



# Monografía\_Abed\_vf

7%  
Textos sospechosos



6% Similitudes  
0% similitudes entre comillas  
2% entre las fuentes mencionadas  
2% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: Monografía\_Abed\_vf.docx  
ID del documento: 0c81f71e2bda53984564a36d4254f8ab1f904307  
Tamaño del documento original: 94,41 kB  
Autores: []

Depositante: Roxana Villa Longa  
Fecha de depósito: 7/10/2024  
Tipo de carga: interface  
fecha de fin de análisis: 7/10/2024

Número de palabras: 10.822  
Número de caracteres: 75.314

Ubicación de las similitudes en el documento:



## Fuentes de similitudes

### Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<b>Documento de otro usuario</b> #330c01 El documento proviene de otro grupo 27 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (94 palabras)
2	<b>www.mlsjournals.com</b> <a href="https://www.mlsjournals.com/pedagogy-culture-innovation/article/view/2584#:~:text=Este artículo...">https://www.mlsjournals.com/pedagogy-culture-innovation/article/view/2584#:~:text=Este artículo...</a> 28 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (77 palabras)
3	<b>addi.ehu.es</b> <a href="http://addi.ehu.es/bitstream/10810/53827/1/GrAL_Ruiz%20de%20Gauna.pdf">http://addi.ehu.es/bitstream/10810/53827/1/GrAL_Ruiz de Gauna.pdf</a> 28 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (77 palabras)
4	<b>ciencialatina.org</b> <a href="https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/7011/10650/">https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/7011/10650/</a> 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (82 palabras)
5	<b>Documento de otro usuario</b> #9c1e7b El documento proviene de otro grupo 20 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (62 palabras)

### Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<b>repositorio.pucesa.edu.ec</b> <a href="https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1913/5/76413.pdf.txt">https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1913/5/76413.pdf.txt</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
2	<b>Documento de otro usuario</b> #b52ac6 El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
3	<b>uvadoc.uva.es</b> <a href="https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/41503/1/TFG-O-1842.pdf">https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/41503/1/TFG-O-1842.pdf</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
4	<b>addi.ehu.es</b> <a href="http://addi.ehu.es/bitstream/10810/53549/2/GrAL_Riol.pdf">http://addi.ehu.es/bitstream/10810/53549/2/GrAL_Riol.pdf</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (35 palabras)
5	<b>dspace.unia.es</b> <a href="https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/8853/1613_Marqués.pdf?sequence=1">https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/8853/1613_Marqués.pdf?sequence=1</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (37 palabras)

### Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- <https://orcid.org/0009-0001-3300-357X>
- <https://orcid.org/0000-0003-0595-1078>
- <https://journalacademy.net/index.php/revista/article/view/181/193>
- <https://repositorio.umecit.edu.pa/server/api/core/bitstreams/f1f5f70a-8311-48b2-ab86-e9ce5b4e904e/content>
- <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/2756>

## Puntos de interés

□

GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL CLIMA DEL AULA POSITIVO.

GAMIFICATION AS A DIDACTIC RESOURCE FOR BUILDING A POSITIVE CLASSROOM CLIMATE.



**repositorio.its.edu.pe**

<http://repositorio.its.edu.pe/bitstream/20.500.14360/90/2/12.%20Informe%20antiplagio%20%2840%29.pdf>

Trabajo de Investigación para optar al Grado Académico de Bachiller en Educación

Presentado por

Abed Nego Murga Leqqe

<https://orcid.org/0009-0001-3300-357X>

Asesora:

Roxana Vanessa Villa Longa

<https://orcid.org/0000-0003-0595-1078>

Lima, octubre, 2024

DEDICATORIA

A mis estudiantes, que son mi motivo para seguir avanzando y mejorando en esta noble misión que es la de ser docente.

AGRADECIMIENTO



**repositorio.utmachala.edu.ec**

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/10818/3/ECUACE-2017-AE-CD00173.pdf.txt>

Primeramente,



**www.clubensayos.com** | Dedicatoria - Ensayos - maragrita

<https://www.clubensayos.com/Acontecimientos-Sociales/Dedicatoria/1300220.html>

a Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado lo necesario para seguir adelante día a día, además de su infinita bondad y amor.

A mi madre por haberme apoyado en todo momento, más que nada, por su amor. A mi padre por los ejemplos de perseverancia y constancia que lo caracterizan. A mis hermanos por ser el ejemplo de la cual aprendí.

A mi esposa y mi hija, por su gran apoyo y motivación para la culminación de mis estudios profesionales, por su apoyo y paciencia ofrecido en la realización de este trabajo.

## RESUMEN

La presente investigación se enfoca en la gamificación como recurso didáctico y su contribución en la construcción de un clima de aula positivo. Así, el objetivo general es, explicar de qué manera la gamificación, como recurso didáctico, contribuye en la construcción de un clima de aula positivo. Mientras que, los objetivos específicos son: explicar los beneficios de la gamificación en el aula y analizar la relación entre el uso de la gamificación y la construcción de un clima de aula positivo. En esta línea, a través de un enfoque analítico, en base a datos bibliográficos se busca explicar cómo la gamificación aumenta la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes. En el capítulo I, se aborda la definición de gamificación, los elementos y los beneficios de la gamificación en el aula. En el capítulo II, se desarrolla la definición de clima de aula positivo, los factores que generan un clima de aula positivo, el clima de aula positivo y el rol del docente, y se cierra abordando la relación entre gamificación como recurso didáctico y la construcción del clima positivo del aula. La investigación concluye que la gamificación no solo incrementa la motivación y el compromiso, sino que también fomenta relaciones interpersonales saludables, desarrollando habilidades socioemocionales como la empatía y la colaboración. Al transformar el aula en un entorno dinámico, la participación activa y la retroalimentación positiva contribuyen tanto al crecimiento académico como personal de los estudiantes, consolidando un clima de aula positivo para el aprendizaje significativo.

Palabras clave: Gamificación educativa, clima de aula positivo, recurso didáctico.

## ABSTRACT

This research focuses on gamification as a teaching resource and its contribution to building a positive classroom climate. Thus, the general objective is to explain how gamification, as a teaching resource, contributes to the construction of a positive classroom climate. While, the specific objectives are: explain the benefits of gamification in the classroom and analyze the relationship between the use of gamification and the construction of a positive classroom climate. Along these lines, through an analytical approach, based on bibliographic data, we seek to explain how gamification increases the motivation, commitment and active participation of students. Chapter I addresses the definition of gamification, the elements and benefits of gamification in the classroom. In chapter II, the definition of positive classroom climate, the factors that generate a positive classroom climate, the positive classroom climate and the role of the teacher are developed, and it closes by addressing the relationship between gamification as a teaching resource and the construction of the positive classroom climate. The research concludes that gamification not only increases motivation and commitment, but also fosters healthy interpersonal relationships, developing socio-emotional skills such as empathy and collaboration. By transforming the classroom into a dynamic environment, active participation and positive feedback contribute to both the academic and personal growth of students, consolidating a positive classroom climate for meaningful learning.

Keywords: Educational gamification, positive classroom climate, didactic resource.



## ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I:	
LA GAMIFICACIÓN Y SU USO COMO RECURSO DIDÁCTICO	3
1.	



## 1. Definición de gamificación

### 1.2. Elementos de la gamificación

#### 1.3. Beneficios de la gamificación..... 10

## CAPÍTULO II: EL CLIMA DEL AULA POSITIVO

### 2.1. Definición del clima del aula positivo

### 2.2. Factores que generan el clima del aula positivo

### 2.3. Clima del aula positivo y rol docente

2

### 4. Relación entre el uso de la gamificación como recurso didáctico y la construcción del clima del aula positivo.

## CONCLUSIONES

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

## INTRODUCCIÓN

La gamificación ha emergido como un innovador recurso didáctico en el ámbito educativo, ofreciendo nuevas formas de involucrar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Este recurso didáctico utiliza elementos y dinámicas de juego, como puntos, recompensas y desafíos, con el objetivo de incrementar la motivación y el compromiso de los alumnos. En un contexto escolar cada vez más preocupado por el clima en el aula, la gamificación se presenta como una herramienta clave para fomentar un ambiente positivo, donde la colaboración, la inclusión y la creatividad puedan florecer.

Un clima de aula positivo es indispensable para el desarrollo pleno de los estudiantes. Según Sandoval (2014), un entorno de aula que favorece el desarrollo personal es aquel en el que los alumnos sienten apoyo y solidaridad por parte de sus compañeros y educadores, generando un ambiente de confianza y seguridad emocional. En este sentido, el respeto por las diferencias individuales, tanto en habilidades como en ritmos de aprendizaje, fomenta una cultura de inclusión que potencia la autoestima y el sentido de pertenencia de los estudiantes.

Un clima de aula positivo se caracteriza por la comunicación respetuosa, la escucha activa y la valoración mutua, elementos esenciales que facilitan relaciones sólidas entre estudiantes y docentes. Millicic y Arón (2000) argumentan que estas interacciones generan un ambiente de apoyo que es crucial para el bienestar emocional de los alumnos. Además, la sensibilidad ante las dificultades de los demás promueve una cultura de empatía y solidaridad, lo que se traduce en un mayor rendimiento académico y en el desarrollo personal integral de los estudiantes.

La gamificación, al introducir un enfoque lúdico en el aula, contribuye a construir un clima positivo, ya que permite a los estudiantes participar activamente en su aprendizaje. Esta metodología fomenta la autonomía y la responsabilidad, haciendo que los alumnos se sientan protagonistas de su proceso educativo. Al considerar el aprendizaje como una experiencia divertida y atractiva, la gamificación despierta un interés significativo que beneficia la formación educativa de los estudiantes. Rodríguez (2015) detalla cómo la gamificación puede transformar el entorno de aprendizaje, argumentando que el uso de elementos lúdicos no solo aumenta la motivación, sino que también mejora la cohesión grupal y las relaciones entre estudiantes y docentes, creando un ambiente más colaborativo y dinámico.

La premisa central de esta investigación sostiene que la gamificación como recurso didáctico contribuye a la construcción de un clima de aula positivo. Por lo tanto, la pregunta que guía este estudio es: ¿De qué manera la gamificación como recurso didáctico contribuye a la construcción del clima de aula positivo? El objetivo general de esta monografía es explicar de qué manera la gamificación como recurso didáctico contribuye a la construcción del clima de aula positivo. Para alcanzar este objetivo, se plantean los siguientes objetivos específicos: Explicar los beneficios de la gamificación en el aula y Explicar la relación entre el uso de la gamificación como recurso didáctico y la construcción del clima de aula positivo.

Esta monografía se estructura en dos capítulos: el primero se centra en la definición, los elementos y los beneficios de la gamificación como recurso didáctico, mientras que el segundo explora el concepto de clima positivo del aula, sus factores y el rol del docente en este proceso. También se aborda la relación entre la gamificación y la creación de un clima positivo en el aula. Finalmente, se presentan las conclusiones donde la gamificación se posiciona como un recurso didáctico clave para la construcción de un clima de aula positivo.

## CAPÍTULO I: LA GAMIFICACIÓN Y SU USO COMO RECURSO DIDÁCTICO

La gamificación es un recurso didáctico que integra



### Documento de otro usuario

El documento proviene de otro grupo

elementos y principios de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el fin de aumentar la motivación y el compromiso de los participantes. En el ámbito educativo, esta metodología ha cobrado relevancia por su capacidad de transformar el aprendizaje tradicional en una experiencia más atractiva e interactiva. Al utilizar mecánicas como puntos, recompensas, niveles y desafíos,



### ciencialatina.org

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/7011/10650/>

la gamificación no solo hace que el proceso de aprendizaje sea más

entretenido, sino que también promueve habilidades clave como el esfuerzo conjunto, el pensamiento analítico y la capacidad de resolver conflictos. Además, crea un entorno donde el error se ve como parte natural del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes experimentar sin miedo y reforzando su motivación intrínseca. En este sentido, en este capítulo explicaremos los conceptos, elementos y beneficios de la gamificación en el sector educativo.

#### Definición de gamificación

La gamificación viene de la palabra en inglés gamification, asignada por el programador británico de videojuegos Nick Pelling entre los años 2002 y 2003. Sin embargo, según Barreiro (2021) para el año 2010 es que este término comienza a tener popularidad y se extiende en diferentes ámbitos como la empresa, la educación, el gobierno y la salud.

En esta línea, Calvacho (2022) señala que gamificar consiste en transformar un proceso en un juego, colocando a los participantes en el centro como jugadores. Deben sentirse involucrados, tomar decisiones, progresar, enfrentar retos, participar socialmente, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. El objetivo es que disfruten mientras alcanzan los objetivos del proceso gamificado.

Por su parte, Ordóñez (2022) indica que la gamificación es un recurso didáctico que incorpora elementos de juego en el aula para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al aplicar la mecánica del juego, se motiva a los estudiantes a participar activamente en su aprendizaje, lo que contribuye a desarrollar sus habilidades de manera más efectiva. La motivación intrínseca que los juegos generan en los estudiantes facilita un aprendizaje significativo. La gamificación, al trasladar el mecanismo de los videojuegos al entorno educativo, promueve la participación activa de los alumnos y ofrece beneficios a largo plazo, como un aumento en la motivación y el compromiso. Su implementación en el aula ha demostrado ser efectiva para proporcionar aprendizajes más significativos y mejorar los resultados educativos.

Según Castellanos (2020), la gamificación es definida como "un proyecto didáctico contextualizado, significativo y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje", en el cual se busca que los alumnos aprendan sin percatarse de que están aprendiendo. Se utiliza como una herramienta potencial en el aula para fomentar la motivación a través de estrategias lúdicas que involucren a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Rodríguez (2015), detalla cómo la gamificación puede ser un recurso didáctico poderoso para transformar el entorno de aprendizaje. Describe cómo el uso de elementos de juego (puntos, recompensas, desafíos) no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también fomenta un clima positivo en el aula. Además, señala que la gamificación puede mejorar la cohesión grupal, la participación activa y la relación entre estudiantes y docentes, creando un ambiente más colaborativo y dinámico.

Para Gómez (2019) la gamificación en la educación implica la integración de elementos lúdicos como la obtención de recompensas, la progresión por niveles y la competencia sana, con el fin de aumentar el interés y la participación de los estudiantes. Esta técnica es utilizada para convertir el aprendizaje en una experiencia más dinámica y estimulante, lo que facilita la asimilación de los contenidos y mejora el rendimiento académico. Además, la gamificación fomenta la interacción social y la cooperación entre estudiantes.

Adicionalmente, Carrillo (2021) argumenta que, la gamificación puede entenderse como la aplicación de dinámicas y mecánicas de juegos en entornos educativos, con el propósito de mejorar la experiencia de aprendizaje mediante el uso de incentivos como puntos, medallas, tablas de clasificación y logros. Estos elementos no solo fomentan la competencia sana entre los estudiantes, sino que también promueven la participación activa, el compromiso emocional y la perseverancia en el logro de objetivos educativos.

Para Sánchez (2018), la gamificación se refiere al uso de recursos basadas en juegos en contextos educativos para aumentar la motivación y el interés de los estudiantes. Se aplican dinámicas como niveles, medallas, misiones y retos para transformar actividades tradicionales en experiencias más atractivas. Esta técnica permite a los estudiantes recibir retroalimentación inmediata y fomentar su autoconfianza, mientras exploran diferentes maneras de aprender y resolver problemas.

Por otro lado, Salazar, (2020) sostiene que, la gamificación es el uso sistemático de componentes, dinámicas y técnicas de diseño de juegos en situaciones educativas, no orientadas al entretenimiento, con el objetivo de incrementar la participación y motivación de los estudiantes. Estos componentes incluyen la retroalimentación constante, la visualización del progreso, la interacción social y la posibilidad de asumir roles. Al aplicar estos elementos, se busca transformar las tareas educativas en experiencias inmersivas que desafían y premian el esfuerzo continuo, lo que ayuda a mantener el interés de los estudiantes y a facilitar la comprensión de conceptos complejos

El autor Córdova (2019) manifiesta que, la gamificación, en el contexto educativo, se entiende como la integración de mecánicas de juego, tales como la asignación de puntos, el avance de niveles, y la competencia entre pares, con la finalidad de modificar el comportamiento de los estudiantes y hacer que las actividades de aprendizaje sean más atractivas. Esta técnica permite no solo aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes, sino también personalizar la experiencia de aprendizaje, adaptándola a las diferentes velocidades y estilos de los alumnos, lo que facilita el logro de objetivos educativos a largo plazo.

Torres (2018) indica que, la gamificación se basa en la implementación de elementos de juegos (como misiones, avatares, insignias y tablas de clasificación) para promover una mayor implicación de los estudiantes en el aprendizaje. La idea central de la gamificación no es convertir el aprendizaje en un juego, sino utilizar la estructura y las dinámicas de los juegos para hacer que las actividades educativas sean más atractivas y estimulantes. Esta técnica busca cambiar la percepción de las tareas académicas, convirtiéndolas en desafíos que los estudiantes se esfuerzan por superar, con el fin de obtener logros que les proporcionan una satisfacción intrínseca.

Huaylla (2022) define la gamificación como el uso



#### Documento de otro usuario

El documento proviene de otro grupo

de elementos y principios de diseño de juegos en contextos no

lúdicos, como el ámbito educativo, para mejorar la participación, motivación y aprendizaje. Según Huaylla, la gamificación busca aprovechar la naturaleza atractiva y motivadora de los juegos para fomentar una experiencia de aprendizaje más dinámica y efectiva. Esto incluye la incorporación de mecánicas como recompensas, desafíos, y retroalimentación, con el objetivo de hacer el proceso educativo más interesante y envolvente para los estudiantes.

También, Caraballo (2023), afirma que, la gamificación en educación es una metodología innovadora que aplica elementos y mecánicas de los juegos para mejorar el aprendizaje. Crea un entorno motivador y participativo que fomenta



#### Documento de otro usuario

El documento proviene de otro grupo

habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y



#### ciencialatina.org

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/7011/10650/>

el trabajo en equipo, convirtiendo el proceso educativo en una experiencia dinámica y significativa.

La gamificación, originada por el programador británico Nick Pelling y popularizada a partir de 2010, se ha convertido en una técnica educativa destacada por su capacidad de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este recurso didáctico integra elementos y dinámicas de juegos, como recompensas, niveles, retos y retroalimentación inmediata, en contextos educativos no lúdicos. Su propósito fundamental es motivar a los estudiantes al hacer el aprendizaje más atractivo y significativo. Al implementar la gamificación en el aula, se busca colocar a los estudiantes en el centro del proceso educativo, fomentando una mayor implicación y participación activa. Los estudiantes se convierten en "jugadores" que deben tomar decisiones, enfrentar desafíos y recibir reconocimiento por sus logros, lo que les permite experimentar el aprendizaje de manera más dinámica y menos coercitiva. Este recurso didáctico no solo facilita la asimilación de los contenidos, sino que también promueve la motivación intrínseca y el compromiso a largo plazo.

En suma, se considera que la gamificación puede mejorar significativamente los resultados educativos al hacer que el aprendizaje sea más interesante y envolvente. En este sentido, al utilizar recursos lúdicos, se aumenta el interés y la cooperación entre los estudiantes, se promueve la interacción social y se adapta el proceso de enseñanza a las necesidades individuales de cada alumno. Entonces, la gamificación al transformar las tareas educativas en desafíos y juegos, busca cambiar la percepción de las actividades académicas, convirtiéndolas en experiencias gratificantes que impulsan el deseo de aprender.

Elementos de la gamificación

Los elementos de la gamificación permiten crear un entorno de aprendizaje dinámico que promueve



#### edu21.cl | Diferencias Esenciales entre Gamificación y Ludificación

<https://edu21.cl/blog/estrategias-de-ensenanza/diferencias-entre-gamificacion-y-ludificacion/>

la participación activa, la motivación y el compromiso de los

estudiantes. Estos elementos, respaldados por teorías del aprendizaje y la motivación, ayudan a transformar las actividades educativas en experiencias significativas y atractivas. La gamificación se sustenta en varios elementos clave que son esenciales para su efectividad, especialmente en entornos educativos.

Según la pirámide de Werbach y Hunter (2012)



#### Documento de otro usuario

El documento proviene de otro grupo

los elementos que forman la gamificación se dividen en tres categorías: Dinámicas, mecánicas y componentes.

Las dinámicas ocupan un rol central al despertar el interés del usuario. Las mecánicas fomentan la participación activa, creando experiencias que fortalecen el aprendizaje. Y los componentes son las estrategias concretas derivadas de las dinámicas y mecánicas del juego. A continuación, se precisan dichos elementos:

Dinámicas: ocupan la cúspide de la pirámide, ya que representan la categoría más general en el proceso de gamificación. Estos elementos abarcan las motivaciones y deseos que se busca generar en los participantes. Aunque existen diversos tipos de elementos dinámicos, los más destacados son los siguientes:

**Narrativa:** proporciona un contexto y una historia que enriquecen la experiencia del juego, ayudando a los jugadores a entender objetivos y reglas, fomentando la conexión emocional y facilitando el aprendizaje.

**Emociones:** son los sentimientos que se buscan generar en los usuarios mediante el juego, y pueden incluir felicidad, curiosidad, tristeza, solidaridad y sorpresa, dependiendo de la temática y los objetivos del sistema gamificado.

**Progresión:** se refiere al avance de los participantes en una herramienta gamificada, permitiéndoles desarrollar habilidades más complejas. Este proceso genera una mayor motivación, ya que los jugadores se sienten impulsados por la necesidad de logro.

**Restricciones:** son limitaciones clave en los sistemas gamificados, que pueden aplicarse a recompensas, misiones o niveles. Deben estar bien organizadas para asegurar que el recurso gamificado sea efectiva y logre buenos resultados.

**Retroalimentación:** es una respuesta sobre el desempeño de un usuario, que facilita la auto-reflexión y mejora los procesos de enseñanza al cerrar la brecha entre el desempeño actual y el deseado.

**Relaciones sociales:** fomentan compañerismo, colaboración y competencia. Esta dinámica es fundamental, ya que los humanos son sociales y necesitan interactuar con otros.

**Mecánicas:** Estos se refieren a las experiencias que emergen de la interacción entre los jugadores y los elementos de jugabilidad. La dinámica de un juego incluye aspectos como la

competencia, la cooperación, la progresión y la narrativa, y cómo estos afectan la motivación y el comportamiento del usuario.

**Competición:** puede ser individual o por equipos, fomentando un ambiente que aumenta el rendimiento y recompensa a los ganadores. Sin embargo, es importante evitar intimidar a algunos jugadores, ya que podría perjudicar su motivación.

**Colección:** implica acumular objetos, emblemas o logros, tanto en línea (como monedas o puntos) como en formatos análogos, donde el objetivo es reunir ciertos elementos, siendo el ganador quien tenga la mayor cantidad.

**Cooperación:** consiste en trabajar en equipo para lograr un objetivo común, lo que mejora el rendimiento en comparación con el esfuerzo individual, facilita la superación de retos y fomenta el aprendizaje y las habilidades de trabajo en equipo.

**Construcción:** refleja la necesidad humana de crear. En algunas herramientas, se centra en edificar ciudades o parques, permitiendo a los participantes aprender sobre la relación entre estos espacios y sus habitantes, así como los problemas asociados.

**Desafíos:** son tareas que requieren esfuerzo y pueden ser individuales o grupales. Deben ser adecuados a las habilidades de los participantes, evitando que sean demasiado difíciles, lo que causaría ansiedad, o demasiado fáciles, lo que generaría desinterés.

**Recompensas:** son premios obtenidos al superar retos, que generalmente se manifiestan en puntos, medallas, avance a niveles superiores o bienes virtuales.

**Prueba y error:** permite a los participantes repetir retos o desafíos, brindándoles la libertad de equivocarse. Esto fomenta la confianza y la participación, facilita el aprendizaje y anima a los jugadores a experimentar con riesgos.

**Suerte:** se refiere a la influencia del azar en la mecánica del juego. Aunque el azar puede generar sorpresa y aumentar el interés de los jugadores, también puede tener efectos negativos en ciertas situaciones.

**Turnos:** implican una participación secuencial y alterna de los jugadores. Esta mecánica fomenta la cooperación, mejora el trabajo en equipo y aumenta la fidelidad al juego.

**Componentes:** Este nivel se centra en la experiencia subjetiva y emocional que el juego proporciona. Incluye aspectos como la diversión, la emoción, el desafío y la satisfacción que los jugadores experimentan al interactuar con el juego. La estética ayuda a captar el interés y a mantener el compromiso del usuario.

**Avatar:** es la representación visual del jugador en un entorno gamificado, reflejando su identidad y progreso. Al avanzar y superar desafíos, el avatar puede mejorarse como recompensa, lo que refuerza la motivación y el sentido de logro.

**Puntos:** son métricas numéricas que reflejan el progreso y comportamiento del jugador. Actúan como incentivos, ya que motivan tanto su obtención como su conservación, impulsando la participación continua y la competencia.

**Insignias:** son representaciones visuales de logros y reconocimientos, que actúan como símbolos de habilidades o metas alcanzadas. Son coleccionables y, en algunos casos, canjeables por puntos, reforzando la motivación y el sentido de progreso.

**Desbloqueo de contenidos:** se refiere a nuevos ítems disponibles al alcanzar objetivos específicos, actuando como símbolo de progreso y aumentando la motivación del jugador.

**Límite de tiempo:** establece un período específico para completar un desafío, creando urgencia y presión que intensifican la experiencia de juego, mejorando la concentración y el enfoque en la tarea.

**Niveles:** son estructuras que organizan misiones o desafíos, aumentando gradualmente su dificultad. Esta progresión es clave para mantener el interés y la motivación del jugador, ofreciendo una sensación de logro y desarrollo de habilidades.

**Misiones:** son tareas predeterminadas que brindan beneficios y recompensas. Con un objetivo claro, opciones de solución y recompensas definidas, de forma individual fomenta la competencia, en grupo promueve la cooperación.

**Tablas de clasificación:** organizan a los participantes según su rendimiento. Además de mostrar el desempeño de cada jugador, desempeñan roles importantes en la experiencia de gamificación.

En síntesis, los elementos de la gamificación son fundamentales para crear entornos de aprendizaje dinámicos que fomenten la participación activa y el compromiso de los estudiantes.

Según la clasificación de la pirámide de Werbach y Hunter (2012), estos elementos se dividen en tres tipos: dinámicas, mecánicas y componentes. Las dinámicas, como la narrativa y las emociones, son esenciales para despertar el interés y conectar emocionalmente a los estudiantes con el contenido. Por su parte, las mecánicas, que incluyen la competencia, la cooperación y los desafíos, permiten una interacción activa entre los jugadores, aumentando así la motivación y el aprendizaje. Los componentes, como avatares y tablas de clasificación, mejoran la experiencia subjetiva y emocional, manteniendo el compromiso del usuario. En conjunto, estos elementos transforman las actividades educativas en experiencias significativas y atractivas, alineadas con las teorías del aprendizaje y la motivación, lo que contribuye a un aprendizaje más efectivo y satisfactorio.



repositorio.ual.es

<https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/9775/BORREGO MILAN, FRANCISCO GABRIEL.pdf?sequence=1#:~:text=enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Objetivos>

#### Beneficios de la gamificación en el aula.

Dentro de los beneficios de la gamificación en el aula

, muchos autores aportan una gran variedad al respecto. Para fines de este apartado, se rescata los beneficios que señala Rodríguez (2015), dado que se destaca cuatro beneficios muy en común con lo encontrado en las últimas investigaciones sobre gamificación en el entorno educativo, las cuales se precisan a continuación:

**Aumento de la motivación:** La gamificación aumenta la motivación al incorporar elementos lúdicos como recompensas, niveles y desafíos, haciendo las tareas más atractivas y divertidas. Esto incentiva a los estudiantes a participar activamente en las actividades académicas.

**Mejora de las relaciones sociales:** Mejora las relaciones sociales al fomentar un ambiente positivo en entornos colaborativos, promoviendo la cooperación y la comunicación entre los miembros del equipo, lo que mejora el trabajo conjunto.

**Refuerzo del aprendizaje:** Refuerza el aprendizaje al facilitar la asimilación de contenidos de manera lúdica y efectiva, permitiendo a los usuarios avanzar a su propio ritmo y explorar diferentes caminos, lo que fomenta el aprendizaje autónomo y la auto-motivación.

**Promoción de la cooperación y el trabajo en equipo:** Implica crear condiciones que favorezcan la colaboración para alcanzar objetivos comunes, a través de estrategias, actividades y normas que estimulan la interacción efectiva, la resolución conjunta de problemas y el desarrollo de habilidades interpersonales en un grupo.

En esta línea, Palacios (2023), también remarca los beneficios señalados anteriormente y complementa con los siguientes:

**La motivación:** Esta técnica de enseñanza se centra en el aprendizaje a través del juego, buscando desarrollar la motivación para lograr aprendizajes mediante sistemas de puntuaciones y recompensas.

**Rendimiento escolar:** Mejora cuando los estudiantes están motivados por el juego, ya que son más productivos y aprenden con placer en entornos educativos lúdicos.



repositorio.unjfc.edu.pe

<https://repositorio.unjfc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/8134/TESIS GAMIFICACION Y COMPRESION TEXTOS- EJEMPLAR.pdf?sequence=1#:~:text=La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de>

**Cooperación:** Los juegos son individuales y colectivos que generan retos cognitivos favoreciendo la competitividad amistosa entre estudiantes en los cuales es necesario la cooperación ayudando a potenciar su productividad.

**Superación personal:** La competencia en el juego fomenta la superación personal, ya que los jugadores deben enfrentar obstáculos y aprender de sus errores, lo que les ayuda a desarrollar resiliencia y persistencia.

**Asimismo,** Kapp (2012), coincide con los beneficios precisados y complementa estos con otros, resaltando el marco de la gamificación en contextos educativos:

**Aumento de la Motivación:** La gamificación puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y emocionante, lo que aumenta la motivación de los estudiantes para participar activamente en el proceso educativo.

**Mejora de la Retención de Conocimientos:** Las técnicas de gamificación, como los desafíos y las recompensas, pueden ayudar a los estudiantes a recordar la información de manera más efectiva al involucrar múltiples sentidos y habilidades.

**Desarrollo de Habilidades de Resolución de Problemas:** Los juegos y las actividades gamificadas a menudo presentan problemas y desafíos que los estudiantes deben resolver, lo que fomenta el desarrollo de habilidades críticas de resolución de problemas.

**Fomento del Aprendizaje Activo:** La gamificación promueve la participación activa de los estudiantes, en lugar de un enfoque pasivo hacia el aprendizaje, alentando a los estudiantes a involucrarse de manera más profunda con el material.

**Establecimiento de Metas Claras:** Los sistemas de gamificación suelen establecer metas y objetivos claros para los estudiantes, lo que facilita el seguimiento del progreso y proporciona una sensación de logro al alcanzar esas metas.

**Fomento del Trabajo en Equipo y la Colaboración:** Muchos juegos y actividades gamificadas requieren colaboración y trabajo en equipo, lo que puede mejorar las habilidades sociales y de cooperación entre los estudiantes.

**Retroalimentación Inmediata:** Los sistemas de gamificación suelen proporcionar retroalimentación instantánea a los estudiantes sobre su desempeño, lo que les permite ajustar sus estrategias y mejorar continuamente.

**Adaptación a Diferentes Estilos de Aprendizaje:** La gamificación puede ser diseñada para adaptarse a diversos estilos de aprendizaje, permitiendo que diferentes tipos de estudiantes se beneficien de las actividades y técnicas utilizadas.

Entonces, la gamificación ha emergido como una herramienta poderosa en el ámbito educativo, revolucionando la manera en que los estudiantes interactúan con el aprendizaje. Este enfoque no solo hace que el proceso educativo sea más atractivo, sino que también ofrece una amplia gama de beneficios que pueden transformar la experiencia escolar.

Así, en el marco de los autores expuestos, la gamificación aumenta significativamente la motivación de los estudiantes. Tal y como Rodríguez (2015) y Palacios (2023) coinciden, al señalar que los elementos lúdicos, como recompensas, niveles y desafíos, convierten las tareas académicas en experiencias más atractivas y divertidas. Esto no solo incentiva una mayor participación, sino que también fomenta un entorno en el que los estudiantes están más dispuestos a involucrarse activamente. Además, la gamificación promueve la mejora de las relaciones sociales y la cooperación entre los estudiantes. Rodríguez (2015) señala que el entorno colaborativo que crea la gamificación fomenta la cooperación y la comunicación efectiva entre los miembros del equipo. De manera similar, Palacios (2023) destaca que los juegos pueden generar retos cognitivos que requieren cooperación y fomentan la competitividad amistosa, lo que puede fortalecer las habilidades interpersonales y el trabajo en equipo.

El refuerzo del aprendizaje es otro beneficio crucial. Rodríguez (2015) sugiere que las dinámicas de juego facilitan la asimilación de contenidos de manera lúdica y efectiva, promoviendo un aprendizaje autónomo y auto-motivado. Kapp (2012) añade que las técnicas de gamificación, como los desafíos y las recompensas, ayudan a los estudiantes a retener mejor la información y a desarrollar habilidades críticas de resolución de problemas. Además, la gamificación facilita la superación personal. Palacios (2023) observa que la competencia y los obstáculos en los juegos fomentan la resiliencia y la persistencia, ya que los estudiantes aprenden a superar desafíos y aprender de sus errores.

Otro beneficio significativo es el fomento del aprendizaje activo. Kapp (2012) destaca que la gamificación promueve una participación más profunda con el material, en lugar de un enfoque pasivo hacia el aprendizaje. La capacidad de establecer metas claras y recibir retroalimentación inmediata también ayuda a los estudiantes a seguir su progreso y ajustar sus estrategias, lo que contribuye a un aprendizaje más efectivo.

Finalmente, la gamificación es adaptable a diferentes estilos de aprendizaje, permitiendo que una variedad de estudiantes se beneficie de las técnicas utilizadas. Esta adaptabilidad asegura que los beneficios de la gamificación se extiendan a una amplia gama de estudiantes, mejorando la experiencia educativa en general.

En suma, la gamificación ofrece múltiples beneficios que abarcan desde la motivación y el refuerzo del aprendizaje hasta la mejora de las relaciones sociales y la superación personal. Al integrar



dspace.umh.es

<http://dspace.umh.es/bitstream/11000/33178/1/TFM%20Mar%3%a20Alc%3%a1zar%2%20Antoni.pdf>

elementos lúdicos en el proceso educativo, se crea un entorno

en el que los estudiantes están más comprometidos, cooperan de manera efectiva y desarrollan habilidades clave para su éxito académico y personal.

## CAPÍTULO II: EL CLIMA DEL AULA POSITIVO

El clima del aula es un factor crucial en el proceso educativo, ya que influye directamente en el bienestar emocional, social y académico de los estudiantes. En el contexto, un clima positivo en el aula puede marcar la diferencia en su disposición hacia el aprendizaje y en la construcción de relaciones interpersonales saludables dado que fomenta una cultura de inclusión que potencia la autoestima y el sentido de pertenencia de los estudiantes. Al sentirse valorados y aceptados, los estudiantes se identifican más con el curso y la escuela, lo que incrementa su motivación y compromiso con el aprendizaje, contribuyendo a su crecimiento integral y a la construcción de relaciones interpersonales sanas.

En este sentido, el presente capítulo explora el concepto de "clima positivo del aula" y su importancia en el entorno escolar. Se explica los factores que definen un ambiente de aula favorable, así como el rol que cumplen los docentes para fomentarlo. Asimismo, se examina la relación entre el uso de la gamificación como recurso didáctico en la construcción del clima positivo del aula.

### 2.1. Definición de clima de aula positivo

Un clima de aula positivo se caracteriza por la comunicación respetuosa, la escucha activa y la valoración mutua, lo que fomenta relaciones sólidas entre estudiantes y docentes. Estas interacciones generan un sentido de pertenencia y un ambiente de apoyo, cruciales para el bienestar emocional de los alumnos. La sensibilidad ante las dificultades de los demás también promueve una cultura de empatía y solidaridad.

Millicic y Arón (2000) destacan que las características de un clima de aula positivo, como el respeto mutuo, la comunicación abierta y la inclusión, generan un ambiente que fortalece la confianza en las habilidades individuales de los estudiantes, lo cual es fundamental para su rendimiento académico. Este entorno propicio no solo fomenta el éxito en el aprendizaje de contenidos curriculares, sino que también promueve el desarrollo personal integral al alentar la autoeficacia, la resiliencia y la capacidad de colaborar con otros. En consecuencia, un clima de aula positivo no solo mejora las relaciones interpersonales entre alumnos y docentes, sino que se convierte en un elemento esencial para facilitar un aprendizaje efectivo y un crecimiento emocional saludable, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos futuros con confianza y seguridad.

Mena & Valdez (2008), destacan que un clima positivo del aula se caracteriza por relaciones interpersonales saludables, un ambiente de respeto y confianza, y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. Según ellos, este clima influye en la autoestima de los alumnos y promueve una mayor participación y colaboración. Además, enfatizan que la interacción entre docentes y estudiantes es crucial para crear un entorno donde los alumnos se sientan seguros y valorados, lo que a su vez potencia su rendimiento académico. En términos generales, un clima de aula positivo promueve el desarrollo personal de todos sus integrantes. En este entorno, los miembros se sienten satisfechos y tienen la oportunidad de crecer como individuos. Esto se traduce en un bienestar general, confianza en sus habilidades, reconocimiento de la importancia de lo que aprenden y cómo se enseña, identificación con la institución, y relaciones interpersonales constructivas tanto entre compañeros como con otros actores del entorno educativo.

Según Anchundia (2015) un clima de aula positivo se refiere a la percepción de los estudiantes de recibir apoyo, respeto y solidaridad de sus docentes, lo que es fundamental para su desarrollo académico y personal. Cuando los alumnos sienten que sus profesores se interesan genuinamente por sus necesidades, se incrementa su motivación y compromiso, ya que reconocen la utilidad de lo que aprenden. Este ambiente también se caracteriza por un compañerismo sólido y una relación docente-estudiante positiva, donde el trabajo en equipo se

fomenta de manera óptima. La percepción de que la vida en el aula es adecuada, junto con la relevancia e interés de las actividades propuestas, crea un entorno propicio para el aprendizaje significativo, fortaleciendo tanto el rendimiento académico como el bienestar emocional de los estudiantes.

En la misma línea, Ascorra, Arias y Graff (2003) enfatizan que un clima de aula que fomenta el desarrollo personal de los estudiantes es esencial para su crecimiento integral y bienestar. Este tipo de ambiente se distingue por la percepción de apoyo y solidaridad, donde tanto docentes como estudiantes trabajan en conjunto para crear un espacio inclusivo y respetuoso. En este entorno, los alumnos no solo se sienten valorados en sus diferencias y debilidades, lo que les permite desarrollarse sin temor al juicio, sino que también experimentan un fuerte sentido de pertenencia a su clase y escuela. La identificación con el grupo y la institución potencia su autoestima y motivación, lo que les lleva a considerar que los contenidos que aprenden son relevantes y aplicables a su vida cotidiana. La manifestación de este clima se traduce en una sensación de productividad, donde los alumnos se involucran activamente en el proceso de aprendizaje, y una atmósfera de cooperación y preocupación genuina. Los docentes, al centrarse en las necesidades individuales de sus estudiantes y promover una buena organización del aula, facilitan un entorno en el que todos se sienten seguros para expresar sus ideas y emociones, lo que a su vez potencia la colaboración y el aprendizaje significativo. Este tipo de clima no solo mejora el rendimiento académico, sino que también sienta las bases para el desarrollo de habilidades socioemocionales fundamentales que los estudiantes llevarán consigo más allá del aula.

En la investigación realizada por Boyle (2018),



repositorio.uarm.edu.pe

<https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/684c1c0d-0fd-412a-b4fa-6a48ac71c8e5/content>

factores que explican que estudiantes y docentes convivan en un clima de aula positivo y sin



1library.co | PDF superior Clima social de aula y capacidad de afrontamiento de estudiantes de opción ocupacional técnico productivo - 1Library.Co

<https://1library.co/title/clima-capacidad-afrontamiento-estudiantes-opcion-ocupacional-tecnico-productivo>

violencia,

señala que, un clima positivo y libre de violencia en el aula depende de la relación del docente con sus estudiantes, caracterizada por la confianza, disponibilidad para el diálogo, trato respetuoso, motivación del interés de los alumnos, apoyo, reconocimiento del buen desempeño y oportunidades de participación equitativa. Los alumnos destacan que el clima del aula se construye a través de interacciones afectivas con los profesores, las cuales afectan su percepción de la relación. Sin embargo, aunque la confianza es crucial para un buen clima, no se trabaja de manera explícita, siendo un aspecto que el profesor maneja de forma implícita, a pesar de su importancia para la calidad de la relación docente-estudiante.

En



1library.co | Influencia del clima social del aula en la motivación del alumnado

<https://1library.co/document/z11g4m8z-influencia-clima-social-aula-motivacion-alumnado.html>

el estudio realizado por Aron y Milicic (2000), que analiza las percepciones de diversos profesores sobre el clima positivo en el aula, se identificaron las siguientes características generales de

un clima positivo:

- Se percibe un clima de justicia.
- Reconocimiento explícito de los logros.
- Tolerancia a los errores.
- Sensación de ser alguien valioso.
- Sentido de pertenencia.
- Conocimiento de las normas y consecuencia de su trasgresión.
- Flexibilidad de las normas.
- Sentirse valorado en su dignidad, en su identidad y en sus diferencias.
- Acceso y disponibilidad de la información relevante.
- Favorece el crecimiento personal.
- Favorece la creatividad.
- Permite el enfrentamiento constructivo de conflictos.

En síntesis, un clima de aula positivo se define por la comunicación respetuosa, la escucha activa y la valoración mutua, lo que genera relaciones sólidas entre estudiantes y docentes y promueve un sentido de pertenencia y un ambiente de apoyo, cruciales para el bienestar emocional. Este entorno no solo fortalece la confianza en las habilidades individuales de los alumnos, lo que es esencial para su rendimiento académico, sino que también favorece su desarrollo personal integral, alentar la autoeficacia y la resiliencia. La interacción efectiva entre docentes y estudiantes es vital para crear un ambiente seguro y motivador, donde los alumnos se sienten valorados y comprometidos, lo que se traduce en una mayor participación y colaboración. Además, un clima positivo incluye características como justicia, reconocimiento de logros, tolerancia a errores, y flexibilidad de normas, todo lo cual contribuye al crecimiento personal, la creatividad y el manejo constructivo de conflictos. En resumen, un clima de aula positivo es fundamental para facilitar un aprendizaje significativo y el bienestar emocional de todos los integrantes de la comunidad educativa.

## 2.2. Factores que generan el clima de aula positivo

Un clima de aula positivo se construye a través de relaciones interpersonales basadas en el respeto y apoyo, una gestión eficaz del espacio, y la participación activa de los estudiantes. La comunicación abierta, la valoración de la diversidad, y el apoyo emocional del docente son esenciales, al igual que actividades motivadoras y retroalimentación constructiva. El docente desempeña un papel crucial al diseñar actividades de aprendizaje y establecer relaciones con los estudiantes, lo que puede facilitar un entorno educativo favorable o contribuir al fracaso escolar.

Sánchez (2009) clasifica los factores que influyen en el clima del aula en varias categorías. Entre ellas se encuentran:

### Materiales físicos

El docente debe adaptar el espacio del aula considerando cuatro aspectos clave. Primero, la organización espacial, que implica disponer sillas y muebles para facilitar el movimiento de todos y evitar accidentes. Segundo, la dotación, que consiste en seleccionar y preparar materiales didácticos relevantes para el aprendizaje, que van más allá de la mera decoración. Tercero, la disposición de materiales, donde el docente decide la ubicación de estos para asegurar su accesibilidad y fomentar el compromiso de los estudiantes.

### Factores psicológicos

Los factores psicológicos son esenciales para el desarrollo y mantenimiento del clima de aula, afectando la dinámica entre docentes y estudiantes. La empatía y comprensión del docente hacia las emociones y necesidades de los estudiantes son fundamentales para establecer un ambiente de confianza y respeto. El estilo de liderazgo del docente, ya sea autoritario, democrático o laissez-faire, influye en la motivación y participación de los alumnos; un liderazgo democrático, que promueve la participación activa, suele generar un clima más positivo. Las expectativas del docente sobre el rendimiento y comportamiento de los estudiantes también afectan su auto percepción y, por ende, su rendimiento. Finalmente, el manejo de conflictos es crucial; un enfoque calmado y justo en la resolución de problemas contribuye a un ambiente más armonioso en el aula.

### Factores didácticos

Los factores didácticos son esenciales para el éxito del proceso educativo, ya que abarcan aspectos clave como la metodología empleada por el docente, así como la motivación, el entusiasmo y el compromiso con el trabajo en el aula. La elección de métodos de enseñanza, ya sean expositivos, activos o colaborativos, influye directamente en el aprendizaje de los estudiantes. Aquellos enfoques que promueven la participación activa, como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo, contribuyen a la creación de un ambiente de aula más positivo y motivador.

En esta línea, Quiroga (2011) resalta que los recursos didácticos son uno de los elementos que favorecen la adquisición de aprendizajes más profundos y duraderos. Además, la integración de recursos didácticos variados, como los tecnológicos, visuales y manipulativos, hace que el proceso de enseñanza sea más dinámico y atractivo, lo que incrementa la atención y el interés de los estudiantes, generando así un clima de aula positivo.

### Factores sociológicos

Los factores sociológicos son fundamentales en la configuración del clima de aula y abarcan aspectos relacionados con la familia, la influencia de los medios de comunicación y el contexto social en general. Estos elementos influyen en la formación de la identidad, las actitudes y el comportamiento de los estudiantes.

En este sentido, la familia desempeña un papel fundamental en el desarrollo emocional y académico de los estudiantes. La implicación de los padres en la educación, a través de reuniones, apoyo en tareas o actividades extracurriculares, fortalece el vínculo entre la escuela y el hogar, mejorando así el clima de aula.

Por otro lado, Uruñuela (2019) destaca que las condiciones socioeconómicas de los estudiantes impactan su bienestar emocional y académico. Aquellos que provienen de contextos

desfavorecidos pueden enfrentar mayores desafíos, lo que repercute en su motivación y comportamiento dentro del aula. Por lo que, fomentar la inclusión y el respeto por las diferencias es esencial para mantener un clima de aula positivo. Además, las normas sociales de la comunidad y la cultura en la que los estudiantes se desenvuelven influyen en sus comportamientos y actitudes; un entorno que valore la educación y la colaboración tiende a propiciar un clima de aula más favorable.

En cuanto a los medios de comunicación, Perrenoud (2005) indica que algunos medios de comunicación, como la televisión, internet y redes sociales, ofrecen modelos de comportamiento que los estudiantes pueden adoptar. Así, programas que promueven valores como la solidaridad, empatía y cooperación tienen el potencial de influir positivamente en las actitudes de los estudiantes. Por lo que, pueden contribuir a un clima de aula positivo.

En resumen, un clima positivo en el aula se genera a partir de relaciones interpersonales basadas en el respeto y el apoyo, una gestión clara del aula y la participación activa de los estudiantes. Factores como la comunicación abierta, la valoración de la diversidad y el apoyo emocional del docente son esenciales, junto con actividades motivadoras y un clima de aula acogedor. Además, se destacan diversos factores que influyen en el clima del aula: los materiales físicos deben organizarse para facilitar el movimiento y el acceso; los factores psicológicos, como la empatía y el estilo de liderazgo del docente, afectan la dinámica de la clase; los factores didácticos, que incluyen estrategias de enseñanza y recursos variados, son clave para el aprendizaje; y los factores sociológicos, como el apoyo familiar y la influencia de los medios de comunicación, impactan las actitudes de los estudiantes. Entonces, para lograr un clima de aula positivo, es importante fomentar el apego, la seguridad y un entorno estimulante, así como desarrollar competencias docentes que integren metodologías efectivas.

Clima del aula positivo y rol docente

El docente, como mediador, establece normas claras que garantizan un ambiente ordenado y seguro, permitiendo el aprendizaje. La aplicación consistente de estas reglas fomenta responsabilidad y autodisciplina en los estudiantes. Además, el docente modela comportamientos de cooperación y respeto, enseñando habilidades sociales como la empatía y la resolución de conflictos, preparando a los alumnos para interactuar positivamente en diversos contextos.

Los maestros desempeñan un papel crucial en el desarrollo integral de sus estudiantes a través de relaciones interpersonales de calidad, ya que actúan no solo como transmisores de conocimiento, sino también como protectores, orientadores y guías en el proceso educativo. Según Manota y Melendro (2016), la influencia de un maestro va más allá del ámbito académico, abarcando aspectos emocionales, sociales y personales que son fundamentales para el crecimiento y bienestar de los estudiantes. Al establecer relaciones basadas en la confianza, el respeto y la empatía, los maestros pueden identificar las necesidades individuales de cada alumno, brindarles apoyo emocional y orientación, y ayudarles a desarrollar habilidades socioemocionales que son esenciales para su vida presente y futura. Este rol integral del docente, como figura de apoyo y guía, es clave para fomentar un ambiente escolar positivo que promueva el aprendizaje, la autoestima y el desarrollo personal de los estudiantes.

En la misma línea, Pereira (2010) afirma que, el clima de aula positivo se construye principalmente a partir de las valoraciones que el docente otorga a sus estudiantes, tales como escuchar activamente, estimular la participación, motivar el aprendizaje y aceptar tanto a los estudiantes como sus aportes. Estas actitudes positivas por parte del docente contribuyen a un ambiente de respeto y apoyo, lo cual fortalece la imagen personal, los sentimientos positivos, la autoestima y los intereses de los alumnos. Cuando el docente no escucha, no aprueba, no motiva, o muestra señales de molestia o desinterés, se generan desvalorizaciones que afectan negativamente a los estudiantes, deteriorando su confianza y su disposición hacia el aprendizaje. Por ello, comprender y gestionar adecuadamente el clima de aula es fundamental para asegurar un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo y significativo.

También, Barreda (2012) sostiene que, el docente es el principal responsable del clima de aula, ya que sus acciones y actitudes son observadas por los estudiantes y tienen un impacto directo en ellos. Su liderazgo influye en aspectos clave como la forma de enseñar, el manejo de la disciplina y la relación con los alumnos. Un maestro que establece buenas relaciones y muestra interés genuino por sus estudiantes crea un ambiente motivador que facilita el aprendizaje. Además, factores como la experiencia, la pasión por la enseñanza y el compromiso con sus alumnos también son determinantes en la configuración de un entorno educativo positivo.

Por otro lado, Soler (2005) subraya que el docente, en su papel de gestor del clima del aula, no solo imparte conocimientos, sino que también influye significativamente en las relaciones interpersonales entre los alumnos, considerando las emociones y los valores como componentes esenciales del proceso educativo. Reconocer que las interacciones en el aula están cargadas de actitudes emocionales es crucial, ya que situaciones de anti-valores, como el bullying y la indiferencia, son comunes y pueden afectar el ambiente escolar. Al validar y abordar estas emociones, el docente puede fomentar actitudes positivas y promover un espacio seguro y respetuoso, donde los estudiantes se sientan motivados a participar y a desarrollar habilidades sociales y emocionales. Así, su rol se expande más allá de la enseñanza tradicional, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes y preparándolos para ser ciudadanos responsables y empáticos en su comunidad.

Otro aspecto del docente que influye en una buena convivencia es su capacidad para resolver conflictos. Según, Barreda (2000) los conflictos en el aula son inevitables, y el docente debe gestionar estos problemas con habilidades y estrategias efectivas para prevenir que se agraven. Actuando como mediador, el docente establece normas de convivencia basadas en el manual de la institución, lo que clarifica las expectativas y consecuencias del comportamiento de los estudiantes, promoviendo un ambiente de respeto y responsabilidad. La prevención de conflictos comienza con una planificación de clase metódica, que debe ser adaptable y mantenerse a lo largo del año para fomentar la cohesión grupal y el respeto a la diversidad. Cuando surgen conductas disruptivas, el docente debe abordarlas como oportunidades de aprendizaje, enseñando habilidades sociales como la resolución de problemas y la empatía. La forma en que el docente reacciona a estas situaciones no solo afecta la dinámica del aula, sino que también impacta profundamente en el desarrollo emocional y social de los estudiantes, destacando la importancia de cada interacción en la construcción de un clima de aula positivo.

Por otro lado, la actitud del docente es un aspecto crucial en el proceso educativo, ya que influye no solo en el clima de aula, sino también en la motivación, el rendimiento y el desarrollo emocional de los estudiantes. Según, Garzón (2014) los seres humanos asimilamos la información del entorno, transformándola en sentimientos, acciones y pensamientos. Por ello, la actitud del docente no depende únicamente de su persona, sino también del contexto que lo rodea. Sus respuestas, positivas o negativas, están influenciadas por las situaciones que vive en su día a día en el ámbito educativo y social.

Entonces, los docentes desempeñan un rol clave en el desarrollo integral de los estudiantes, no solo como transmisores de conocimientos, sino también como guías emocionales y sociales. Actúan como mediadores, estableciendo normas claras que fomentan un ambiente seguro, promoviendo la responsabilidad y habilidades sociales como la empatía. Según varios autores, el clima de aula positivo depende principalmente de las actitudes y acciones del docente. Un maestro que escucha, motiva y respeta a los alumnos fortalece su autoestima y disposición al aprendizaje, mientras que la indiferencia o desmotivación perjudican el clima de aula. Además, el docente, como líder, influye directamente en la gestión de conflictos, la cohesión grupal y la motivación de los estudiantes. Finalmente, se identifican cuatro estilos docentes:



autoritario, permisivo, negligente y democrático-asertivo,

siendo este último el más efectivo al equilibrar afecto y normas claras, creando un clima de aula positivo que promueve el aprendizaje y el desarrollo personal.

Relación entre el uso de la gamificación como recurso didáctico y la construcción del clima de aula positivo.

La gamificación se presenta como un recurso didáctico sumamente efectivo que incorpora elementos de juego y motivación para fomentar el aprendizaje y la colaboración en el aula, lo que resulta en una experiencia educativa más dinámica y atractiva. Al implementar recursos didácticos gamificados, los estudiantes se sumergen en actividades entretenidas y desafiantes que estimulan su participación activa, lo que no solo mantiene su atención, sino que también transforma el aprendizaje en un proceso más significativo. A medida que enfrentan retos y resuelven problemas, los estudiantes no solo adquieren conocimientos académicos, sino que también desarrollan habilidades esenciales



Documento de otro usuario

El documento proviene de otro grupo

como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la



Documento de otro usuario

El documento proviene de otro grupo

colaboración en

equipo, elementos clave que favorecen la construcción de un clima de aula positivo. Así, la gamificación no solo enriquece el entorno de aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos futuros, fomentando una actitud proactiva hacia el aprendizaje continuo y el trabajo en conjunto.

En España, Manzano (2021) resalta la relevancia de implementar programas de aprendizaje basados en la gamificación, poniendo especial énfasis en su impacto positivo sobre los estudiantes. Según el autor, la gamificación no solo incrementa significativamente la motivación de los alumnos, sino que también tiene un efecto notable en la mejora de las relaciones interpersonales dentro del grupo,



G1\_TCF1\_Arboleda\_Bayes.docx | G1\_TCF1\_Arboleda\_Bayes

El documento proviene de mi grupo

lo que a su vez contribuye a la creación de un clima

de aula más positivo, colaborativo y propicio para el aprendizaje. En lugar de un aprendizaje pasivo, la gamificación en el aula genera un compromiso activo, ya que los estudiantes participan de forma voluntaria, sienten una mayor responsabilidad sobre su aprendizaje y disfrutan del proceso. Entonces, la gamificación no solo favorece la motivación intrínseca, sino que también permite que los estudiantes se sientan más involucrados y conectados con sus compañeros, lo que refuerza la cohesión del grupo y crea un clima de aula positivo y estimulante. Asimismo, Manzano (2021) enfatiza que la gamificación, al introducir elementos como la competencia sana, el reconocimiento de logros y la cooperación, no solo transforma

el aula en un espacio más dinámico y divertido, sino que también ayuda a desarrollar habilidades blandas como la empatía, la resolución de conflictos y el trabajo colaborativo. En este sentido, la gamificación no es solo un recurso para hacer más atractivo el contenido educativo, sino que tiene un valor formativo más amplio, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes.

Por otro lado, Barreiro (2021) a partir de la investigación realizada en Panamá concluye que, la implementación de la gamificación en el aula genera una mejora significativa en el clima de aula, al promover un entorno más positivo y estimulante. Los estudiantes del grupo intervenido participaron de manera voluntaria y entusiasta, disfrutando especialmente de elementos como los eventos aleatorios, que introdujeron sorpresas y generaban una atmósfera de diversión. Estos eventos, al provocar risas, gritos y aplausos, no solo incrementaban el nivel de entusiasmo, sino que también fortalecían la interacción entre los estudiantes, creando un ambiente de camaradería y cohesión. También, Barreiro (2021) señala que la gamificación favorece las relaciones interpersonales, ya que no solo captan la atención y fomentan la participación, sino que también contribuyen a generar un ambiente más colaborativo, donde los estudiantes interactúan de manera más positiva y efectiva. Así, la gamificación es fundamental para lograr un entorno de aprendizaje más dinámico y motivador, lo que impacta favorablemente en el rendimiento académico y en el bienestar general de los estudiantes, favoreciendo el clima de aula positivo.

En nuestro contexto nacional, los hallazgos encontrados por Ángeles (2024) en su estudio sobre la implementación de la gamificación destacan cómo esta puede transformar el clima de aula, promoviendo un ambiente más dinámico, participativo y motivador. El rol del profesor ha evolucionado de ser un transmisor de conocimientos a convertirse en un gestor del aula, cuya función principal es motivar, orientar y facilitar el aprendizaje de manera más cercana y efectiva. Esta evolución es crucial para el éxito de la gamificación, ya que, al establecer un ambiente colaborativo y normativas claras, se favorece el desarrollo de un clima de aula positivo donde los estudiantes se sienten motivados para participar activamente. A diferencia de lo que podría pensarse, la gamificación no se limita a la inclusión esporádica de juegos, sino que implica un cambio profundo en las dinámicas de la clase, haciendo uso continuo de mecánicas propias de los juegos para captar la atención de los alumnos y fomentar una mayor interacción. De este modo, el clima de aula se ve enriquecido al promover la autonomía, la competencia y un sentido de pertenencia entre los estudiantes. Además, la participación en actividades gamificadas aumenta significativamente la motivación de los estudiantes, y este estudio respalda dichos hallazgos al mostrar que la gamificación no solo mejora la conducta y el logro académico, sino que también transforma el clima de aula en un espacio más inclusivo, motivador y propicio para el aprendizaje. Así, la gamificación no solo eleva el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también favorece un clima de aula positivo, en el cual la interacción y el compromiso son pilares fundamentales. Por lo tanto, la gamificación se presenta como un recurso didáctico efectivo para construir un clima de aula positivo, que estimula tanto el crecimiento académico como personal de los estudiantes.

Entonces, la gamificación representa un recurso valioso que abre un mundo de posibilidades para la enseñanza, ya que los estudiantes suelen mostrar mayor disposición para atender y estudiar cuando se incorpora la gamificación en el proceso de aprendizaje. Adicionalmente, no solo incrementa la motivación y el compromiso, sino que también promueve habilidades esenciales como el trabajo en equipo, el liderazgo, la competitividad, la comunicación efectiva, la visión de metas y diversas habilidades sociales. Además, la gamificación fomenta la resolución de problemas, el desarrollo de habilidades motoras y visuales, así como la creatividad, lo que contribuye a un ambiente de aprendizaje más dinámico y enriquecedor, favoreciendo así un clima de aula positivo. La incorporación de elementos lúdicos también ayuda a disminuir el estrés, haciendo que el aula sea un lugar más agradable y propicio para el aprendizaje. Por lo tanto, es fundamental considerar el uso de la gamificación como recurso didáctico en el ámbito educativo, ya que no solo facilita el desarrollo de herramientas y aptitudes necesarias para la vida diaria de los estudiantes, sino que también les permiten disfrutar del proceso de aprendizaje, combinando diversión y educación de manera efectiva, lo cual consolida un clima de aula positivo.

A partir de todo lo de expuesto, la implementación de programas de aprendizaje basados en la gamificación en el ámbito educativo es fundamental, especialmente porque mejora el clima del aula, promoviendo una atmósfera de camaradería y cohesión a través de elementos lúdicos que incrementan la motivación intrínseca y la participación. La gamificación no solo enriquece el rendimiento académico, sino que también crea un clima de aula positivo y motivador, esencial para el desarrollo personal y académico de los estudiantes.

## CONCLUSIONES

En este estudio, al proponerse explicar de qué manera la gamificación como recurso didáctico contribuye a la construcción de un clima de aula positivo, se demuestra que, la gamificación se revela como un recurso didáctico crucial en la construcción de un clima de aula positivo. Este trabajo explica que, la gamificación y su capacidad para integrar elementos lúdicos en el proceso educativo



ecosferaatlas.net | Periodismo Interactivo: Gamificación en la Enseñanza de Ecosistemas - Atlas de Ecosistemas

<https://ecosferaatlas.net/divulgacion-y-educacion/periodismo-interactivo-gamificacion-ensenanza-ecosistemas/>

no solo aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino

que también fomenta vínculos interpersonales más sanos y cooperativos. A través de actividades que estimulan la participación activa, los estudiantes desarrollan no solo conocimientos académicos, sino también habilidades sociales y emocionales, fundamentales en su crecimiento personal, lo que facilita la construcción de clima de aula positivo.

La gamificación se presenta como un recurso didáctico transformador que integra dinámicas de juego en contextos de aprendizaje, con el objetivo de



Documento de otro usuario

El documento proviene de otro grupo

umentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al

convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia interactiva y envolvente, se fomenta un ambiente donde el error se considera una oportunidad de aprendizaje, promoviendo la motivación intrínseca. Los estudiantes, al asumir roles activos como "jugadores", no solo desarrollan habilidades académicas, sino que también mejoran competencias socioemocionales como la colaboración y la comunicación. La utilización de elementos como puntos, recompensas y niveles, junto con las dinámicas de narrativa y emociones, permite crear un entorno educativo atractivo que facilita la retención y aplicación de conocimientos. En este sentido, la gamificación no solo mejora los resultados académicos, sino que también propicia un clima de aula positivo.

El clima de aula es un factor esencial en el proceso educativo, ya que impacta directamente el bienestar emocional, social y académico de los estudiantes. Un clima de aula positivo, caracterizado por la comunicación respetuosa y el apoyo mutuo, fomenta relaciones sólidas entre docentes y alumnos, lo que refuerza la confianza y el compromiso con el aprendizaje. Los educadores juegan un papel crucial al establecer normas claras y promover habilidades sociales, creando un entorno seguro y motivador. Entonces, un clima del aula positivo no solo facilita el aprendizaje significativo, sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, subrayando la importancia de la labor docente en esta construcción.

Es necesario diseñar actividades que incorporen la mayoría de los elementos de la gamificación para crear un clima de aula positivo, ya que estas estimulan la participación activa y el compromiso de los estudiantes. Cuando el docente actúa como facilitador y establece reglas claras, se favorecen relaciones interpersonales saludables en el marco de un clima de aula positivo. A su vez, la motivación intrínseca y un sistema de retroalimentación que reconozca los logros refuerzan la confianza de los alumnos, mientras que el desarrollo de habilidades blandas como la empatía y el trabajo en equipo contribuyen a un clima de aula positivo, propiciando el crecimiento personal y académico. Por lo que, la gamificación como recurso didáctico resulta clave para contribuir a la construcción de un clima de aula positivo.

Anchundia, G. (2015).

**22** **G1\_TCF1\_Arboleda\_Bayes.docx** | G1\_TCF1\_Arboleda\_Bayes  
 El documento proviene de mi grupo

El clima escolar y su influencia en el proceso enseñanza –aprendizaje del Bachillerato del Colegio Nacional Manta de Manta, 2010 2011. [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar - Ecuador]  
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6352/1/T2698-MGE-Anchundia-El%20clima.pdf>



Anderson, J., & Rainie, L. (2012). *Gamification and the future of learning*. Pew Research Center.

Angeles, R. (2024).

**23** **journalacademy.net**  
<https://journalacademy.net/index.php/revista/article/download/181/194>

La gamificación: impacto en el aula y autonomía de los estudiantes. *Journal of the Academy*. Asociación de Universidades del Perú, Lima, Perú.  
<https://journalacademy.net/index.php/revista/article/view/181/193>

Arón, M. & Milicic, N. (2000).

**24** **valoras.uc.cl**  
<https://valoras.uc.cl/images/centro-recursos/equipo/FormacionDeComunidad/Documentos/Clima-social-escolar.pdf>

Clima social escolar y desarrollo personal. Un programa de mejoramiento. Santiago: Editorial Andrés Bello.

Ascorra, P., Arias, H. & Graff, C. (2003).

**25** **repositorio.uarm.edu.pe**  
<https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/684c1c0d-0fdf-412a-b4fa-6a48ac71c8e5/content>

La escuela como contexto de contención social y afectiva. *Revista Enfoques* Educativos.  
[https://www2.facsu.uchile.cl/publicaciones/enfoques/07/Ascorra\\_Arias\\_Graff\\_EscuelaContencionSocialAfectiva.pdf](https://www2.facsu.uchile.cl/publicaciones/enfoques/07/Ascorra_Arias_Graff_EscuelaContencionSocialAfectiva.pdf)

Barreiro,

**26** **ciencialatina.org**  
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/7011/10650/>

M. (2021). Evaluación de una estrategia educativa basada en gamificación en el clima de aula, en la atención selectiva y aprendizaje.

**27** **redi.uady.mx**  
[http://redi.uady.mx:8080/bitstream/123456789/6536/1/MARIA\\_NOVELO\\_MPP\\_2003\\_VFinal.pdf](http://redi.uady.mx:8080/bitstream/123456789/6536/1/MARIA_NOVELO_MPP_2003_VFinal.pdf)

[Tesis de Doctorado, Universidad Metropolitana de Educación - Panamá]  
<https://repositorio.umecit.edu.pa/server/api/core/bitstreams/f1f5f70a-8311-48b2-ab86-e9ce5b4e904e/content>

Boyle, E.

**28** **revistas.unfv.edu.pe**  
<https://revistas.unfv.edu.pe/RCV/article/view/253>

(2018).

**29** **repositorio.uarm.edu.pe**  
<https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/684c1c0d-0fdf-412a-b4fa-6a48ac71c8e5/content>

Factores que explican que estudiantes y docentes convivan en un clima de aula positivo y sin violencia. [Tesis de Maestría, Universidad Antonio Ruiz De Montoya Perú]  
<https://repositorio.uarm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/684c1c0d-0fdf-412a-b4fa-6a48ac71c8e5/content>

Calvacho, V. (2022).

**30** **pa.bibdigital.ucc.edu.ar**  
[https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3525/1/TD\\_CalbachoContreras.pdf](https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3525/1/TD_CalbachoContreras.pdf)

Gamificación como metodología de la enseñanza y el aprendizaje para el fomento de la motivación, la satisfacción y el mejoramiento del rendimiento académico. [Tesis de Doctorado, Universidad Católica de Córdoba]  
[https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3525/1/TD\\_CalbachoContreras.pdf](https://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/3525/1/TD_CalbachoContreras.pdf)

**31** **Documento de otro usuario**  
 El documento proviene de otro grupo

Carballo, Y. (2023).

**32** **ciencialatina.org**  
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/7011/10650/>

Gamificación educativa y su impacto en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: un análisis de la literatura

**33** **Documento de otro usuario**  
 El documento proviene de otro grupo

científica. Ciencia Latina

Carrillo, M. (2021). Gamificación como herramienta pedagógica en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera en educación primaria. [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas].

Carrión,



34

**Documento de otro usuario**

El documento proviene de otro grupo

G. (2017). Gamificación en educación primaria. un estudio piloto desde la perspectiva de sus



35

**riull.ull.es**

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/915/23653/1/La%20gamificacion%20a%20traves%20de%20Quizlet.%20Estudio%20de%20caso%20en%20el%20area%20de%20Natural%20Science%20en%20Educacion%20Primaria.pdf>

protagonistas.

[Trabajo de Máster, Universidad Internacional de Andalucía]

[https://www.academia.edu/35066569/Gamificaci%C3%B3n\\_en\\_educaci%C3%B3n\\_primaria\\_Un\\_estudio\\_pilote\\_la\\_perspectiva\\_de\\_sus\\_protagonistas\\_desd](https://www.academia.edu/35066569/Gamificaci%C3%B3n_en_educaci%C3%B3n_primaria_Un_estudio_pilote_la_perspectiva_de_sus_protagonistas_desd)

Chaux, E. (2012). Educación, convivencia y agresión escolar. Bogotá: Ediciones Uniandes, Taurus, Santillana.

Córdoba, M. (2019).



36

**Documento de otro usuario**

El documento proviene de otro grupo

Impacto de la gamificación en el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de primaria. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos].



36

**Documento de otro usuario**

El documento proviene de otro grupo

Deterding, S., Dixon, D., Khaled,

R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media



37

**repositorio.pucesa.edu.ec**

<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1913/5/76413.pdf.txt>

environments.



37

Garzón, M. (2014). Importancia de la actitud del docente en el proceso de aprendizaje. [Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional Bogotá

] <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/571/TO-17150.pdf?sequence=1&isAll>

Gómez, L. (2019). Efectos de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de primaria. [Tesis de Maestría, Universidad de Lima].

Huaylla, L. (2024). La aplicación de la



38

**tesis.unap.edu.pe**

[http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/22321/Huaylla\\_Jilacopa\\_Lizardo\\_Aldair.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/22321/Huaylla_Jilacopa_Lizardo_Aldair.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

estrategia gamificación para el desarrollo de las capacidades de análisis y síntesis en los estudiantes de ciencias sociales de la IES María Auxiliadora de Puno.

[Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano Puno].

[http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/22321/Huaylla\\_Jilacopa\\_Lizardo\\_Aldair.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/22321/Huaylla_Jilacopa_Lizardo_Aldair.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



39

**Documento de otro usuario**

El documento proviene de otro grupo

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education.



40

**www.mlsjournals.com**

<https://www.mlsjournals.com/pedagogy-culture-innovation/article/view/2584#:~:text=Este%20articulo%20presenta%20una%20investigaci%C3%B3n%20centrada%20en%20el%20dise%C3%B1o%20de%20>

John Wiley



41

**addi.ehu.es**

[http://addi.ehu.es/bitstream/10810/53827/1/GrAL\\_Ruiz%20de%20Gauna.pdf](http://addi.ehu.es/bitstream/10810/53827/1/GrAL_Ruiz%20de%20Gauna.pdf)

& Sons.

Manota, M., Melendro, M. (2016). Clima de aula y buenas prácticas docentes con adolescentes vulnerables: más allá de los contenidos académicos. Contextos educativos. Revista de educación.

<https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/2756>

Manzano,



42

**ciencialatina.org**

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/7011/10650/>

A. (2021).

Gamificación educativa y su influencia en la motivación y rendimiento académico del alumnado de educación secundaria.

[Tesis doctoral, Universidad de Almería]

<https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/12336/01.%20Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mena, I., & Valdez, A. (2008). Clima social escolar. Documento "Valoras UC" consultado. Santiago. <https://valoras.uc.cl/images/centro->

Ordóñez, M. (2022). La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas con números racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores. [Tesis de Maestría, Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador].  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>

Palacios, C. (2023).



43

repositorio.unjpsc.edu.pe

[https://repositorio.unjpsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/8134/TESIS\\_GAMIFICACION\\_Y\\_COMPRENSION\\_TEXTOS-EJEMPLAR.pdf?sequence=1#:~:text=La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de](https://repositorio.unjpsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/8134/TESIS_GAMIFICACION_Y_COMPRENSION_TEXTOS-EJEMPLAR.pdf?sequence=1#:~:text=La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de)

La gamificación y el proceso de la comprensión lectora de los estudiantes del 1er grado de la Institución Educativa Elite School -

Huacho. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].

<https://repositorio.unjpsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/8134/TESIS%20GAMIFICACION%20Y%20COMPRENSION%20TEXTOS-%20EJEMPLAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Paredes, M. (2010). Clima de aula percibido por estudiantes de primero a quinto de secundaria en una institución educativa del callao. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola - Perú]

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c160967b-8d9d-42ca-a3a2-b67a55c9c1d2/content>

Pereira, Z. (2010).



44

planlea.edu.do | El clima del aula como promotor del sentido de pertenencia y el logro de los estudiantes - Plan LEA

<https://planlea.edu.do/2016/11/el-clima-del-aula-como-promotor-del-sentido-de-pertenencia-y-el-logro-de-los-estudiantes/#:~:text=La investigación revela que un contenido>

Las dinámicas interactivas en el ámbito universitario: el clima de aula. Revista Electrónica

Educare. Costa Rica.

<https://www.redalyc.org/pdf/1941/194115343002.pdf>

Perrenoud, P. (2005). Diez nuevas competencias para enseñar. Tiempo de Educar. <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Philippe-Perrenoud-Diez-nuevas-competencias-para-ensenar.pdf>

Quiroga, S. (2011). Manual de ajedrez escolar inicial (AEI). Documento de Trabajo - AEI - Universidad de la Punta.

<https://www.aacademica.org/sergio.ricardo.quiroga/27.pdf>

Rodríguez, F.



45

journalacademy.net

<https://journalacademy.net/index.php/revista/article/download/181/194>

(2015). Gamificación:



46

Documento de otro usuario

El documento proviene de otro grupo

Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el



47

journalacademy.net

<https://journalacademy.net/index.php/revista/article/download/181/194>

aula.

EDITORIAL OCEANO S.L.U.

[https://www.researchgate.net/publication/299584812\\_Gamificacion\\_Como\\_motivar\\_a\\_tu\\_alumnado\\_y\\_mejorar\\_el\\_clima\\_en\\_el\\_aula](https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula)

Salazar, J. (2020). Aplicación de la gamificación en el aula para mejorar la motivación y el aprendizaje en ciencias naturales. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Centro del Perú].

Sánchez, D. (2018). Gamificación y su impacto en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de secundaria en el área de matemáticas. [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Altiplano].

Sánchez, J. (2009). Análisis del clima de aula en educación física, un estudio de casos. (Tesis doctoral, Universidad de Málaga).

<https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/2546/17677907.pdf>

Sandoval, M. (2014) Convivencia y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento. Última Década Chile.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5287732.pdf>

Soler, G. (2005) ¿Cómo prevenir la violencia a través de la tutoría? Wolters Kluwer España.

[https://nanopdf.com/download/080417\\_pdf](https://nanopdf.com/download/080417_pdf)

Torres, L. (2018). Gamificación como herramienta para mejorar la motivación en el aprendizaje de inglés en secundaria. [Tesis de Maestría, Universidad de Piura].

Uruñuela, P.



48

Documento de otro usuario

El documento proviene de otro grupo

(2019). La gestión del aula: todo lo que me hubiera gustado saber

cuándo empecé a dar clases. Narcea Ediciones.

<https://books.google.com.ec/books?>



49

addi.ehu.es

[http://addi.ehu.es/bitstream/10810/53827/1/GRAL\\_Ruiz%20de%20Gauna.pdf](http://addi.ehu.es/bitstream/10810/53827/1/GRAL_Ruiz%20de%20Gauna.pdf)

id=gykDwAAQBAJ&pg=PT79&pg=PT79&dq=apego+clima+de+aula+positivo&source=bl&ots=gKypCrlDb\_&sig=ACfU3U38ambSFmk7umR1iNiojk7U5Rc64Q&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewjsL

nkkbLqAhXBct8KHbHDA8YQ6AEwGnoECAwQAQ#v=onepage&q=apego%20clima%20de%20aula%20positivo&f=false



49

addi.ehu.es

[http://addi.ehu.es/bitstream/10810/53827/1/GRAL\\_Ruiz%20de%20Gauna.pdf](http://addi.ehu.es/bitstream/10810/53827/1/GRAL_Ruiz%20de%20Gauna.pdf)

Werbach,

K., &



50

www.mlsjournals.com

<https://www.mlsjournals.com/pedagogy-culture-innovation/article/view/2584#:~:text=Este artículo presenta una investigación centrada en el diseño de>

Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.

Zichermann,

G.,

& Cunningham, C. (2011). Gamification by Design:

Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media.