



DOI: 10.26820/reciamuc/7.(4).oct.2023.129-144

URL: <https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/1248>

EDITORIAL: Saberes del Conocimiento

REVISTA: RECIAMUC

ISSN: 2588-0748

TIPO DE INVESTIGACIÓN: Artículo de revisión

CÓDIGO UNESCO: 58 Pedagogía

PAGINAS: 129-144







El fortalecimiento de la integridad académica por medio de la gamificación, como estrategia didáctica en estudiantes de Primero de BGU de la Unidad Educativa Municipal del Milenio “Bicentenario”

The strengthening of academic integrity through gamification as a didactic strategy for first year BGU students of the Millennium Municipal Educational Unit "Bicentenario"

Reforço da integridade acadêmica através da gamificação como estratégia didática para os alunos do primeiro ano do BGU na Unidade de Ensino Municipal Milênio "Bicentário"

Jaime Alfredo Troya Chasi¹; Luis Humberto Arias Muñoz²; Oswaldo Rafael Borja Ramos³; Galud Del Rocío García Herrera⁴

RECIBIDO: 11/07/2023 **ACEPTADO:** 22/08/2023 **PUBLICADO:** 20/12/2023

1. Máster Universitario en Competencias Docentes Avanzadas Para Niveles de Educación Infantil, Primaria y Secundaria en la Especialidad de Ciencias Sociales; Licenciado en Ciencias de la Educación en Filosofía y Ciencia Socio-Económicas; Docente de Bachillerato Internacional de Historia Nivel Superior de la Unidad Educativa Municipal del Milenio "Bicentenario"; Quito, Ecuador; jamestroyach@gmail.com;  <https://orcid.org/0000-0002-9171-4409>
2. Máster Universitario en Didáctica de las Matemáticas en Educación Secundaria y Bachillerato; Licenciado en Ciencias de la Educación Profesor de Enseñanza Media Especialidad Matemática y Física; Profesor Normalista de Educación Primaria; Docente de Matemática de la Unidad Educativa Municipal del Milenio "Bicentenario"; Quito, Ecuador; luigi.am3@gmail.com;  <https://orcid.org/0000-0003-1291-0215>
3. Maestría en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales; Licenciatura en Ciencias de la Educación con Mención Educación Técnica Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación; Docente del Programa Bachillerato Internacional de la Unidad Educativa Municipal del Milenio Bicentenario; Docente de la Facultad de Filosofía Letras y Ciencias de la Educación; Universidad Central del Ecuador; Quito, Ecuador; orborja@uce.edu.ec;  <https://orcid.org/0000-0002-6980-829X>
4. Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria de Ecuador Especialidad Matemáticas; Licenciada en Ciencias de la Educación Profesor de Enseñanza Media Especialidad Matemática y Física; Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Básica; Rectora (e) de la Unidad Educativa Fiscal "Buena Ventura"; Quito, Ecuador; garcia.ga.35@gmail.com;  <https://orcid.org/0009-0005-7241-4629>

CORRESPONDENCIA

Jaime Alfredo Troya Chasi
jamestroyach@gmail.com

Quito, Ecuador

RESUMEN

La investigación actual se propone fortalecer la integridad académica en adolescentes matriculados en el primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Municipal del Milenio "Bicentenario"; para lograr este objetivo, se aplicará la metodología educativa conocida como gamificación, con la intención de fomentar una educación fundamentada en valores y promover la ética educativa. La incorporación de la gamificación como metodología y enfoque educativo implica llevar la dinámica de los juegos recreativos al ámbito profesional de la educación, convirtiéndola en una herramienta guía para potenciar y consolidar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El núcleo central de la investigación gira en torno a la reflexión sobre los eventos actuales a partir de los diversos comportamientos de los estudiantes en lo correspondientes a la investigación, desarrollo y presentación de sus trabajos académicos, en donde juega un papel primordial la integridad académica que es el respeto a la autoría de todo lo relacionado al conocimiento que se encuentra publicado tanto de forma física como virtual. La estructura de esta investigación se centrará en un enfoque mixto que combina métodos cualitativos y cuantitativos para obtener resultados de manera descriptiva, se emplearán la ficha de observación y la encuesta como herramientas de investigación. Asimismo, adopta una modalidad documental-bibliográfica, ya que, toda la información recopilada se sometió a un análisis exhaustivo, organización, interpretación y selección de datos provenientes de fuentes documentadas como libros, revistas, registros e informes; este enfoque contribuyó significativamente al fortalecimiento de la integridad académica y educativa, destacando los valores éticos y académicos que se han ido perdiendo en el ámbito educativo por el uso inadecuado de la tecnología en la formación académica. Con los resultados de este estudio se pretende analizar y reflexionar sobre las razones y repercusiones que experimentan los estudiantes. En última instancia, este estudio busca ofrecer datos concretos y veraces para abordar las exigencias educativas que los alumnos enfrentan durante su desarrollo académico desde los niveles inferiores hasta los superiores y como profesionales de la educación se tiene la obligación de buscar soluciones reales.

Palabras clave: Gamificación, Integridad Académica, Estrategia Didáctica, Estudiantes, Docentes.

ABSTRACT

The current research aims to strengthen academic integrity in teenagers enrolled in the first year of the Bachillerato General Unificado of Unidad Educativa Municipal del Milenio "Bicentenario"; To achieve this objective, the educational methodology known as gamification is applied, with the intention of promoting an education based on values and promoting educational ethics. The incorporation of gamification as an educational methodology and approach implies bringing the dynamics of recreational games to the professional field of education, turning it into a guiding tool to enhance and consolidate the teaching-learning process. The central core of the research revolves around the reflection on current events based on the diverse behaviors of students in terms of research, development and presentation of their academic works, where academic integrity plays a fundamental role, which is respect for the authorship of everything related to knowledge that is published both physically and virtually. The structure of this research will focus on a mixed approach that combines qualitative and quantitative methods to obtain results in a descriptive way. The observation sheet and the survey will be used as research tools. Likewise, it adopts a documentary-bibliographic modality, since all the information collected was subjected to an exhaustive analysis, organization, interpretation and selection of data from documented sources such as books, journals, records and reports; This approach contributed significantly to the strengthening of academic and educational integrity, highlighting the ethical and academic values that have been lost in the educational field due to the inappropriate use of technology in academic training. The results of this study aim to analyze and reflect on the reasons and repercussions experienced by students. Ultimately, this study seeks to offer concrete and truthful data to address the educational demands that students face during their academic development from lower to higher levels and as education professionals we have the obligation to seek real solutions.

Keywords: Gamification, Academic Integrity, Didactic Strategy, Students, Teachers.

RESUMO

A presente investigação tem como objetivo reforçar a integridade académica dos adolescentes inscritos no primeiro ano do Bachillerato General Unificado da Unidad Educativa Municipal del Milenio "Bicentenario"; para alcançar este objetivo, aplica-se a metodologia educativa conhecida como gamificação, com a intenção de promover uma educação baseada em valores e promover a ética educativa. A incorporação da gamificação como metodologia e abordagem educativa implica trazer a dinâmica dos jogos recreativos para o âmbito profissional da educação, convertendo-a numa ferramenta orientadora para potenciar e consolidar o processo de ensino-aprendizagem. O núcleo central da investigação gira em torno da reflexão sobre a atualidade a partir dos diversos comportamentos dos alunos em termos de pesquisa, desenvolvimento e apresentação dos seus trabalhos académicos, onde a integridade académica desempenha um papel fundamental, que é o respeito pela autoria de tudo o que se relaciona com o conhecimento que é publicado física e virtualmente. A estrutura desta investigação centrar-se-á numa abordagem mista que combina métodos qualitativos e quantitativos para obter resultados de forma descritiva. A ficha de observação e o inquérito serão utilizados como instrumentos de investigação. Da mesma forma, adopta uma modalidade documental-bibliográfica, uma vez que toda a informação recolhida foi submetida a uma análise exaustiva, organização, interpretação e seleção de dados de fontes documentais como livros, revistas, registos e relatórios; Esta abordagem contribuiu significativamente para o fortalecimento da integridade académica e educacional, destacando os valores éticos e académicos que se perderam no campo educacional devido ao uso inadequado da tecnologia na formação académica. Os resultados deste estudo visam analisar e refletir sobre as razões e repercussões vivenciadas pelos estudantes. Em última análise, este estudo procura oferecer dados concretos e verdadeiros para abordar as exigências educativas que os estudantes enfrentam durante o seu desenvolvimento académico, desde os níveis mais baixos até aos mais elevados, e como profissionais da educação temos a obrigação de procurar soluções reais.

Palavras-chave: Gamificação, Integridade Académica, Estratégia Didática, Estudantes, Professores.

Introducción

El propósito de este estudio es brindar a los docentes estrategias aplicables durante el proceso formativo de los estudiantes, con el objetivo de fortalecer la integridad académica mediante la gamificación en las aulas; la intención es crear conciencia sobre el respeto a la autoría en lo referente al conocimiento. En el proceso de fortalecer la integridad académica de niños, niñas y adolescentes, intervienen diversos actores como docentes, compañeros, los representantes legales, amigos, entre otros.

Es esencial trabajar en el desarrollo de valores académicos y normas morales para que los estudiantes adopten hábitos de convivencia basados en la responsabilidad, honestidad y respeto hacia las ideas de los demás, especialmente en el respeto de la autoría cuando realizan sus tareas, trabajos de investigación y evaluaciones.

La presente investigación muestra la realidad por la cual están atravesando las niñas, niños y adolescentes en la mayoría de las Instituciones Educativas del Ecuador, centrándose el estudio en la Unidad Educativa Municipal del Milenio "Bicentenario"; una de las manifestaciones que se presenta es la carencia en el desarrollo de valores desde casa, lo que genera problemas en el ámbito familiar, educativo y social a niveles que día a día van creciendo por el mismo sistema educativo que está vigente y no permite generar un cambio.

En esta investigación se pretende demostrar que la introducción de la gamificación constituye una metodología o estrategia eficaz para fortalecer la integridad académica por medio del desarrollo de los valores académicos, morales y éticos en los estudiantes; es esencial reconocer que lograr una formación académica de calidad y calidez requiere la colaboración de toda la comunidad educativa, Si surgen problemas en el proceso formativo del estudiante, es necesario implementar estrategias activas donde la práctica sea central para abordar las dificultades que puedan surgir durante

las actividades académicas; es importante destacar que una parte significativa de los estudiantes ha incurrido en comportamientos deshonestos en diversas actividades académicas, como tareas, consultas, ensayos y exámenes, entre otras actividades.

En el proceso de fortalecimiento de la integridad académica es fundamental centrar el desarrollo de valores académicos y normas morales para que los estudiantes adquieran hábitos de convivencia basados en la responsabilidad, honestidad y respeto. Esto se refleja especialmente en la realización de deberes, trabajos de investigación y evaluaciones, donde se fomenta el respeto hacia las ideas de los demás y los derechos de autor.

La gamificación constituye una nueva metodología que permite el uso de juegos o artificios de juego en diferentes contextos que no son lúdicos, facilitando a que los docentes tengan alumnos motivados al momento de aprender, razón por la cual, la gamificación es un recurso innovador en las aulas en el proceso de enseñanza aprendizaje; al utilizar los juegos valorando y premiando a los esfuerzos logrados, los alumnos tienen libertad de aprender incluso de los propios errores e irán perdiendo el miedo de usar correctamente las tecnologías de la información y comunicación.

En el fortalecimiento de la integridad académica los actores principales son los estudiantes, son quienes deben encaminar sus conductas improcedentes en su formación académica al respeto de autoría del conocimiento que se encuentra tanto de forma física como virtual y con el uso de la gamificación se generaran grandes cambios en el accionar de los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Metodología

Para elaborar la investigación sobre el fortalecimiento de la integridad académica por medio de la gamificación en estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Municipal del Mi

lenio "Bicentenario" en el primer trimestre del año lectivo 2023 – 2024, se utilizó un enfoque mixto, por los datos que se recolectaron de forma cualitativa y cuantitativa, en una primera etapa basada en la investigación cualitativa por la información que se recolectó en libros, revistas, artículos científicos, informes técnicos, entre otros, posteriormente se le dio el enfoque cuantitativo, al realizar encuestas a los docentes y observación directa a los estudiantes, posteriormente realizar la tabulación y análisis de datos de la población investigada, para lograr respaldar la información obtenida y demostrar lo que se quiere alcanzar, por medio de un proceso de análisis, síntesis, que incorporó aspectos empíricos y críticos a lo largo del proceso de investigación.

Adicionalmente, el enfoque mixto posibilita la aplicación de una dimensión descriptiva; en este contexto, el investigador puede optar por ser un participante completo o limitarse a actuar únicamente como observador del fenómeno o problema que es objeto de investigación. Basándose en la información recopilada, la descripción de los participantes facilita la recolección, procesamiento y análisis de los datos, generando respuestas objetivas que se vinculan a la resolución del problema en cuestión.

El estudio que se llevó a cabo involucró a profesores y alumnos del Primer Año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Municipal del Milenio "Bicentenario"; la investigación contó con la participación de 128 estudiantes y 10 docentes, conformando así una población finita de 138 participantes, incluyendo a los actores directos del proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto docentes como estudiantes.

Desarrollo

La integridad académica

La definición de la integridad académica y personal es un desafío complejo; no obstante, resulta innegable que estos conceptos son fundamentales en el ámbito educativo.

Gehring y Pavela (1994), sobre la integridad académica manifiestan que es "acto intencional de fraude, en el cual el estudiante reclama para sí el crédito por el esfuerzo o trabajo de otro sin su permiso, o usa materiales o produce información, sin autorización, en cualquier ejercicio académico." (p. 5), es imperioso abordarlos desde los niveles educativos más tempranos, en lugar de esperar a que los estudiantes alcancen la universidad para adquirir conocimientos sobre el plagio y el respeto a los derechos de autor.

La integridad académica se debe fundamentar en la práctica de valores morales, éticos y académicos, como lo afirma Flores (2018), "Esa falta de honestidad o de integridad académica de los trabajos de investigación, ha traído como consecuencia la acción del "mínimo esfuerzo", que no solo copian un párrafo sino hojas completas sin dar los créditos al autor" (p. 89). La importancia de la práctica de valores está en aumento, ya que, son acciones esenciales para el crecimiento personal, uno de los desafíos significativos en el sistema educativo, radica en la honestidad de los estudiantes, quienes a menudo optan por inventar diversas excusas en lugar de decir la verdad. La noción de honestidad implica la aplicación de otros valores, como la integridad, el respeto, la responsabilidad, la verdad, la responsabilidad, que contribuyen a perfeccionar este principio.

Al respecto conviene decir que para la Organización del Bachillerato Internacional (2019), "La integridad académica es la base de la conducta y la toma de decisiones éticas en la creación de trabajos académicos legítimos, de autoría original y honestos. (p. 3); La normativa de integridad académica de las instituciones educativas debe detallar de manera explícita los derechos y obligaciones de cada miembro de la comunidad educativa, establece las pautas para una conducta ética y lo que se considera comportamiento inadecuado, así como las acciones que se aplicarán en caso de violación de dichas normas de acuerdo a la ley educativa vigente.

Así mismo, la Organización del Bachillerato Internacional (2019), expresa "La integridad académica es un principio rector en el ámbito educativo y consiste en tomar la determinación, como individuo, de comportarse de una manera responsable y que inspire la confianza de los demás." (p. 3); la integridad académica comprende un conjunto de principios y destrezas que respaldan la honestidad personal y la buena práctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje en lo relacionado a la presentación y evaluación de los tareas, trabajos y evaluaciones; es responsabilidad de las Instituciones Educativas el de promover la adopción de la integridad académica en todos los niveles y que no sea una práctica de los estudiantes al llegar a la educación superior.

Mientras que Garza (2014), utilizan el término probidad en lugar de integridad, manifestando que "La probidad debe comprenderse como un conjunto de valores y habilidades que mantienen la integridad personal y las buenas destrezas de enseñanza, aprendizaje y evaluación" (p. 4). De igual forma Coronel Verastigue & Gonales Panta (2019), expresan que "La probidad académica como la autenticidad escolar, interacción excepcionalmente instructiva que se suma al desarrollo de las habilidades mentales, emocionales e imaginativas, merece importancia y tratamiento para crearla y mejorarla debido a las ramificaciones que tiene en la exhibición académica de los estudiantes" (p. 31). Es fundamental reforzar la persistencia de los valores tanto en el ámbito educativo como en el social durante la formación académica de los estudiantes.

Esto respalda la premisa de que es imperativo que el estudiante asuma una mayor responsabilidad por sus acciones en relación con los valores académicos, la relevancia de esto se destaca debido a que cada decisión, actitud, comportamiento o interacción reflejará la educación recibida tanto en el hogar como en la institución educativa; es esencial que el estudiante aprenda a reconocer y asumir sus errores en las actividades dia-

rias, lo que le permitirá reflexionar sobre los valores que debe aplicar tanto en sus tareas académicas como en su vida cotidiana.

La experiencia demuestra que la integridad académica contribuye a fomentar un pensamiento reflexivo en la formación de los estudiantes, esto ha resultado en la formación de estudiantes con un pensamiento crítico en búsqueda de una sociedad más justa y equitativa; es esencial reconocer que el cambio se gesta en los primeros años de la vida estudiantil y no al llegar a la universidad. En la Unidad Educativa Municipal del Milenio "Bicentenario" se ha notado que, al incorporar la integridad académica de manera más amplia gracias al programa del Bachillerato Internacional, se ha fortalecido la credibilidad y el prestigio de la formación académica, consolidando su posición como líder educativo a nivel del sur de la ciudad de Quito.

La gamificación

Una de las actividades que son parte del ser humano desde su nacimiento es el juego, lamentablemente para la escuela tradicional es fuente de distracción y no se lo puede utilizar en el proceso enseñanza – aprendizaje; pero con la llegada del siglo XXI y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y Comunicación, han permitido que se conecten la educación con el juego, como lo señala Ordás (2018), "la gamificación nace de una idea muy simple, el hecho de que a todos nos gusta jugar.", de esta forma la gamificación o también conocida como ludificación es una estrategia didáctica que ha ido adquiriendo prestigio en los últimos años.

Al respecto conviene decir que para Kapp (2012), "el uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" (p. 10), así mismo para Pérez (2018), "es una forma novedosa de provocar en los estudiantes inquietudes y curiosidades facilitando un entorno adecuado de aprendizaje.", con lo manifestado lo que se busca

es utilizar elementos de juego en contextos que antes se consideraban que no son lúdicos, por ejemplo en las salas de clases.

Otra definición importante que se debe tomar en cuenta es la de Taixes (2015), que expresa “gamificación es utilizar características pertenecientes a los juegos tales como su diseño, dinámicas que emplea entre otras, en realidades y situaciones que no sean juego para buscar influir en la conducta de la persona, aportando con una motivación, para conseguir objetivos específicos”, los elementos tomados de los juegos se emplean con el propósito de captar el interés del estudiante en contextos no vinculados al juego; un ejemplo de esto es su aplicación en la educación, donde se utilizan para generar una motivación continua hacia el logro de metas y objetivos específicos, siendo en el ámbito educativo la adquisición de nuevos conocimientos, razón por la cual es crucial que esta motivación sea constante e interior en el estudiante.

Continuando con este proceso Werbach & Hunter (2012) proponen el modelo que en sus siglas es DMC, que significa Dinámica, Mecánica y Componentes, de esta forma los componentes del juego se dividen en tres partes, los mismos que permiten organizar adecuadamente las estrategias a seguir para aplicar la Gamificación:

- Dinámica, se refiere a la configuración global o aspectos que generan en el participante, la motivación o el deseo en el proceso, es donde aparecen las emociones, las interrelaciones con sus compañeros, status, las restricciones, la competición y los logros y si existe mejora y avances en el proceso.
- Mecánica, alude a las modalidades del juego o la manera en que se ejecuta la estrategia: desafíos, oportunidades, colaboración, competencia, retroalimentación, obtención de recursos, recompensas, transacciones, turnos, estados de bonificación, lo que se puede ir mejorando de acuerdo a los grupos y niveles.
- Componentes, constituyen los elementos que forman parte de la estrategia y posibilitan la realización de las mecánicas y dinámicas del juego, donde se puede tomar en cuenta los logros, enfrentamientos con líderes, combates, obsequios, clasificaciones, niveles, puntos obtenidos, misiones, equipos, entre otros aspectos que dependerán de la dinámica y los mecanismos a utilizar.

Es frecuente la confusión entre los términos gamificación y juego educativo, a pesar de que, ya aplicadas en la teoría y la práctica, son estrategias completamente distintas; la gamificación no implica jugar en sí, sino que consiste en incorporar elementos del juego en contextos no lúdicos con el fin de alcanzar objetivos o metas específicas; por ejemplo, en el ámbito educativo, se podría implementar la gamificación en el fortalecimiento de la integridad académica, al organizar retos entre los estudiantes de quien obtiene menor porcentaje de plagio al realizar un ensayo cuando estos son sometidos al turnitin que es un programa antiplagio, de esta manera, se introducen elementos de juego en una actividad no lúdica con el propósito pedagógico de desarrollar el respeto a los derechos de autor.

La gamificación en el aula de clase

Al respecto de la introducción de la gamificación en el aula es conveniente citar a Ordás (2018), quien considera que “el juego siempre se ha utilizado en el aprendizaje y que la gamificación emplea los conocimientos de la industria del videojuego sobre lo que es divertido y las motivaciones que atrae a las personas”. La integración de la gamificación en el ámbito educativo ha demostrado generar impactos significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje; no obstante, es fundamental destacar que por sí sola no garantiza el éxito pedagógico, para lograr motivación, activar el conocimiento, consolidar aprendizajes y alcanzar otros objetivos, es esencial seleccionar cuidadosamente los elementos de juego en

consonancia con los objetivos pedagógicos específicos de la asignatura, las diversas necesidades de aprendizaje y una metodología de enseñanza adecuada por parte del docente que imparte las clases.

Para una mejor aplicación de la gamificación en el ámbito educativo, se tomará en cuenta a Teixes (2014) quien expone diez principios fundamentales que son:

Primero.- Involucrar a los estudiantes en un trabajo colaborativo para el diseño, de esta forma permitiéndoles participar en la creación del proceso de aprendizaje para que se sientan motivados a colaborar.

Segundo.- Ofrecer segundas y terceras oportunidades, reconociendo que el aprendizaje se deriva de los errores; proporcionar más de una ocasión para superar desafíos, disminuye la presión y el temor al error.

Tercero.- Brindar retroalimentación instantánea durante el proceso para que los estudiantes conozcan su rendimiento, ya sea, de manera directa o indirecta.

Cuarto.- Hacer visible el progreso mediante sistemas visuales, permitiendo acumular puntos que conduzcan al estudiante a avanzar a los siguientes niveles.

Quinto.- Plantear retos o misiones en lugar de deberes o proyectos escolares para motivar a los estudiantes, convirtiendo las actividades en experiencias épicas.

Sexto.- Otorgar a los estudiantes voz y elección, permitiéndoles seguir distintos caminos hacia la meta final, similar a los juegos.

Séptimo.- Reconocer el esfuerzo individual con medallas y recompensas cuando se logra un objetivo específico, independientemente del resultado final, como complemento.

Octavo.- Fomentar que los estudiantes diseñen sistemas de habilidades y logros grupales, reconociendo tanto el éxito personal como el apoyo mutuo para superar desafíos.

Noveno.- Implementar tecnología educativa cuando sea posible, ya que, aunque no es esencial en la gamificación, puede facilitar procesos.

Décimo.- Reconocer el fracaso y poner énfasis en la práctica, promoviendo un aprendizaje autónomo, tanto en lo individual como grupal, con enfoque crítico y habilidades de resolver problemas que se les vaya presentando.

Gamificación e integridad académica

Para abordar el tema de la gamificación e integridad académica, es esencial comenzar por considerar el término "valor", el cual se refiere a algo que un ser humano o sociedad percibe como poseedor de una importancia que justifica su búsqueda, fomento o preferencia; en este sentido, se puede afirmar que los valores se aplican de diversas maneras, pero con la misma finalidad; tanto los valores éticos como los académicos desempeñan un papel crucial en el desarrollo tanto del estudiante como del individuo en general. Es así que la formación del estudiante comienza en el hogar como punto de partida, se moldea posteriormente en las Instituciones Educativas y, finalmente, se manifiesta en el entorno social.

La conducta del ser humano, influenciada por cada experiencia, se manifiesta a través de reacciones que pueden ser positivas o negativas, razón por la cual, la importancia de impartir una educación basada en valores es clara; es indudable que nos encontramos inmersos en una crisis social donde fenómenos sociales como desigualdad socioeconómica, la violencia, la inseguridad en las calles, corrupción en las esferas del Estado y la discriminación social son omnipresentes en nuestra vida diaria. Estos problemas se

manifiestan en diversos entornos sociales, desde las calles, en los hogares y hasta en las instituciones educativas, evidenciándose esto en todos los círculos sociales.

En el ámbito educativo, se emplea la gamificación con el propósito de mejorar la adquisición de valores y conocimientos; además, se considera que puede ser fundamental para potenciar la competitividad en equipos de trabajo, ya que, la gamificación demuestra ser una estrategia eficaz de aprendizaje significativo que se está utilizando en diversos campos mucho más allá de la educación; en este sentido Espinosa & Eguia (2020), expresan que “La gamificación, en contexto profesional puede ser la clave para elevar la disputa de las organizaciones españolas, dado que representa una nueva forma de acoger procesos de trabajo más eficientes y productivos mediante las técnicas utilizadas en el mundo de los videojuegos” (p. 11), lo que significa que la incorporación de juegos y tecnologías de la información y comunicación (TIC) en la educación y otros contextos se ha impulsado por la posibilidad y habilidad de posibilitar que los niños y jóvenes adquieran conocimientos de manera ágil, precisa y efectiva, al mismo tiempo que disfrutan del proceso.

En el entorno educativo, los valores pueden ajustarse según las circunstancias, dando lugar a valores adecuados e inadecuados, también conocidos como antivalores, los cuales impactan la integridad, ética y conducta en el ámbito educativo, es así que, Gervilla (1998), expresa que “Es un modo de educar o cultivar valores, pero no el único, ni siquiera el mejor; pues, a través del estudio de las diversas asignaturas, podemos cultivar lo mismo el interés que el odio hacia ellas” (p. 24), los antivalores son comportamientos o actitudes perjudiciales y negativos hacia otros individuos, contrarios a los valores, en educación, el valor está integrado y se relaciona de manera práctica y concreta con las asignaturas que un docente imparte.

A lo largo de la rutina diaria, los niños, niñas y adolescentes participan en diversas actividades, ya sea, por costumbre o por hábito, lo que suscita interrogantes sobre la manera de integrar los valores éticos y académicos en su vida cotidiana; al respecto conviene citar a Martín (2017), quien afirma “En toda época y espacio, la escuela ha facilitado de forma fundamental, al proceso de relacionarse con las jóvenes generaciones en los valores comunes” (p. 199), se puede observar que a medida que transcurre el tiempo, las generaciones más recientes carecen de conocimientos sobre cómo incorporar la integridad académica de manera apropiada a su proceso de aprendizaje en el ámbito educativo; por tanto, las instituciones educativas se deben presentar como los actores principales para fortalecer y orientar a los estudiantes durante sus etapas de educación, Inicial, Básica y Bachillerato, para de esta forma lleguen a la Educación Superior con buenos valores académicos.

Es importante mencionara lo que expresa Garza (2014), “La probidad debe comprenderse como un conjunto de valores y habilidades que mantienen la integridad personal y las buenas destrezas de enseñanza, aprendizaje y evaluación” (p. 4), lo cual significa que es fundamental reforzar la persistencia de los valores tanto en el sistema educativo como en el entorno social durante la formación académica de los educandos; se ha evidenciado que la integridad académica a nivel nacional contribuye a cultivar un pensamiento reflexivo en la formación del estudiante, al ir fortaleciendo este aspecto se podrá conseguir una sociedad más justa y equitativa, reduciendo así los problemas y necesidades en los ámbitos educativo, familiar y social.

Es crucial reconocer que el cambio se gesta en los primeros años de la vida estudiantil, en este sentido, se ha observado que al promover la integridad académica en los programas del Bachillerato Internacional en la cual la Unidad Educativa Municipal del Milenio “Bicentenario” es parte en lo corres-

pondiente al Programa del Diploma, se fortalece la credibilidad de la organización y consolida su posición como líder en educación a nivel mundial.

Para apoyar lo antes mencionado Coronel & Gonales (2019), sobre la integridad académica mencionan que "La probidad académica como la autenticidad escolar, interacción excepcionalmente instructiva que se suma al desarrollo de las habilidades mentales, emocionales e imaginativas, merece importancia y tratamiento para crearla y mejorarla debido a las ramificaciones que tiene en la exhibición académica de los estudiantes" (p. 31), en base a esto los estudiantes deben asumir una mayor responsabilidad en relación con los valores académicos, esto se considera crucial, ya que la educación recibida en el hogar y en la Institución Educativa se reflejará en cada decisión, actitud, comportamiento e interacción, es fundamental que los niños, niñas y adolescentes aprendan a asumir la responsabilidad de sus errores en las actividades diarias, permitiéndoles reflexionar sobre los valores que deberían haber aplicado en el diario vivir.

Para apoyar lo mencionado se cita a Marín (2018) quien menciona "El poder que van tomando los videojuegos ha de ser tenido en cuenta por la comunidad académica. Más allá de los denominados serious games el número de juegos que permiten involucrar el proceso de aprendizaje con uno de ellos es infinito" (p. 2), se deben aceptar a los videojuegos o juegos digitales como un elemento didáctico que ayuda a lograr metas de aprendizaje, incluyendo el fomento de la destreza para resolver problemas que se van presentando en lo académico, personal y profesional.

En el ámbito educativo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están adquiriendo cada vez más importancia, estableciendo una conexión entre la tecnología y la educación, al respecto cabe mencionar lo que expresan ProActive (2011) sobre los videojuegos "es cualquier juego que se jue-

ga usando un computador y una pantalla de vídeo" (p.7), al mencionar juegos relacionados con la tecnología, se observa un aumento en la atención de los estudiantes; la tecnología desempeña un papel fundamental en el desarrollo de habilidades y destrezas, ya que, a través de actividades digitales, los niños y niñas y adolescentes adquieren conocimientos esenciales, que con la educación tradicional no lo han alcanzado.

Al implementar la gamificación en el ámbito educativo, se otorga al docente la posibilidad de favorecer un más eficaz progreso y educación del estudiante, así lo expone Coello & Gavilanes (2019), "Creemos que las estrategias de enseñanza basadas en el juego pueden contribuir al desarrollo de competencias, tanto específicas como transversales, al mismo tiempo que pueden aumentar la motivación de los estudiantes por el aprendizaje" (p. 13), al reconocer que la gamificación comparte similitudes con la experiencia de juego, se sigue el camino adecuado, además, el juego introduce componentes como disfrute, confianza, entusiasmo, entretenimiento y felicidad. En este escenario, el maestro puede aprovechar cada instancia para consolidar una comunicación efectiva tanto con los alumnos como en sentido inverso, esto implica que el profesor tiene la posibilidad y la libertad para desarrollar, innovar, analizar, utilizar y perfeccionar las habilidades y destrezas de los alumnos.

Con la gamificación y la introducción de elementos de juego fomenta la motivación y la responsabilidad de los estudiantes en el proceso de adquisición de conocimientos, utilizando recursos lúdicos o virtuales, como lo expresa Espinosa & Eguía (2020), "La gamificación no es una tendencia, si no que se va a incorporar en nuestro vocabulario y en nuestras vidas, de la misma manera que la Internet lo ha hecho ya." (p. 11), la principal motivación para adoptar la gamificación como estrategia radica en consolidar los conocimientos del estudiante y contribuir a que tome conciencia de los resultados que puede alcanzar, según haya

llevado a cabo prácticas acertadas o equivocadas en cuanto a sus valores morales, éticos y académicos.

Siguiendo con lo antes mencionado Espinosa & Eguia (2020), argumentan que “Esta persistencia viene dada por la modificación de ritmo en la sociedad digital, pero no quedará confinada la figura del consumidor final” (p. 11), en los últimos años, la gamificación ha sido vinculada con diversas áreas del aprendizaje, siendo reconocida en la educación como una metodología para el proceso de enseñanza-aprendizaje, es así que la gamificación aborda este desafío al potenciar procesos de aprendizaje mediante la aplicación de diversas formas de juego, tales como videojuegos, juegos recreativos que emplean tecnologías de la información y comunicación, juegos tradicionales, así como actividades presenciales y virtuales.

La gamificación implica incorporar elementos de juego en ciertas actividades, lo que contribuye a cultivar la autoconfianza al realizar acciones relacionadas con el progreso académico, como lo mencionan Díaz & Troyano (2013), “La gamificación produce y desarrolla diferentes experiencias, fomenta varios sentimientos de dominio y autonomía en las personas ofreciendo lugar a contemplar un cambio del comportamiento en éstas. Los videojuegos realmente crean destrezas y habilidades placenteras por el medio audiovisual”. (p. 3), al integrar el juego, se fomenta una comunicación más dinámica, participativa y empática entre el docente y el estudiante, fortaleciendo de esta manera el comportamiento de los alumnos.

Es esencial reconocer que las generaciones actuales están fuertemente vinculadas a las tecnologías emergentes, ya sea a través de juegos tradicionales o activos, al combinar estas formas de entretenimiento con estrategias y enfoques pedagógicos específicos, como lo manifiestan Bracho & Bracho (2020), “El juego es una manera sencilla que tiene el docente para integrar a los niños en el proceso de enseñanza –aprendizaje. (p.

30), un papel crucial como facilitador en la adquisición de conocimientos y valores, lo desempeñan los juegos, siendo estos fundamental para fortalecer las actitudes de los estudiantes en su desarrollo académico. Además, Bracho & Bracho (2020), expresan que “Las estrategias lógicas permiten que los valores se devuelvan, permitiendo que el estudiante descubra el conocimiento e impulsándolo hacia un aprendizaje significativo” (p. 30), los docentes tienen la capacidad de generar transformaciones significativas en el entorno social.

La intervención de la tecnología en la educación desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades y destrezas de los alumnos, las estrategias permitirán la planificación y ejecución de las actividades de los estudiantes y del grupo en su conjunto, sin copiar el conocimiento que ha sido creado por otras personas que se encuentra de forma virtual o física, ante lo cual Domínguez-Aroca (2012), sobre el plagio expresan que es “aquellos materiales presentados como fruto del trabajo personal que, en realidad, han sido copiados parcial o totalmente mediante procedimientos informáticos, sin mencionar su autoría original” (p. 499), el profesor tendrá la libertad y responsabilidad de realizar el seguimiento del cumplimiento de las normas establecidas sobre el respeto de los derechos de autor de todo lo que está publicado.

Centrándose en diversas actividades recreativas, el profesor puede perfeccionar la estrategia que pretende implementar, la incorporación de estrategias basadas en la gamificación emerge como una destacada iniciativa para potenciar la autoconfianza del estudiante, fomentar ideas más sólidas en la resolución de problemas, cultivar la habilidad de autoevaluación y promover la aceptación de los errores que pueda cometer, autor Walter & Bello (2015), “La estrategia educativa es el planteamiento conjunto de una serie de pautas que determinan las actuaciones concretas a seguir, en cada fase de un proceso educativo; por lo que se propone esta es-

trategia por estar dirigida fundamentalmente al perfeccionamiento del proceso formativo" (p. 4), es fundamental reconocer la complejidad de la labor docente en el presente, ya que, los estudiantes no siguen todos el mismo ritmo de aprendizaje, en consecuencia, los educadores deben estar continuamente innovando para adaptarse y llegar de manera efectiva a cada estudiante.

En este sentido La utilización adecuada de herramientas tecnológicas es crucial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, beneficiando tanto al docente como al estudiante; por lo tanto, es esencial hacer un uso responsable de estas herramientas, llevando a cabo una investigación adecuada y evitando el plagio de documentos provenientes de internet., así, el profesor tiene la libertad de elegir entre diversas técnicas, métodos y enfoques para impartir las distintas materias utilizando herramientas tecnológicas. En comparación con la enseñanza tradicional de hace años, se está abandonando gradualmente ese enfoque y se está reforzando la enseñanza con nuevas metodologías en las cuales la participación de la tecnología en la educación desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades, destrezas y competencias de los estudiantes.

Los programas y políticas con los que cuenta la Organización de Bachillerato Internacional servirán como elemento fundamental para que todos los niveles educativos puedan implementar en sus procesos didácticos la integridad académica adecuada hacia los estudiantes, utilizando las herramientas que permiten identificar plagio en los trabajos presentados por los estudiante ; así lo manifiestan Ayesa & Sierra (2020), "El estudiante IB es un individuo animado a pensar de forma independiente. Va a ser el protagonista de su propio aprendizaje porque será consciente de la diversidad cultural que existe en nuestro mundo" (p. 16), el propósito es que todos los niveles educativos adquieran comprensión acerca de la integridad académica, comprendan sus características, funciones y métodos de aplicación.

Para lograr fortalecer la integridad académica por medio de la gamificación se debe tomar en cuenta las seis etapas sugeridas por Werbach & Hunter (2012), las cuales son: "1) Definir los objetivos de aprendizaje; 2) Delimitar las conductas que se desea lograr; 3) Describir a los participantes; 4) Diseñar ciclos de actividades; 5) No olvidar la diversión; e 6) Implementar herramientas adecuadas" (p. 86), para aplicar estas etapas el docente debe tomar en cuenta los intereses y motivaciones de los estudiantes, creando un verdadero ambiente de gamificación; de esta manera, los niños, niñas y adolescentes experimentarán resultados altamente positivos a lo largo de su vida, los valores vinculados a la integridad académica serán fundamentales para cultivar un comportamiento ético, solidario, empático, justo, leal y responsable en todas las facetas de su vida, esto incluye tanto el ámbito académico como el social y personal.

Análisis e interpretación de datos

En la encuesta realizada a diez docentes de Primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Municipal del Milenio "Bicentenario", se pudo obtener los siguientes resultados:

En la pregunta que tiene que ver con ¿En la planificación incluye diferentes actividades para el desarrollo de los aprendizajes? El 90%, es decir nueve docentes manifiestan que, si incluyen diferentes actividades en su planificación y el 10%, un docente casi siempre, lo que da a conocer que están prestos a los cambios que se dan el sistema educativo.

En la pregunta correspondiente a ¿En el aula usted aplica diferentes estrategias metodológicas en la formación académica de los estudiantes? El 80% que son ocho docentes aplica casi siempre diferentes estrategias metodológicas y el 20%, dos docentes siempre lo que permite una mejor formación académica de los estudiantes.

En la pregunta relacionada a ¿Le interesa explorar diferentes enfoques metodológicos para utilizar en las aulas de clases? El 60% correspondiente a seis docentes indican que siempre les interesa explorar diferentes enfoques y el 40% que son cuatro profesores casi siempre, lo que demuestra que si existe un gran numero preocupados en conocer nuevas metodologías.

En la pregunta que tiene que ver con ¿Deberían incorporarse actividades lúdicas en el ámbito de los procesos cognitivos durante las clases? la totalidad de los diez docentes, es decir, el 100%, concuerda en la importancia de incorporar actividades lúdicas. Argumentan que estas actividades favorecerán el mejoramiento de la actividad cognitiva de los estudiantes en diversas asignaturas durante las clases.

En cuanto a la pregunta sobre ¿Es apropiado emplear el juego como medio para fomentar una comunicación efectiva con los estudiantes?, el 90%, es decir, nueve docentes, respalda la idea de incorporar el juego con el objetivo de estimular una comunicación efectiva; por otro lado, el restante 10%, representado por un profesor, no está de acuerdo.

En relación con la interrogante sobre si ¿La implementación de la gamificación como estrategia metodológica contribuiría al desarrollo de las habilidades de los estudiantes?, es relevante señalar que el 90% de los participantes, es decir, nueve docentes, respaldan la implementación de la gamificación con la convicción de que esta estrategia favorecerá el desarrollo de habilidades cognitivas en los alumnos. Contrariamente, el restante 10%, representado por un profesor, no comparte esta perspectiva.

En la pregunta que corresponde a ¿Considera que existe problemas de integridad académica en el sistema educativo ecuatoriano?, los diez docentes encuestados, es decir, el 100%, manifiesta su conciencia respecto a la existencia de inconvenientes en dicho ámbito dentro del sistema educativo del Ecuador.

En la pregunta acerca de ¿Piensa que es necesario fortalecer la integridad académica en los estudiantes?, la totalidad de los 10 docentes encuestados, es decir, el 100%, coincide en la importancia de fortalecer la integridad académica como un valor fundamental en la formación estudiantil.

Con respecto a la pregunta acerca de si ¿Sería beneficioso integrar la gamificación como parte del proceso para fortalecer la integridad académica en los estudiantes?, el 90%, equivalente a nueve docentes, respalda la idea de emplear la gamificación con el fin de fortalecer la integridad académica; por otro lado, el restante 10%, representado por un docente, considera que la gamificación es inapropiada para dicho propósito.

Ficha de observación a estudiantes

Los ciento veintiocho estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Municipal del Milenio “Bicentenario” que fueron observados en esta investigación, se evidenció:

Demuestran un mayor nivel de atención en las clases cuando los docentes utilizan recursos tecnológicos; además, se pudo evidenciar que reflejan los valores inculcados en el hogar en la dinámica de la clase. Asimismo, se notó poseen conocimientos sobre valores morales, éticos y académicos. Y estos se fortalecen a través de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Los estudiantes exhiben un enfoque de aprendizaje colaborativo como una forma de interactuar para resolver problemas o conflictos, se evidencia que participan activamente en las actividades relacionadas con temas específicos, aplicando los valores académicos transmitidos por el docente.

Manejan y cuidan los materiales didácticos, proporcionados por el Ministerio de Educación y el Municipio de Quito; reconocen el interés generado por el diseño del material educativo y expresan diferentes emociones

a través del uso de la herramienta antiplagio Turnitin, reconociendo lo importante que es la integridad académica.

Finalmente, los estudiantes identifican los espacios lúdicos que utilizan los docentes como seguros y, en este contexto, el juego contribuye a mejorar su capacidad creativa durante las clases.

Discusión

Diversos autores han llevado a cabo una extensa investigación que corrobora que la gamificación se presenta como la modalidad más innovadora, creativa, atractiva, simple y directa; en consecuencia, se establece que, a través de la gamificación, los estudiantes pueden obtener conocimientos, experiencia, valores, y otros aspectos fundamentales para su desarrollo y poder enfrentar los diversos problemas que se presentan en la vida cotidiana.

En cada estudio llevado a cabo, es posible reconocer y examinar que cada elección tomada por los participantes en el ámbito educativo tendrá un impacto crucial en la mejora de la calidad educativa de los niños, niñas y adolescentes. Es así que, según las preguntas orientadoras planteadas en esta investigación, se han logrado satisfactoriamente identificar los aspectos más profundos del tema, proporcionando además una comprensión más completa del contexto educativo público.

. Cada investigación llevada a cabo ha confirmado que la gamificación constituye una estrategia dinámica que capacita a los estudiantes para desarrollar y fortalecer sus habilidades y destrezas. Impulsar una participación activa en los valores académicos entre los estudiantes mediante la gamificación resultará en un fortalecimiento de sus comportamientos, rescatando los valores morales, éticos y académicos.

Se sugiere que, al establecer una mayor confianza y comunicación entre los docentes y los estudiantes, se puede generar una

base sólida para mejorar la calidad de vida de los alumnos, con relaciones interpersonales sólidas por medio del trabajo colaborativo y clases dinámicas, lo que permite al estudiante estar motivado a aprender; en este contexto, los valores académicos son destacados como herramientas que permiten abordar las debilidades de los estudiantes a través de la participación activa en juegos.

Al trabajar de manera colaborativa entre las instituciones educativas, los padres de familia y la sociedad, en beneficio de los estudiantes, se abre la posibilidad de construir una comunidad cimentada en valores; de esta forma la gamificación constituye una estrategia, técnica o enfoque que se puede implementar en el ámbito educativo con el propósito de provocar cambios significativos en la formación académica del estudiante.

En el ámbito educativo, para fortalecer la integridad académica, los docentes consideran apropiado incorporar la gamificación como estrategia metodológica, para fomentar el desarrollo académico de los estudiantes; en el caso de la Unidad Educativa Municipal del Milenio "Bicentenario", dado que cuenta con las infraestructura y equipos tecnológicos adecuados en las salas de clase para implementar la gamificación.

Se evidencia que las estrategias educativas basadas en el juego pueden generar un impacto positivo en las actitudes, comportamientos y habilidades de los estudiantes, la implementación de estas estrategias durante el proceso de aprendizaje estimula la participación consciente de los estudiantes, lo cual, contribuirá al desarrollo de habilidades socioemocionales, actitudinales, sociales y personales en su vida cotidiana.

Conclusiones

La formación académica de calidad de niñas, niños y adolescentes para el futuro es esencial, y se vuelve indispensable que los profesores dispongan de recursos de respaldo para gestionar sus clases de forma

eficiente; simultáneamente, deben fomentar el interés y la motivación de los estudiantes hacia la comprensión y aplicación de valores, los cuales han adquirido una relevancia significativa en la sociedad contemporánea.

La mención de los juegos en el contexto tecnológico capta la atención de los estudiantes, subrayando el papel esencial que desempeña la tecnología en el desarrollo de habilidades y destrezas; en el ámbito educativo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), están adquiriendo cada vez más importancia, al integrarse con la tecnología y la instrucción académica; mediante actividades digitales, los niños, niñas y adolescentes tienen la oportunidad de obtener conocimientos fundamentales para poder resolver problemas que se les presente en el diario vivir.

La principal razón para adoptar la gamificación como estrategia reside en reforzar los conocimientos del estudiante y fomentar la reflexión sobre los resultados derivados de prácticas académicas, morales y éticas, ya sean favorables o desfavorables.

La implementación de la gamificación promueve la motivación y la responsabilidad entre los estudiantes mediante el uso de recursos lúdicos o virtuales para el aprendizaje. En los últimos años, la gamificación se ha implementado en distintos ámbitos educativos, siendo reconocida en el campo de la educación como una metodología que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La gamificación se centra en fortalecer los procesos de aprendizaje al incorporar diversas formas de juego, que incluyen actividades recreativas, juegos tradicionales, así como actividades virtuales y presenciales, videojuegos, todo esto respaldados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS). Este enfoque busca mejorar el método de enseñanza-aprendizaje, fomentando la comunicación, integración y motivación.

Cada elección tomada durante estas experiencias lúdicas, tiene el potencial de estimular la creatividad de los estudiantes en

especial en lo relacionado con la integridad académica al participar en actividades guiadas por el docente.

El desarrollo de estrategias mediante juegos y actividades recreativas, en las cuales los estudiantes puedan mejorar sus habilidades, destrezas y valores, será esencial para su desenvolvimiento cotidiano; esto les permitirá a los alumnos adquirir un amplio conocimiento, de manera estimulante e innovadora en el contexto educativo, dentro y fuera de las salas de clases.

La prevalencia de conductas deshonestas en el entorno académico es más evidente en el nivel de Bachillerato, tanto en el proceso educativo al realizar sus tareas académicas al cometer plagio, sin utilizar adecuadamente normas de presentación de trabajos. El Ministerio de Educación, por medio de La Ley Orgánica de la Educación Intercultural (LOEI), su Reglamento y acuerdos ministeriales, es el organismo responsable de establecer resoluciones y normativas en relación con situaciones o problemas que afectan la vida estudiantil de las niñas, niños y adolescentes.

En lo que corresponde a la Organización del Bachillerato Internacional (OBI), se implementan normas y pautas específicas en lo que respecta a la integridad académica, las cuales, deben ser aplicadas y supervisadas dentro de la institución por ser la Unidad Educativa Municipal del Milenio “Bicentenario” parte del Programa del Diploma, para mejorar los estándares académicos de los estudiantes, estas son determinadas y aplicadas por la Organización del Bachillerato Internacional, en la cual, sus normas no perdón cuando los estudiantes han cometido plagio.

Los cambios significativos en la sociedad, ya sean, de naturaleza moral, ética o académica, surgen de un proceso de autoevaluación, en la cual se pueda identificar lo que funciona y no funciona; mejorar la comunicación, el diálogo y la empatía entre profesores, estudiantes y padres de familia, requiere poner una atención primordial

en la comunicación, es esencial fomentar la autoevaluación para que los estudiantes adquieran conciencia y fortalezcan sus valores al tomar decisiones correctas al momento de realizar sus trabajos académicos.

Bibliografía

- Arce, D. D. (2015). El uso de Turnitin con retroalimentación mejora la probidad académica de estudiantes de bachillerato (ISSN 1851-1716). 26, 197–216. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17162015000200008
- Ayesa, M. R., & Sierra, M. L. (2020). Universidad San Jorge Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas Proyecto Final de investigación Los International Bacc. 1–41. [http://repositorio.usj.es/bitstream/123456789/5432/Los International Baccalaureate Schools.pdf](http://repositorio.usj.es/bitstream/123456789/5432/Los%20International%20Baccalaureate%20Schools.pdf)
- Bracho, Y., & Bracho K. (2020). Estrategias Pedagógicas para el Fortalecimiento de Valores a través de Juegos Tradicionales en Educandos de Educación Inicial Pedagogical Strategies for Strengthening Values through Traditional Games in Early Childhood Students. *Educandos de Educación Inicial*. CIE, 1(9), 26–44.
- Coello, L., & Gavilanes, B. (2019). La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. Proyecto educativo, mensión; sistemas multimedia. CÓDIGO: UG(1), 1–139. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>
- Contreras, R., & Eguia, J. (Edits.). (2016). Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra, Barcelona, España: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Coronel Verastigue, Y. M., & Gonales Panta, E. F. (2019). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, 92. [https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/5092/BC-3893 BANCES PISCOYA-ROJAS PUICON.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/5092/BC-3893_BANCES_PISCOYA-ROJAS_PUICON.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Cortizo, J., Carrero F, Pérez J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011, Universidad Europea de Madrid. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11268/1750>.
- Cuartero, N. UNIR. (2019, Mayo 20). La gamificación en el aula [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=88ZGFIUHxYk&t=28s>.
- Díaz-Arce, D., Brito-González, J., Nieto Trelles, V., & Wilson, M. (2019). Efectos de la retroalimentación sobre la disminución del plagio académico en estudiantes de bachillerato. *Revista Innova Educación*, 1(4), 468–489. <https://doi.org/10.35622/jrie.2019.04.005>
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación en el ámbito educativo. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre., 9. [https://fce.us.es/sites/default/files/docencia/EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN APLICADO AL ÁMBITO EDUCATIVO_0.pdf](https://fce.us.es/sites/default/files/docencia/EL_POTENCIAL_DE_LA_GAMIFICACION_APLICADO_AL_AMBITO_EDUCATIVO_0.pdf)
- Díaz, L. S. (2011). La Observación-Método Clínico. 1–29. www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- DOMÍNGUEZ-ARCA, María Isabel. Lucha contra el plagio desde las bibliotecas universitarias. En *El profesional de la información*, [en línea] 2012, vol. 21, n. 5, p. 498-503. <http://elprofesionaldelainformacion.metapress.com/media/84v16ctwvmcyrvu2qrrq/contributions/0/5/0/6/050673194207317k.pdf>
- Espinosa, R. S. C., & Jose Luis Eguia. (2020). La Gamificación en las aulas universitarias (Vol. 21, Número 1). https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf#page=11
- Flores Morales, J. A. (2018). El valor de la honestidad en los trabajos académicos. *Phainomenon*, 17(1), 87–95. <https://doi.org/10.33539/phai.v17i1.1280>
- Garza, C. (2014). Probidad académica : de los principios a la práctica. Conferencia del IB en las Américas de 2014, 31. <https://www.ibo.org/contentassets/60d1e68eafc7437faf033f8d9f5c6d6d/saturday-probidad-academica-celina-garza.pdf>
- Gehring, D.D. y Pavela, G. (1994). *Issues*. (2da. Ed.). Washington, D. C.: National Association of Student Personnel Administrators
- Gervilla, E. (1998). Educación y valores (secc libro). *Filosofía de la educación hoy*, 399–428. <https://www.ugr.es/~fjjrios/pdf/Tice4>
- ValorEducacion.pdf%0Ahttp://www.ugr.es/~fjjrios/pdf/Tice4-ValorEducacion.pdf
- González-Jorge, M. (2016). Gamificación Hagamos que aprender sea divertido [Gamification Let's make learning fun]. 88. <https://n9.cl/8uy11>
- Hamer, R. (2017). Informe de la encuesta sobre probidad académica en el Programa del Diploma. <https://ibo.org/globalassets/new-structure/programmes/dp/pdfs/academic-honesty-in-the-dp-es.pdf>

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). Metodología de la Investigación (Quinta edición). México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Herranz, E. (2013). Gamificación, I Feria Informática (febrero 2013), Universidad Carlos III Madrid España.
- Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco : Pfeiffer.
- López-Roldán, P., & Fachelli, S. (2016). Metodología De La Investigación Social Cuantitativa. Metodología De La Investigación Social Cuantitativa, 4–41. <http://ddd.uab.cat/record/129382>
- Marín, V. (2018). ¿El poder de la gamificación educativa? Viceversa. La revista para ver, oír, tocar y contar la ciencia, 107, 1–4. <https://revistaviceversa.com/viceversa-107/#26>
- Martín, C., De, H., & Garza, L. A. (2017). Elementos para la construcción de un marco conceptual de la Educación en Valores. XXVII(2), 191–212.
- Ordás, A. (2018). Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración. Barcelona: Editorial UOC.
- Organización del Bachillerato Internacional, (2019), Integridad académica Versión en español del documento publicado en octubre de 2019 con el título Academic integrity
- Pérez, T. (2018). Gamificación en el aula, ventajas y desventajas [Blog]. Recuperado de <https://www.smartmind.net/blog/gamificacion-en-el-aula-ventajas-y-desventajas/>.
- ProActive. (2011). Fomentando la Creatividad: Creación de Escenarios de Aprendizaje Basados en Juegos. Una Guía para Profesores. Obtenido de http://www.ub.edu/euelearning/proactive/documents/handbook_creative_gbl_es.pdf
- Ramírez, M., Saito, K. (2011). Alegría de Estudiar y alegría de Enseñar. Quito: Ecuador.
- Rodino, A. M., & Brenes, R. (2003). Educación en Valores Éticos. En Instituto Interamericano de Derechos Humanos. <https://www.iidh.ed.cr/IIDH/media/1915/coleccion-educacion-en-valores-eticos-2003.pdf>
- Teixes, F. (2014). Gamificación: Fundamentos y aplicaciones. Barcelona: Editorial UOC.
- Teixes, F. (2015). Gamificación: Motivar jugando. Barcelona: Editorial UOC.
- Walter, M., & Bello, S. (2015). ESTRATEGIA EDUCATIVA Educación en valores: propuesta de una estrategia. 19(11), 1421–1429.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=abg0SnK3XdMC&pg=PA71&hl=es&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false



CREATIVE COMMONS RECONOCIMIENTO-NOCOMERCIAL-COMPARTIRIGUAL 4.0.

CITAR ESTE ARTICULO:

Troya Chasi, J. A., Arias Muñoz, L. H., Borja Ramos, O. R., & García Herrera, G. D. R. (2023). El fortalecimiento de la integridad académica por medio de la gamificación, como estrategia didáctica en estudiantes de Primero de BGU de la Unidad Educativa Municipal del Milenio “Bicentenario”. RECIAMUC, 7(4), 129-144. [https://doi.org/10.26820/reciamuc/7.\(4\).oct.2023.129-144](https://doi.org/10.26820/reciamuc/7.(4).oct.2023.129-144)