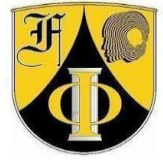




UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ESTE
FACULTAD DE FILOSOFÍA



CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE
APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ESTE AÑO 2024**

Línea de Investigación: Educación para la integridad

Autoras:

Luana Thais Melgarejo Bordón
luumelga@gmail.com

Rocío Natalia González Figueredo

Orientador:

Lic. Graciela Duarte Maidana
graciela.duarte@filosofiaune.edu.py

Trabajo Final de Grado presentado a la Facultad de Filosofía de la Universidad
Nacional del Este como requisito para la obtención del título de Licenciatura en
Ciencias de la Educación.

Ciudad del Este – Paraguay

Año 2024

RESUMEN

Este estudio analiza la gamificación como estrategia de aprendizaje en estudiantes de la carrera de Ciencias de la Educación de la Facultad de Filosofía, periodo 2024. Teniendo como objetivos analizar la gamificación como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de la Carrera de Ciencias de la Educación de la Facultad de Filosofía periodo 2024, determinar las estrategias de aprendizaje empleadas en la gamificación, identificar los beneficios que encuentran los estudiantes utilizando la gamificación como estrategia de aprendizaje, describir los elementos que facilita la gamificación en el proceso de formación educativa de los estudiantes en la Carrera de Ciencias de la Educación de la Facultad de Filosofía periodo 2024. Con un enfoque cuantitativo, se recolectaron datos a través de encuestas con un alcance descriptivo. Con una muestra de 118 encuestados, se revela que 72 estudiantes perciben que las estrategias de gamificación mejoran su interés, 49 piensan que esto sucede a veces y 2 nunca. En cuanto a los beneficios, 69 alumnos siempre encuentran ventajas, 49 lo experimentan a veces y 2 nunca. Por último, respecto a los elementos que facilitan la gamificación, 72 estudiantes consideran que son efectivos siempre, 44 a veces y 2 nunca. En conclusión, la gamificación se muestra como una estrategia efectiva para mejorar el interés, el desempeño y la interacción social de los estudiantes. Sugiriendo su potencial como herramienta clave en el proceso educativo.

Palabras claves: Gamificación; Aprendizaje; Estrategia; Desempeño.

ABSTRACT

This study analyzes gamification as a learning strategy in students of the Education Sciences degree of the Faculty of Philosophy, period 2024. Having as objectives to analyze gamification as a learning strategy in students of the Education Sciences Degree of the Faculty of Philosophy period 2024, determine the learning strategies used in gamification, identify the benefits that students find using gamification as a learning strategy, describe the elements that facilitate gamification in the educational training process of students in the Education Sciences Degree of the Faculty of Philosophy period 2024. With a quantitative approach, data was collected through surveys with a descriptive scope. With a sample of 118 respondents, it is revealed that 72 students perceive that gamification strategies improve their interest, 49 think that this happens sometimes and 2 never. Regarding the benefits, 69 students always find advantages, 49 experience it sometimes and 2 never. Finally, regarding the elements that facilitate gamification, 72 students consider them to be effective always, 44 sometimes and 2 never. In conclusion, gamification is shown to be an effective strategy to improve students' interest, performance and social interaction, suggesting its potential as a key tool in the educational process.

Keywords: Virtual platforms, learning, students, perception, face-to-face classes.