

40.IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Cinthia Hernández Vázquez

Instituto de Profesionalización del Magisterio Poblano. Puebla (México)
cinthia.hernandez.vazquez09@gmail.com

Derivado del proyecto: Impacto de la Implementación de Sistemas Gamificados en Educación Primaria. Estudio Cuasiexperimental con Estudiantes de Zonas Rurales.

Institución financiadora: Instituto de Profesionalización del Magisterio Poblano
V CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN, EMPRESA Y SOCIEDAD – CIDIEES

RESUMEN

Después de un periodo de trabajo mediante una modalidad educativa a distancia ocasionada por la pandemia derivada del virus SARS-CoV-2, el Sistema Educativo Mexicano determinó el regreso presencial de las y los estudiantes a las aulas de Educación Básica a partir de una modalidad educativa híbrida, lo que implicó que las y los docentes readaptaran su práctica a partir del desarrollo de diversas estrategias educativas que atendieran los desafíos identificados a partir del diagnóstico inicial.

En tal caso, es oportuno identificar el impacto que tuvo la implementación de sistemas gamificados en el rendimiento escolar de las y los estudiantes de educación primaria de zonas rurales como estrategia de mejora educativa durante el primer semestre de trabajo en una modalidad híbrida. De manera que, a partir de un diseño cuasiexperimental y un enfoque cuantitativo, se aplicó a una muestra conformada por un grupo de estudiantes de Educación Primaria de la zona rural del Estado de Puebla, México, una prueba pedagógica como pretest y postest y tres lienzos de gamificación como cuasiexperimento.

Lo que permitió verificar que después de la implementación de la estrategia denominada gamificación, los resultados de las y los estudiantes incrementaron gradualmente, sin embargo, fueron los hombres quienes presentaron en lo global un puntaje más alto en más del 50% de los ítems, de manera que, es conveniente identificar los contenidos evaluados por los ítems con menor puntaje.

PALABRAS CLAVE: *Gamificación, Rendimiento escolar, Aprendizaje, Enseñanza, Estudiante de educación primaria.*