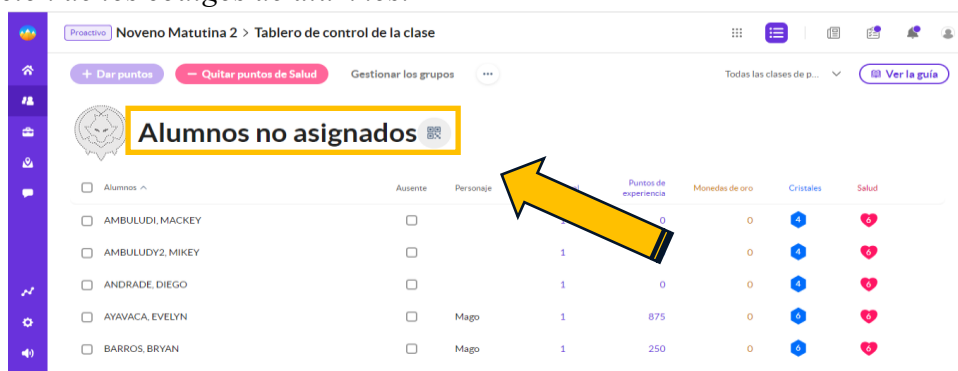
Nota: Captura de pantalla del tablero de clase en Classcraft.

3.4 Asignación de códigos de alumnos

Para asignar la clase a los estudiantes, hacer clic en la imagen del Código QR junto a Alumnos no asignados. Ver ilustración 12.

Ilustración 12.

Asignación de los códigos de alumnos.



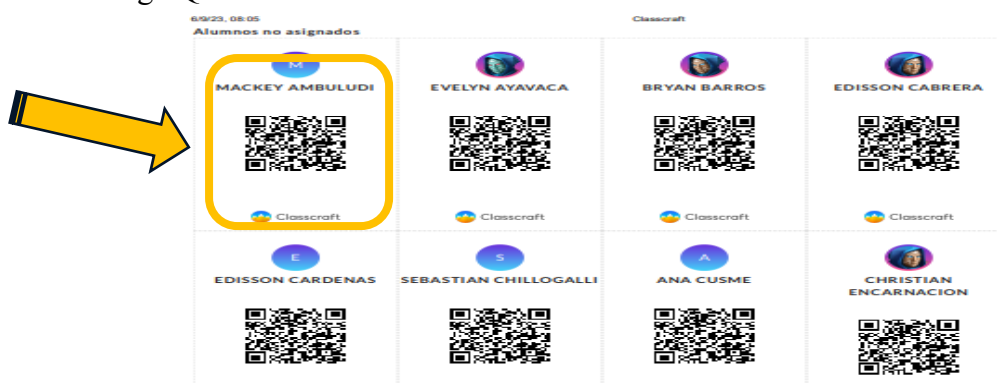
Nota: Captura de pantalla de estudiantes no asignados de Classcraft.



Para que el estudiante pueda ingresar a su clase, *Classcraft* ofrece dos opciones, por medio de código QR como lo indica la ilustración 13 o por medio de un código como lo muestra la ilustración 14.

Ilustración 13.

Código QR de Classcraft.



Nota: Captura de pantalla de los códigos QR para los estudiantes otorgados por Classcraft.

Ilustración 14.

Código de alumno de Classcraft.



Nota: Captura de pantalla de los códigos de alumnos generados por Classcraft.

3.5 Comportamientos.

En esta sección podrá otorgar un determinado el comportamiento para que los estudiantes lo cumplan y así otorgarles recompensas, ya sea por subir de nivel, trabajo en grupo,

ayuda a otro compañero, mejorar su comportamiento, entre otros, haciendo clic en **Valorar comportamiento**. Ver ilustración 15.

Ilustración 15.

Seleccionar habilidades.



Nota: Captura de pantalla de la sección habilidades de Classcraft.

Para poder entregar puntos de experiencia por los comportamientos positivos, haga clic en **Valorar poderes**. Ver ilustración 16.

Ilustración 16.

Revisión de comportamientos.



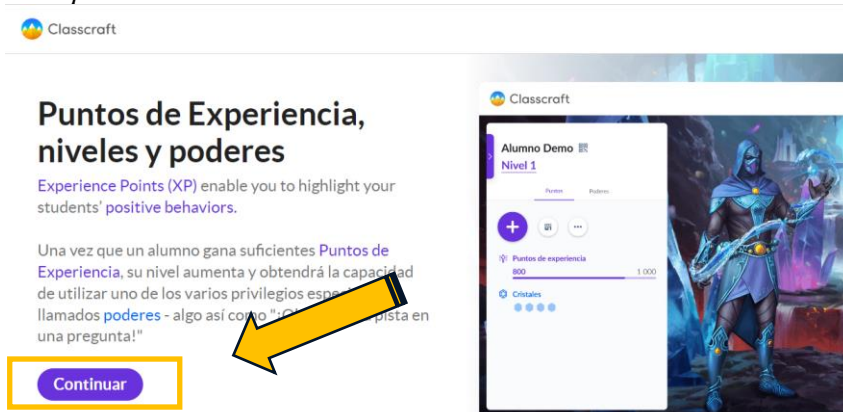
Nota: Captura de pantalla de la sección de comportamientos de Classcraft.

3.6 Puntos de experiencia

Si el estudiante mejora su comportamiento, podrá otorgarle puntos de experiencia y beneficios extra en clase. Los los puntos otorgados por el docente, el estudiante podrá mejorar su personaje. Para la entrega de los puntos de experiencia, hacer clic en **Continuar**. Ver ilustración 17.

Ilustración 17.

Puntos de experiencia



Nota: Captura de pantalla puntos de experiencia de Classcraft.

4. Crear Gamificación

La gamificación asume un papel vital en Classcraft al cambiar el clima educativo y persuadir a los alumnos de manera excepcional. Al introducir componentes de juego en la clase, se crea un clima de diversión y conexión que favorece el interés dinámico y el aprendizaje significativo. La gamificación en Classcraft permite a los alumnos asumir tareas personales y emprender una experiencia virtual. A medida que completan tareas, participan en ejercicios y muestran una conducta aceptable, obtienen recompensas y avanzan en el juego. Esto les proporciona una sensación de logro y los anima a esforzarse más en sus exámenes.

Además, Classcraft fomenta la cooperación y la colaboración. Los estudiantes se reúnen en grupos y dependen unos de otros para alcanzar objetivos comunes. De este modo, aprenden a colaborar, transmitir y resolver problemas juntos, habilidades que son fundamentales para progresar en el aula y en la vida diaria. Una ventaja más de la gamificación en Classcraft es la capacidad de personalizar la oportunidad de crecimiento. Los instructores pueden adaptar el juego a las necesidades específicas de los alumnos, estableciendo normas y dificultades explícitas. Esto establece un clima de aprendizaje integral, en el que cada alumno puede avanzar a su propio ritmo y sentirse motivado para alcanzar sus objetivos.



En pocas palabras, la gamificación en Classcraft es importante porque convierte el aprendizaje en una experiencia divertida, animada y personalizada. Ayuda a los estudiantes a crear habilidades clave, potencia el esfuerzo conjunto y eleva una forma positiva de abordar la educación. El docente debe comprender que los elementos, la mecánica y las partes principales de Classcraft. Los elementos aluden a las conexiones y ejercicios que se producen en el aula, convertida en una experiencia asombrosa en la que los alumnos se convierten en leyendas. Las mecánicas se centran en los principios y marcos que administran el juego, por ejemplo, adquirir focos de experiencia, subir de nivel y obtener capacidades únicas. Las partes son los componentes fundamentales que conforman el clima de Classcraft, incluyendo símbolos, poderes y hardware que mejoran la oportunidad de crecimiento.

En cuanto a los elementos, la mecánica y los componentes, este manual brinda el camino a la producción de misiones personalizadas. Las misiones son movimientos instructivos planificados por los educadores para atraer a los alumnos de una forma única y explícita. A través de este manual, se mostrará cómo crear misiones que se alineen con sus objetivos educativos, proporcionando a sus alumnos la oportunidad potencial de obtener información y habilidades de una forma gamificada. Prepárese para empezar a crear encuentros educativos estimulantes y eficaces para sus alumnos a través de Classcraft.

4.1 Creación de misiones

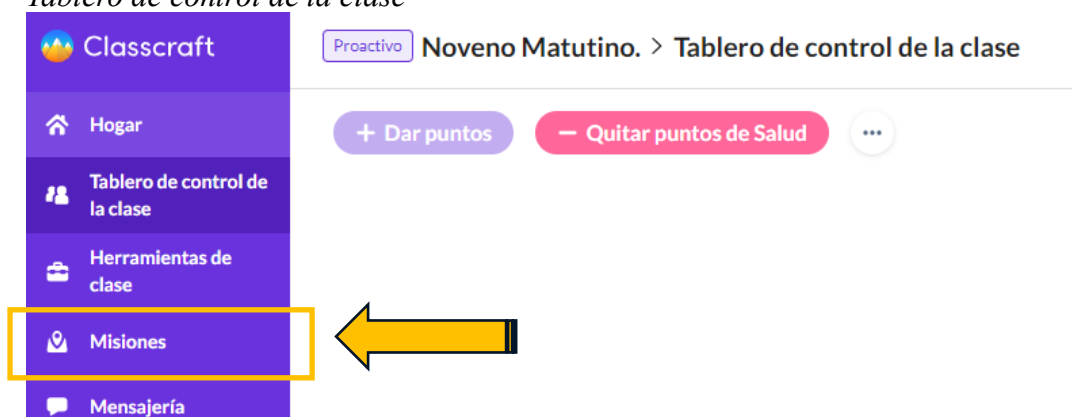
En este manual, aborda la creación de misiones en Classcraft. Estas misiones son recursos asombrosos que guían a los estudiantes en una novedosa excursión educativa, incorporando contenido académico y objetivos educativos con la energía de un juego. La función básica de las misiones es inspirar y atraer a los alumnos, fomentando la cooperación, el pensamiento crítico y la mejora de las habilidades clave. A través de este manual, descubrirá cómo crear misiones atractivas para mejorar el sistema de enseñanza y sumergir a los alumnos en una experiencia educativa satisfactoria y vívida. Prepárate para sumergirte en el apasionante universo de misiones de Classcraft y llevar tu educación a un nivel sin precedentes.

Para crear misiones debe de hacer clic en la opción **Misiones**, que se encuentra en la barra de menús. Ver ilustración 18.



Ilustración 18.

Tablero de control de la clase



Nota: Captura de pantalla del tablero de clase en Classcraft.

Posteriormente aparecerá la siguiente ventana y hacer clic en **Crear una misión**. Ver ilustración 19.

Ilustración 19.

Crear una misión nueva

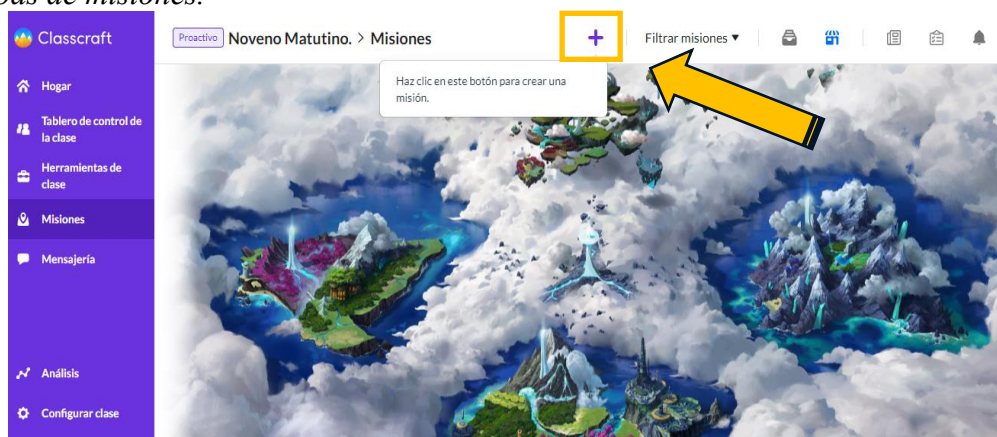


Nota: Captura de pantalla de crear una misión en Classcraft.

Para continuar con la creación de las diferentes misiones se debe hacer clic en “+”, para luego seleccionar un mundo en el cual se desarrollará la historia y las tareas creadas para la clase. Ver ilustración 20.

Ilustración 20.

Mapas de misiones.



Nota: Captura de pantalla de mapas de misiones en Classcraft.

Una vez seleccionado el mundo, tendrá que seleccionar un mapa para la clase, colocar el nombre de la misión, y luego hacer clic en siguiente. Ver ilustración 21.

Ilustración 21.

Nombrar la misión.

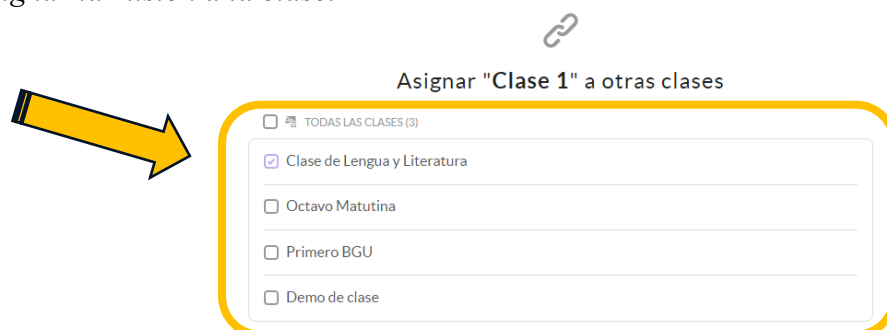


Nota: Captura de pantalla para crear nueva misión en Classcraft.

Una vez seleccionado el mapa para las misiones, le pedirá asignar la clase al curso o grado deseado a la cual irá dirigida la gamificación. Ver ilustración 22.

Ilustración 22.

Asignar la misión a la clase.



Nota: Captura de pantalla de asignar misión a la clase en Classcraft.

El recurso pedirá que ingrese en el mapa haciendo clic en el ícono indicado, como lo muestra la ilustración 23.

Ilustración 23.

Mapa seleccionado.



Nota: Captura de pantalla de la misión “El despertar de la Diversidad en Classcraft.”

4.2 Crear introducción

Le aparecerá la siguiente pantalla, en la que empezará a ingresar la introducción de la clase, la misma que podría ser una breve historia para introducir más al alumno en la actividad, luego hacer clic en guardar. Ver ilustración 24.



Ilustración 24

Ingresar la introducción para la misión.

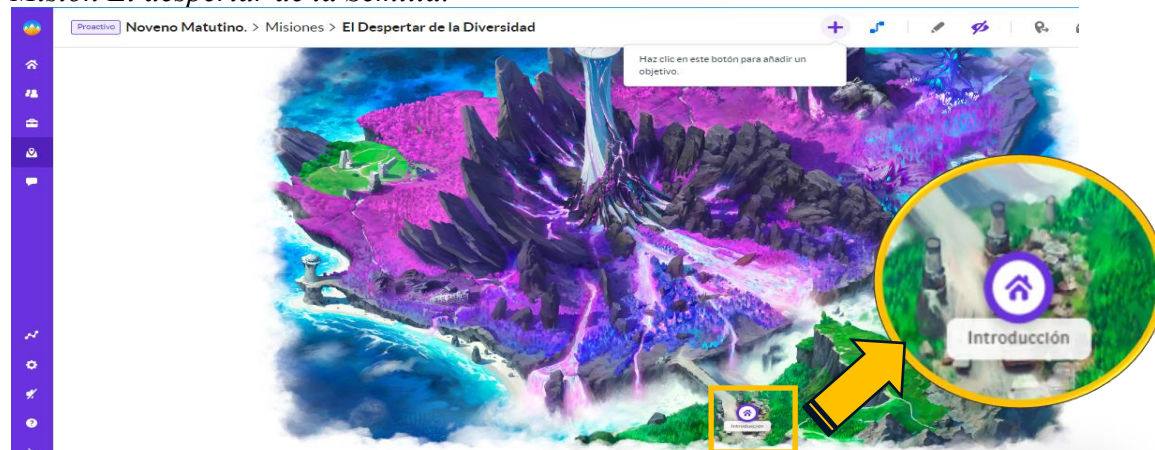


Nota: Captura de pantalla de la introducción de la clase en Classcraft.

En la siguiente pantalla deberá seleccionar el ícono de “+”, para posteriormente elegir en el mapa un punto, el cual será el punto de partida de la gamificación para la clase. **Classcraft**, le mostrará puntos de localización en los cuales podrá elegir el lugar de inicio de la aventura. Ver ilustración 25.

Ilustración 25.

Misión El despertar de la Semilla.

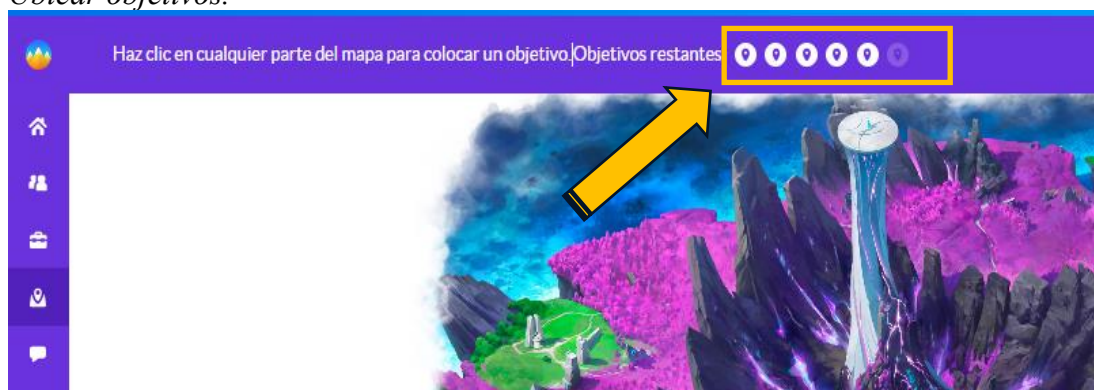


Nota: Captura de pantalla de la introducción del objetivo de la clase en Classcraft.

Cada mapa en versión gratuita sólo le permitirá ingresar hasta 6 objetivos para la clase incluida la introducción. Ver ilustración 26.

Ilustración 26.

Ubicar objetivos.

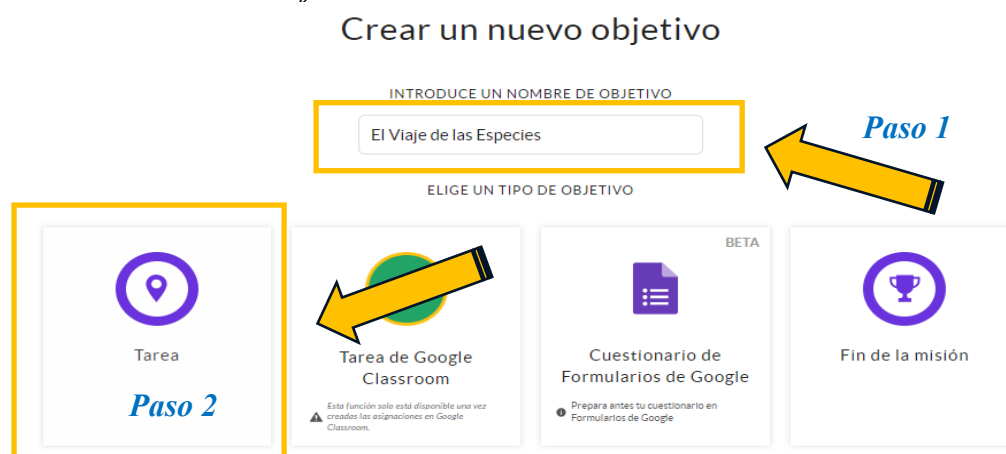


Nota: Captura de pantalla del número de objetivos restantes en Classcraft.

Para la creación de la misión siguiente, hacer nuevamente en cualquier lugar del mapa para colocar el objetivo, una vez dada la coordenada en el mapa. Deberá ingresar el nombre para su misión, crear la tarea haciendo clic en el botón **Tarea**. Ver ilustración 27.

Ilustración 27.

Creación de un nuevo objetivo.



Nota: Captura de pantalla para crear un nuevo objetivo en Classcraft.

En la siguiente sección podrá el docente continuar con su historia de fantasía, puede colocar a demás diferentes archivos que mejore su idea. Ver ilustración 28.

Ilustración 28.

Introducir historia.

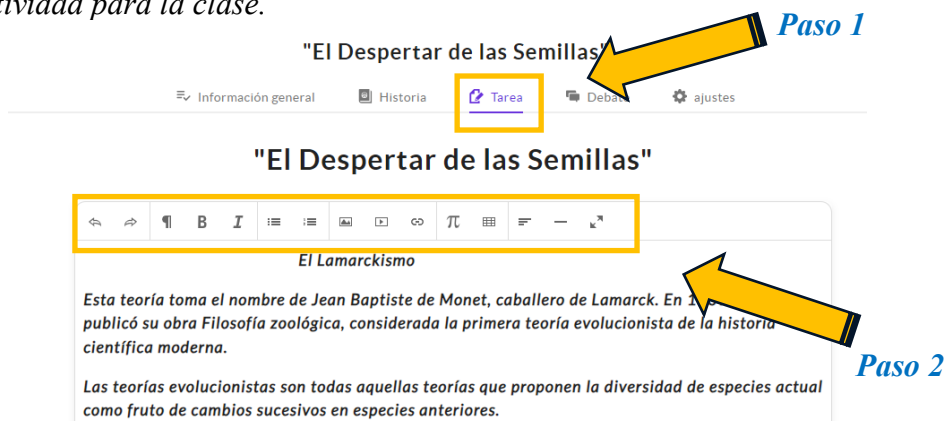


Nota: Captura de pantalla de la pestaña historia en Classcraft.

Posterior a la creación de la historia, podrá crear la tarea utilizando el lienzo de escritura, el mismo que cuenta con varias opciones para edición de texto, agregar imágenes, videos, enlaces, entre otros. Ver ilustración 29.

Ilustración 29.

Crear actividad para la clase.



Nota: Captura de pantalla de la pestaña tareas en Classcraft.

Concluida la actividad anterior, active la pestaña de deberes en la que colocará la fecha de vencimiento de la tarea. En este punto el docente puede entregar, además, puntos de experiencia o monedas de oro por el cumplimiento de las tareas y por entrega temprana, y para continuar hacer clic en siguiente. Ver ilustración 30.

Ilustración 30.

Habilitar tareas para los estudiantes.

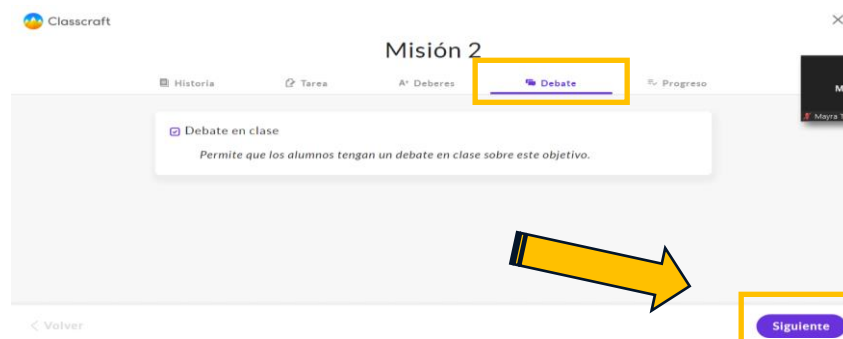


Nota: Captura de pantalla de la pestaña deberes de Classcraft.

El docente puede solicitar a la clase comentar en el espacio de **Debate** lo aprendido en la clase, para consolidarlo o para solventar alguna duda sobre el tema en cuestión. Ver ilustración 31. Luego hacer clic en siguiente.

Ilustración 31.

Habilitar debates.

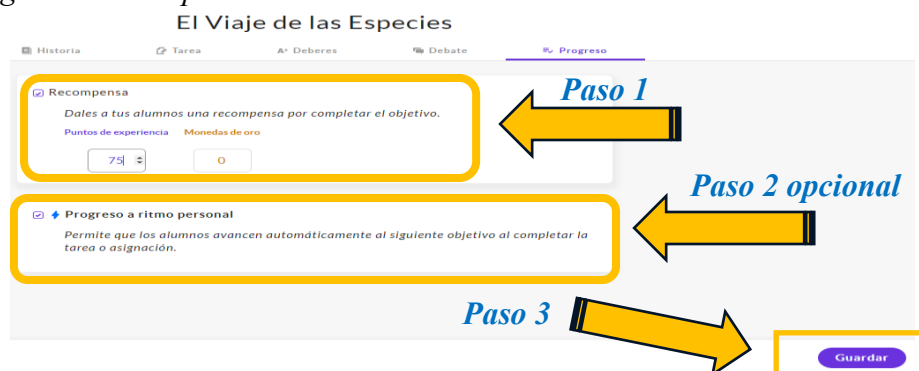


Nota: Captura de pantalla de la pestaña debates en Classcraft.

En la pestaña de progreso otorgará las recompensas a los estudiantes por completar el objetivo. Las recompensas pueden ser puntos de experiencia y/o monedas de oro si es una cuenta *premium*. También el docente puede elegir si la clase va al ritmo del estudiante o la del docente, como lo indica en la ilustración 32.

Ilustración 32.

Programar recompensas.

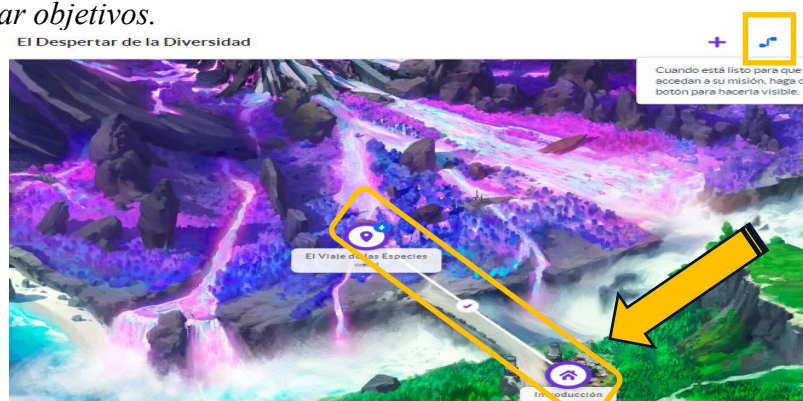


Nota: Captura de pantalla de la pestaña recompensas de Classcraft.

Para conectar una misión con otra seleccione la opción **Conectar objetivos**. Y arrastre con el ratón haciendo clic izquierdo de una misión a otra para unir las mismas. Ver ilustración 33.

Ilustración 33.

Conectar objetivos.



Nota: Captura de pantalla de los objetivos de la clase en Classcraft.

4.3 Mostrar clase a los alumnos

Para culminar con el proceso de la gamificación y asignar la clase a los estudiantes puedan ingresar a ella, hacer clic en la opción de **Mostrar misión**. Ver ilustración 34.

Ilustración 34.

Visualizar Misión.



Nota: Captura de pantalla de visualizar clase en Classcraft (2023)

De esta manera habrá concluido con la creación de su clase. Y sus estudiantes podrán disfrutar de su clase con el recurso educativo *Classcraft*.

¡Vamos has la prueba! ¿Te atreves a usar *Classcraft*?

No te arrepentirás.



5. Manual para Estudiantes

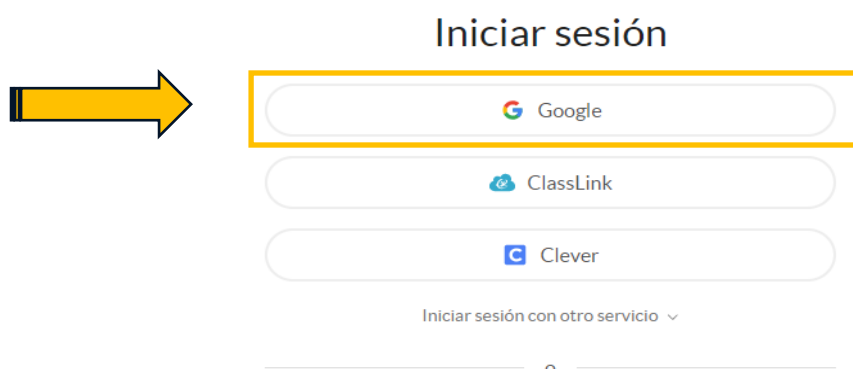
Este manual te proporcionará una ayuda exhaustiva sobre la mejor manera de sacar partido a Classcraft y transformar tu experiencia educativa en una interesante experiencia de aprendizaje. Descubrirás cómo asumir el trabajo de un auténtico héroe del aula, conseguir todos los puntos de experiencia, abrir capacidades extraordinarias y trabajar colectivamente con tus compañeros. Descubrirás cómo terminar misiones, mostrar una manera positiva de comportarte y cumplir tus objetivos académicos mientras pasas buenos momentos. Este manual te ayuda a comprender cómo Classcraft puede hacer que tu aprendizaje sea intuitivo, atractivo y enriquecedor: ¡preparate para una experiencia educativa especial y llena de energía!

Estimado estudiante bienvenidos a tu clase en Classcraft, un recurso educativo gamificado dedicado para tu recreación y educación.

Debes ingresar al siguiente enlace <https://accounts.classcraft.com/login>. El mismo que te permitirá elegir tu medio de ingreso al recurso. Para mayor facilidad, usa una cuenta de Google. Ver ilustración 1.

Ilustración 1.

Configurar cuenta de estudiante.



Nota: Captura de pantalla de la creación de cuenta Classcraft.

Seleccionar el rol **“Soy un alumno”**, para continuar con la configuración de tu cuenta. Ver ilustración 2.

Ilustración 2.

Inicio de sesión de estudiante en Classcraft.

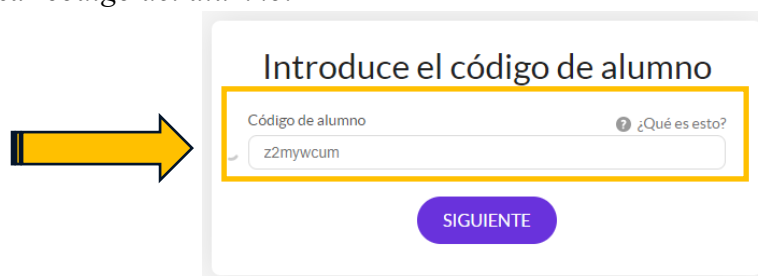


Nota: Captura de pantalla de registro de correo electrónico en Classcraft.

En el cuadro de diálogo que mostrará el recurso, introduce el código proporcionado por tu docente y presiona siguiente. Ver ilustración 3.

Ilustración 3.

Ingresar código del alumno.



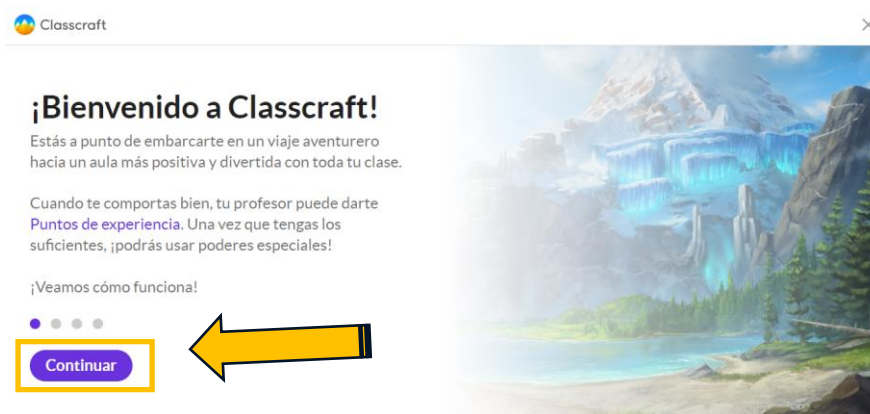
Nota: Captura de pantalla de ingreso de código de alumno en Classcraft.

Una vez ingresado el código te mostrará la pantalla de bienvenida al recurso educativo gamificado *Classcraft*, en la que debes presionar continuar. Ver ilustración 4.



Ilustración 4.

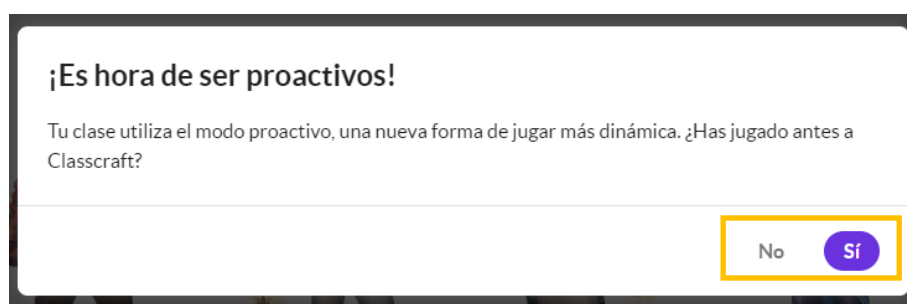
Pantalla de bienvenida del recurso educativo Classcraft.



Nota: Captura de pantalla de inicio de cuenta del estudiante en Classcraft.

Luego te aparecerá la siguiente información y presiona en una de las dos opciones en el cuadro de diálogo del recurso. Para avanzar con la configuración de tu cuenta de estudiante. Ver ilustración 5.

Ilustración 5.



Nota: Captura de pantalla de pregunta de conocimiento de Classcraft.

5.1 Elegir personaje

En la siguiente ventana podrás elegir a tu personaje favorito, podrás elegir entre Guardián, Sanador o Mago. Cada uno de ellos tiene poderes y habilidades diferentes que te ayudarán a subir de nivel. Luego presiona en **Siguiente**. Ver ilustración 6

Ilustración 6.

Selección de personaje.



Nota: Captura de pantalla de selección del personaje en Classcraft.
En la siguiente ventana elige la apariencia de tu personaje favorito. Y dale clic en **Siguiete**. Ver ilustración 7.

Ilustración 7.

Selección de apariencia del personaje.

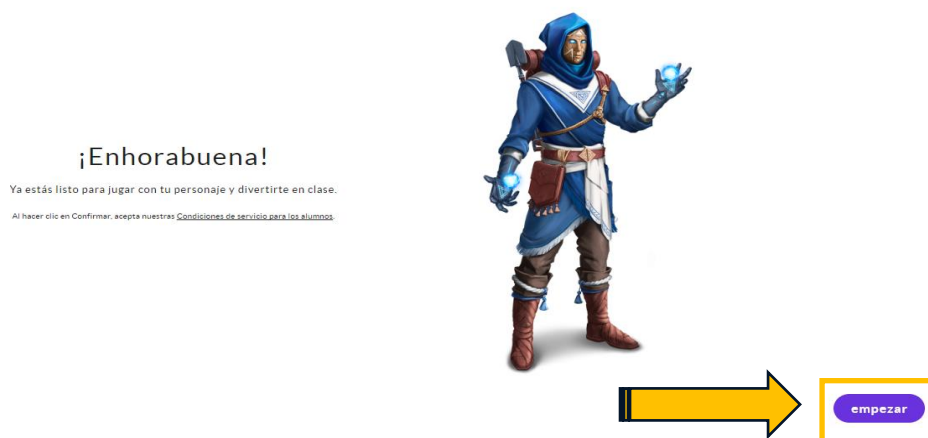


Nota: Captura de pantalla apariencia del personaje en Classcraft.

En este paso habrás terminado con la configuración del personaje. Y haz clic en **Empezar**. Ver ilustración 8.

Ilustración 8.

Configuración de cuenta finalizada.

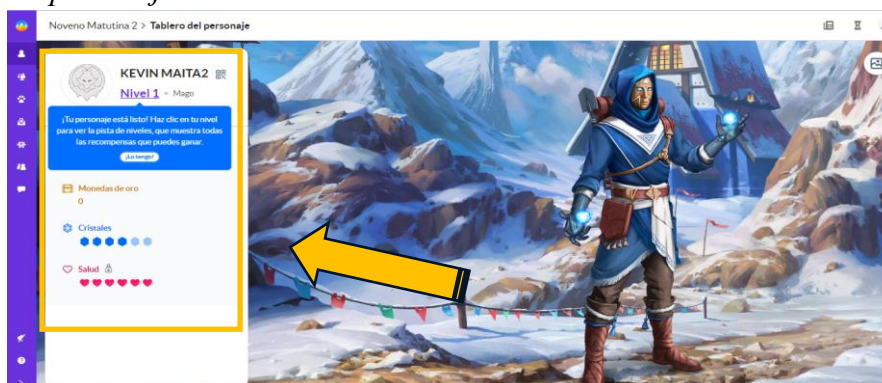


Nota: Captura de personaje de fin de configuración de cuenta en Classcraft.

Luego te presentará a tu personaje, además, podrás ver el nivel del mismo, la cantidad de monedas de oro que posees, así como los cristales y los puntos de experiencia. Ver ilustración 9.

Ilustración 9.

Tablero del personaje.



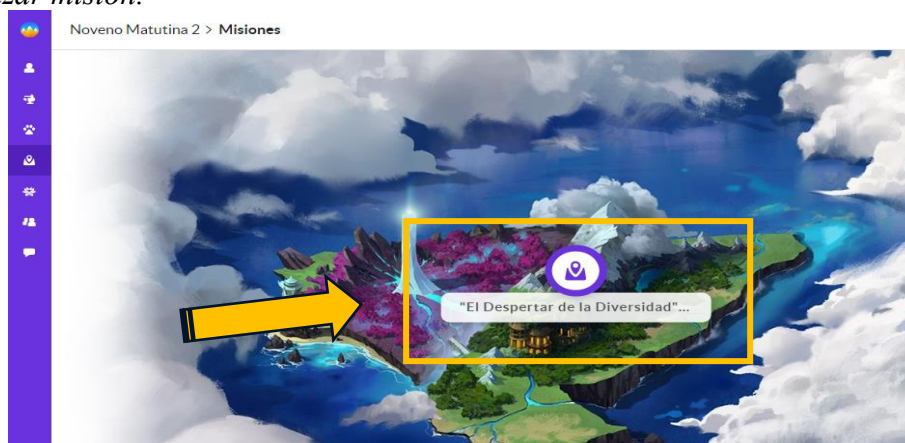
Nota: Captura de pantalla del tablero del personaje en Classcraft.

5.2 Ingresar al mapa de misiones

Para poder ingresar al mapa de misiones, presiona en el ícono que puedes ver en la ilustración 10.

Ilustración 10.

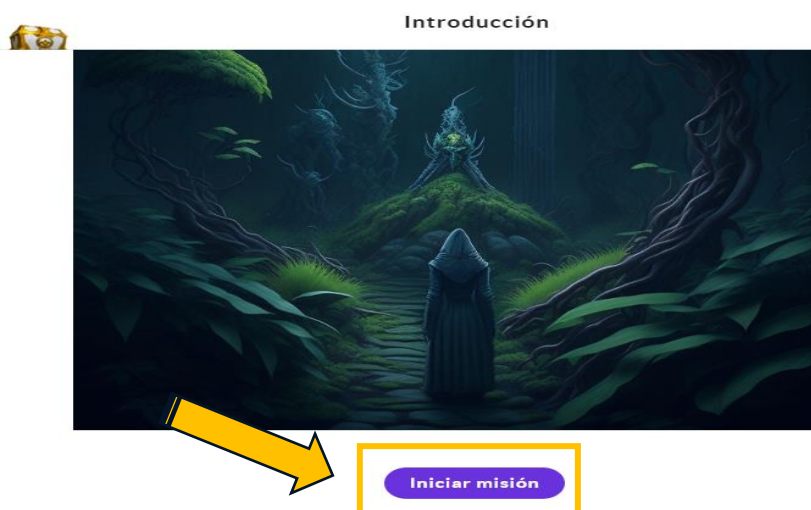
Comenzar misión.



Nota: Captura de pantalla la misión “El Despertar de la Diversidad” en Classcraft. Una vez seleccionada la misión te mostrará la introducción de la actividad y darle clic en **Iniciar misión**. Ver ilustración 11.

Ilustración 11.

Introducción de la misión.



Nota: Captura de pantalla de inicio de misión en Classcraft.

Una vez revisada la introducción, avanzarás al primer reto. Dónde debes de hacer clic en el segundo objetivo. Ver ilustración 12.

Ilustración 12.

Avance al primer objetivo.



Nota: Captura de pantalla de avance de los objetivos en Classcraft.

5.3 Actividades en la misión

Seleccionado el siguiente reto, podrás observar las actividades propuestas por tu docente como: una historia creada para la clase, la sección de tareas, la sección de deberes en la que enviarás tu actividad realizada y los debates para que compartas tus descubrimientos con la clase. Ver ilustración 13.

Ilustración 13.

Misión: El Despertar de las Semillas.



Nota: Captura de pantalla de la pestaña historia de la misión en Classcraft.

En la sección de tarea, se encuentra la información necesaria de la clase, así como imágenes, videos o infografías como indica la ilustración 14, así como enlaces a otras plataformas que te ayudará en tu proceso de aprendizaje. Ver ilustración 15.

Ilustración 14.

Tarea asignada.



Nota: Captura de pantalla de la pestaña tareas de Classcraft.

Ilustración 15



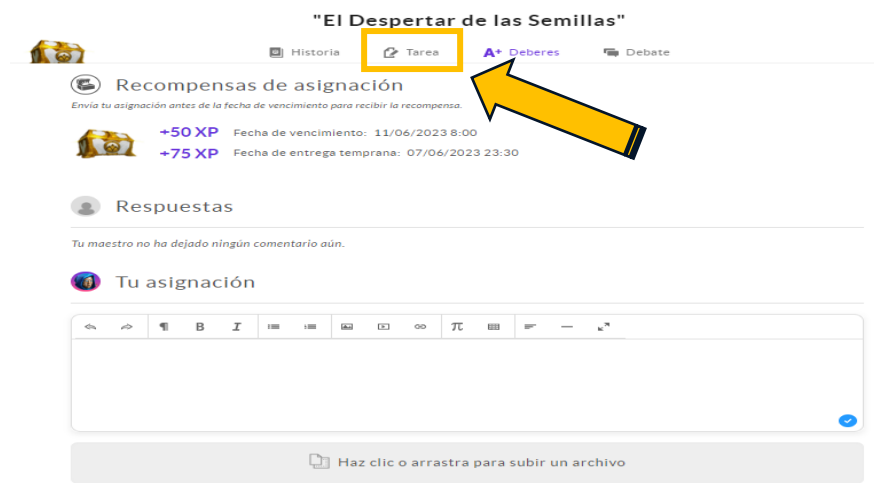
Nota: Captura de pantalla de la actividad "El Darwinismo" en Padlet.

5.4 Sección tareas

En la sección de deberes podrás conocer tus puntos de experiencia que obtendrás al culminar la actividad, también podrás hacer consultas y subir archivos en el caso de ser solicitado. Ver ilustración 16.

Ilustración 16.

Envío de tarea.



Nota: Captura de pantalla de la pestaña tareas en Classcraft.

5.5 Sección de debates

En la sección de **Debates**, comentarás lo aprendido, al mismo tiempo ganarás más puntos de experiencia por publicar tu comentario a la clase y haz clic en **Enviar**. Ver ilustración 17.

Ilustración 17.

Sección debate.



Nota: Captura de pantalla de la pestaña debates en Classcraft.

Cumplida esta misión avanzarás a los siguientes retos en donde deberás seguir los pasos anteriores para completar todas las misiones y aprenderás como nunca antes. Ver ilustración 18 y 19.

Ilustración 18.

Avanzar al reto siguiente.



Nota: Captura de pantalla de los objetivos de la misión en Classcraft.

Ilustración 19.

Objetivos completados



Nota: Captura de pantalla de finde misión de la clase en Classcraft.

5.6 Fin del juego.

De esta manera habrás cumplido todos los retos, aprenderás los contenidos de la asignatura y te habrás divertido como nunca. Ver ilustración 20.

Ilustración 20.

Fin de juego



Felicidades haz completado tus misiones

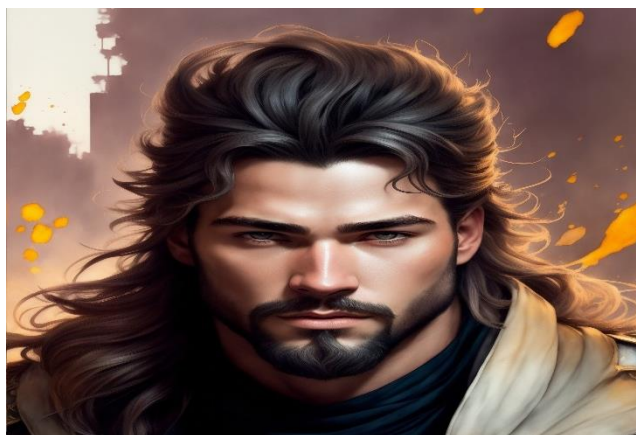
Esta historia narra el proceso de evolución y el origen de las especies, destacando la importancia de la diversidad y el descubrimiento en la naturaleza. Cada capítulo muestra diferentes aspectos de este proceso, desde la aparición de nuevas especies hasta la competencia y la adaptación al entorno.

Gracias pro su colaboración.

Nota: Captura de pantalla de fin del juego en Classcraft.

Ilustración 21.

Final de juego



Nota: Imagen creada con Inteligencia Artificial Leonardo AI.

¡Vamos has la prueba! ¿Te atreves a usar *Classcraft*?

No te arrepentirás.

Anexo 19: Rúbrica de Validación para la Propuesta del Proyecto de Grado

En el anexo 17 se muestra la rúbrica de la validación de la propuesta de grado que consiste en dos partes, la primera para validar el manual para docentes y la segunda para el manual para los estudiantes.

Rúbrica para validar Manual para Docentes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Metodología	¿Fue clara y efectiva la metodología utilizada para crear el manual?	
	¿Se basó en una investigación sólida y planificación adecuada?	
Claridad y Estructura	¿Es claro cómo está estructurado el manual?	
	¿Las secciones están organizados de manera lógica y fácil de seguir?	
Cobertura del Contenido	¿Incluye imágenes y texto que abarquen todas las funcionalidades clave de Classcraft para los docentes?	
Adherencia a las Buenas Prácticas	¿El manual fomenta el uso de buenas prácticas pedagógicas en la implementación de Classcraft en el aula?	
Viabilidad	¿Desde su perspectiva considera que este manual se puede usar con facilidad para la creación de espacios gamificados en él aula?	
Impacto Educativo	¿Cómo se espera que este manual impacte en la enseñanza y el aprendizaje usando Classcraft?	
Total:		

Sección para validar Manual para Estudiantes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Claridad y Facilidad de Uso	¿Es el lenguaje claro y accesible para los estudiantes?	
	¿La estructura y diseño facilitan la navegación y comprensión del manual?	
Cobertura del Contenido	¿El manual incluye imágenes y texto que cubren todas las áreas esenciales de Classcraft para los estudiantes?	
Ayuda en el Aprendizaje	¿El manual proporciona información y orientación efectiva para que los estudiantes comprendan y utilicen Classcraft de manera óptima?	
Inclusividad	¿El manual se adapta a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes?	

Diseño e Interactividad	¿El diseño del manual, incluyendo imágenes, gráficos y ejemplos, es atractivo y mejora la comprensión y participación de los estudiantes?	
Utilidad del Manual	¿Cómo de útil es este manual para los estudiantes en su experiencia con Classcraft?	
	¿Realmente les ayuda a entender y aplicar el sistema?	
Total:		

Escala de Calificación:

1. **Desempeño Deficiente:** La propuesta es confusa, poco clara o incorrecta en su formulación y carece de relevancia, objetivos claros, metodología adecuada, contribución original, viabilidad y discusión de impacto.
2. **Desempeño Bajo:** La propuesta es confusa o poco clara en su formulación y tiene limitaciones en términos de relevancia, objetivos claros, metodología adecuada, contribución original, viabilidad y discusión de impacto.
3. **Desempeño Aceptable:** La propuesta es clara y precisa en su formulación, es relevante, presenta objetivos claros, una metodología adecuada, alguna contribución original, viabilidad y una discusión básica de impacto.
4. **Desempeño Bueno:** La propuesta es muy clara y precisa en su formulación, es altamente relevante, presenta objetivos claros, una metodología sólida, una contribución original significativa, viabilidad y una discusión sólida de impacto.
5. **Desempeño Excelente:** La propuesta es excepcionalmente clara y precisa en su formulación, es altamente relevante, presenta objetivos claros y ambiciosos, una metodología sobresaliente, una contribución original destacada, viabilidad bien fundamentada y una discusión detallada y persuasiva del impacto potencial.

Anexo 20: Validación y consideraciones generales de la Propuesta de Intervención Educativa por Expertos.

A continuación, se muestra la validación de la propuesta de intervención educativa y las consideraciones generales por arte de los tres expertos.


Experto 1

Rúbrica para validar Manual para Docentes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Metodología	¿Fue clara y efectiva la metodología utilizada para crear el manual?	5
	¿Se basó en una investigación sólida y planificación adecuada?	5
Claridad y Estructura	¿Es claro cómo está estructurado el manual?	5
	¿Las secciones están organizados de manera lógica y fácil de seguir?	5
Cobertura del Contenido	¿Incluye imágenes y texto que abarquen todas las funcionalidades clave de Classcraft para los docentes?	5
Adherencia a las Buenas Prácticas	¿El manual fomenta el uso de buenas prácticas pedagógicas en la implementación de Classcraft en el aula?	5
Viabilidad	¿Desde su perspectiva considera que este manual se puede usar con facilidad para la creación de espacios gamificados en él aula?	5
Impacto Educativo	¿Cómo se espera que este manual impacte en la enseñanza y el aprendizaje usando Classcraft?	5
Total:		40

Sección para validar Manual para Estudiantes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Claridad y Facilidad de Uso	¿Es el lenguaje claro y accesible para los estudiantes?	5
	¿La estructura y diseño facilitan la navegación y comprensión del manual?	5
Cobertura del Contenido	¿El manual incluye imágenes y texto que cubren todas las áreas esenciales de Classcraft para los estudiantes?	5
Ayuda en el Aprendizaje	¿El manual proporciona información y orientación efectiva para que los estudiantes comprendan y utilicen Classcraft de manera óptima?	5
Inclusividad	¿El manual se adapta a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes?	5
Diseño e Interactividad	¿El diseño del manual, incluyendo imágenes, gráficos y ejemplos, es atractivo y mejora la comprensión y participación de los estudiantes?	4
Utilidad del Manual	¿Cómo de útil es este manual para los estudiantes en su experiencia con Classcraft?	5
	¿Realmente les ayuda a entender y aplicar el sistema?	5
Total:		39

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
El manual elaborado comprende las necesidades y niveles de conocimiento de los usuarios, que en este caso son docentes y estudiantes.	X	
Organiza el contenido del manual de manera lógica y secuencial.	X	
Proporciona instrucciones detalladas y paso a paso para el uso de Classcraft. Usa ejemplos concretos y capturas de pantalla cuando sea necesario para ilustrar los pasos.	X	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por:	Firma: 	
Ing. Esp. Mayra de la Nube García P.		
C.I.:0104999040		
Fecha de validación:26/09/2023		
Teléfono: 0969347227		
Correo Electrónico: maynu26@hotmail.com		


Experto 2

Rúbrica para validar Manual para Docentes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Metodología	¿Fue clara y efectiva la metodología utilizada para crear el manual?	5
	¿Se basó en una investigación sólida y planificación adecuada?	5
Claridad y Estructura	¿Es claro cómo está estructurado el manual?	5
	¿Las secciones están organizados de manera lógica y fácil de seguir?	5
Cobertura del Contenido	¿Incluye imágenes y texto que abarquen todas las funcionalidades clave de Classcraft para los docentes?	4
Adherencia a las Buenas Prácticas	¿El manual fomenta el uso de buenas prácticas pedagógicas en la implementación de Classcraft en el aula?	5
Viabilidad	¿Desde su perspectiva considera que este manual se puede usar con facilidad para la creación de espacios gamificados en él aula?	5
Impacto Educativo	¿Cómo se espera que este manual impacte en la enseñanza y el aprendizaje usando Classcraft?	5
Total:		39

Sección para validar Manual para Estudiantes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Claridad y Facilidad de Uso	¿Es el lenguaje claro y accesible para los estudiantes?	5
	¿La estructura y diseño facilitan la navegación y comprensión del manual?	5
Cobertura del Contenido	¿El manual incluye imágenes y texto que cubren todas las áreas esenciales de Classcraft para los estudiantes?	5
Ayuda en el Aprendizaje	¿El manual proporciona información y orientación efectiva para que los estudiantes comprendan y utilicen Classcraft de manera óptima?	5
Inclusividad	¿El manual se adapta a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes?	5
Diseño e Interactividad	¿El diseño del manual, incluyendo imágenes, gráficos y ejemplos, es atractivo y mejora la comprensión y participación de los estudiantes?	5
Utilidad del Manual	¿Cómo de útil es este manual para los estudiantes en su experiencia con Classcraft?	5
	¿Realmente les ayuda a entender y aplicar el sistema?	5
Total:		40

CONSIDERACIONES GENERALES		
	SI	NO
El manual elaborado comprende las necesidades y niveles de conocimiento de los usuarios, que en este caso son docentes y estudiantes.	X	
Organiza el contenido del manual de manera lógica y secuencial.	X	
Proporciona instrucciones detalladas y paso a paso para el uso de Classcraft. Usa ejemplos concretos y capturas de pantalla cuando sea necesario para ilustrar los pasos.	X	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por:	Firma:	
C.I.: 0104086517		
Fecha de validación: 28/09/2023		
Teléfono: 0998117654		
Correo Electrónico: vramirez194@hotmail.com		


Experto 3

Rúbrica para validar Manual para Docentes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Metodología	¿Fue clara y efectiva la metodología utilizada para crear el manual?	5
	¿Se basó en una investigación sólida y planificación adecuada?	5
Claridad y Estructura	¿Es claro cómo está estructurado el manual?	5
	¿Las secciones están organizados de manera lógica y fácil de seguir?	5
Cobertura del Contenido	¿Incluye imágenes y texto que abarquen todas las funcionalidades clave de Classcraft para los docentes?	5
Adherencia a las Buenas Prácticas	¿El manual fomenta el uso de buenas prácticas pedagógicas en la implementación de Classcraft en el aula?	5
Viabilidad	¿Desde su perspectiva considera que este manual se puede usar con facilidad para la creación de espacios gamificados en él aula?	5
Impacto Educativo	¿Cómo se espera que este manual impacte en la enseñanza y el aprendizaje usando Classcraft?	5
Total:		40

Sección para validar Manual para Estudiantes:

Criterio	Descripción (Preguntas para Valoración)	Puntuación (0-5)
Claridad y Facilidad de Uso	¿Es el lenguaje claro y accesible para los estudiantes?	5
	¿La estructura y diseño facilitan la navegación y comprensión del manual?	5
Cobertura del Contenido	¿El manual incluye imágenes y texto que cubren todas las áreas esenciales de Classcraft para los estudiantes?	5
Ayuda en el Aprendizaje	¿El manual proporciona información y orientación efectiva para que los estudiantes comprendan y utilicen Classcraft de manera óptima?	5
Inclusividad	¿El manual se adapta a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes?	5
Diseño e Interactividad	¿El diseño del manual, incluyendo imágenes, gráficos y ejemplos, es atractivo y mejora la comprensión y participación de los estudiantes?	5
Utilidad del Manual	¿Cómo de útil es este manual para los estudiantes en su experiencia con Classcraft?	5
	¿Realmente les ayuda a entender y aplicar el sistema?	5
Total:		40

CONSIDERACIONES GENERALES		
El manual elaborado comprende las necesidades y niveles de conocimiento de los usuarios, que en este caso son docentes y estudiantes.	SI	NO
	Si	
Organiza el contenido del manual de manera lógica y secuencial.	Si	
Proporciona instrucciones detalladas y paso a paso para el uso de Classcraft. Usa ejemplos concretos y capturas de pantalla cuando sea necesario para ilustrar los pasos.	Si	
CONSIDERACIONES FINALES		
Instrumento validado por: Mgtr. Marlin Cueva	Firma: 	
C.I.: 1104159692		
Fecha de validación: 03/10/2023		
Teléfono: 0969690614		
Correo Electrónico: marlingloria@.com		

Escala de Calificación:

1. Desempeño Deficiente: La propuesta es confusa, poco clara o incorrecta en su formulación y carece de relevancia, objetivos claros, metodología adecuada, contribución original, viabilidad y discusión de impacto.

2. Desempeño Bajo: La propuesta es confusa o poco clara en su formulación y tiene limitaciones en términos de relevancia, objetivos claros, metodología adecuada, contribución original, viabilidad y discusión de impacto.

3. Desempeño Aceptable: La propuesta es clara y precisa en su formulación, es relevante, presenta objetivos claros, una metodología adecuada, alguna contribución original, viabilidad y una discusión básica de impacto.

4. Desempeño Bueno: La propuesta es muy clara y precisa en su formulación, es altamente relevante, presenta objetivos claros, una metodología sólida, una contribución original significativa, viabilidad y una discusión sólida de impacto.

5. Desempeño Excelente: La propuesta es excepcionalmente clara y precisa en su formulación, es altamente relevante, presenta objetivos claros y ambiciosos, una metodología sobresaliente, una contribución original destacada, viabilidad bien fundamentada y una discusión detallada y persuasiva del impacto potencial.

Yo, **JORGE STALIN PONCE NEIRA** en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **"USO DE CLASSCRAFT COMO RECURSO GAMIFICADO PARA FOMENTAR LA INTERACCIÓN EN LA CLASE DE CIENCIAS NATURALES EN EL NOVENO AÑO DE EGB DE LA U. E. SAN JOAQUÍN."**, de conformidad con el **Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN** reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 21 de octubre de 2023



Jorge Stalin Ponce Neira
C.I: 0301937470



UNA E

Cláusula de Propiedad Intelectual

Yo, **JORGE STALIN PONCE NEIRA**, autor del trabajo de titulación **"USO DE CLASSCRAFT COMO RECURSO GAMIFICADO PARA FOMENTAR LA INTERACCIÓN EN LA CLASE DE CIENCIAS NATURALES EN EL NOVENO AÑO DE EGB DE LA U. E. SAN JOAQUÍN."**, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 21 de octubre de 2023

Jorge Stalin Ponce Neira
C.I: 0301937470



UNA E

Certificación del Tutor

Yo, **LUCÍA GABRIELA CAGUANA ANZOÁTEGUI**, tutora del trabajo de titulación denominado **"USO DE CLASSCRAFT COMO RECURSO GAMIFICADO PARA FOMENTAR LA INTERACCIÓN EN LA CLASE DE CIENCIAS NATURALES EN EL NOVENO AÑO DE EGB DE LA U. E. SAN JOAQUÍN"** perteneciente al estudiante: **JORGE STALIN PONCE NEIRA**. Doy fe de haber guiado y aprobado el trabajo de titulación. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 6% de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 07 de noviembre de 2023



**LUCÍA GABRIELA
CAGUANA ANZOÁTEGUI**

Mgs. Lucía Gabriela Caguana Anzoátegui
C.I: 0104647714