



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN EN EDUCACIÓN Y CREATIVIDAD



UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

Maestría en Educación
Mención Educación y Creatividad

Título de la investigación

Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en los estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa Isidro Ayora-Ecuador de la Parroquia Pedro Pablo Gómez.

MODALIDAD

Artículos profesionales de alto nivel

Título del Artículo Científico

Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en los estudiantes de Básica Superior

Autora

María Salomé García Velasco

Tutora

Dra. Lubis Carmita Zambrano Montes

Investigación presentada como requisito para la obtención del título de
Magister en Educación, mención Educación y Creatividad

Portoviejo, octubre de 2021

Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior

Use of Gamification in Virtual Environments as a Learning Tool for Curricular Areas in Upper Basic Students.

María Salomé García Velasco
e.msgarciav@sangregorio.edu.ec
Universidad San Gregorio de Portoviejo
<https://orcid.org/0000-0003-3688-7216>
Lubis Carmita Zambrano Montes
lczambrano@sangregorio.edu.ec
Universidad San Gregorio de Portoviejo
<https://orcid.org/0000-0002-1436-9031>

Resumen

En la sociedad del conocimiento con estudiantes denominados “nativos digitales” resulta imprescindible adaptarse a sus expectativas y necesidades; la presente investigación tiene como objetivo identificar el uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en los estudiantes de educación básica superior, basándose en un enfoque cuantitativo y cualitativo, de tipo exploratoria, descriptiva y bibliográfica; para la recolección de información se aplicó una encuesta a estudiantes y docentes. Los resultados indican que los docentes usan con frecuencia las aplicaciones digitales en el desarrollo de las clases, pero los juegos no son aplicados en este proceso, aunque la mayoría tienen algún conocimiento sobre el tema, los estudiantes desconocen del mismo. En conclusión, en la aplicación del quehacer docente se plantean actividades ajenas al uso de la metodología de la gamificación, puesto que es contradictorio que los docentes conozcan sobre esta metodología de enseñanza, pero es probable que no sepan cómo aplicarlo dentro de las clases y los alumnos en su mayoría no tienen idea de qué es, ni de sus beneficios.

Palabras claves: Gamificación; Entornos virtuales; Gamificación en la educación; Actividades virtuales.

Abstract

In the knowledge society with students called "digital natives" it is essential to adapt to their expectations and needs; this research aims to identify the use of gamification in virtual environments as a learning tool for curricular areas in higher basic education students, based on a quantitative and qualitative, exploratory, descriptive and bibliographic approach; for the collection of information a survey was applied to students and teachers. The results indicate that teachers frequently use digital applications in the development of classes, but the games are not applied in this process, although most of them have some knowledge on the subject, students do not know about it. In conclusion, in the application of the teaching task, activities outside the use of gamification methodology are proposed, since it is contradictory that teachers know about this teaching methodology, but it is likely that they do not know how to apply it in the classroom and most students have no idea of what it is, nor of its benefits.

Keywords: Gamification; Virtual environments; Gamification in education; Virtual activities.

Introducción

La desmotivación y falta de interés por aprender e involucrarse activamente en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Isidro Ayora-Ecuador cuando se aplican métodos tradicionales y conductistas reflejado en el bajo rendimiento escolar, técnicas como: resúmenes, exposiciones, exámenes, lecciones y otros no son suficientes para activar la

dinámica de enseñar- aprender, lograr que dichos aprendizajes sean significativos y evitar un posible abandono escolar.

La educación actual demanda un cambio de estrategias, dejando atrás las clases magistrales y procesos memorísticos, donde sólo se cambia el escenario de presencial a virtual, pero con la misma estructura tradicional, lo que refleja un desinterés por aprender, para cambiar esta situación, el docente debe innovarse siendo creativo, utilizando recursos de interés, que cubran las expectativas del alumnado actual (Hurtado, 2020).

Un informe de CAF y R4D “Políticas para promover la culminación de la educación media en América Latina y el Caribe. Lecciones desde México y Chile” indica que en los países de América Latina y el Caribe a pesar de que en la región 90% de jóvenes concluye la educación primaria y se matricula en educación secundaria, solo 59% finaliza esta última, entre las causas endógenas para que el fenómeno ocurra esta la baja calidad y capacidad escolar, refiriéndose a la estructura, organización, entorno escolar, sobrepoblación escolar y la poca preparación docente. (Banco de Desarrollo de América Latina, 2018).

Las metodologías educativas responden a la realidad social actual del mundo globalizado, por ello la importancia de la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica en las escuelas, para orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje que permita desarrollar habilidades cognitivas en los alumnos, siempre apegada a las características, e intereses de las nuevas generaciones (Torres-Toukoumidis & Romero-Rodríguez, 2018).

En un mundo digitalmente conectado y con acceso continuo a la información, capaz de sintetizar nuevos conocimientos, todo lo que no esté enfocado en mejorar su experiencia de uso, resulta una realidad monótona. Esta experiencia de uso y la capacidad de conducir a los usuarios de forma rápida, concisa y eficiente, además de divertida a través de una serie de acciones

predefinidas, es precisamente lo que mejor hacen los videojuegos y, por eso, son capaces de contar con millones de jugadores, con alto grado de diversión y que a diario lo practican; la aplicación de estos principios de diseño a otros procesos u otras actividades humanas no lúdicas, se llama gamificación.

Según Torres *et al.* (2018), sostienen que la gamificación ha tenido un impacto favorable como herramienta de enseñanza en las diferentes áreas educativas que permite superar los principios de una educación tradicional, es una herramienta metodológica que favorece el proceso formativo.

El espacio virtual gamificado da lugar a un entorno donde se desarrollan capacidades y habilidades que en un aula común no se lograrían con facilidad.

Para Dávila (2019), “La gamificación es una estrategia pedagógica que permite mejoras en el desempeño académico, desarrollo de competencias digitales, fortalecimiento de trabajos colaborativos y tener claramente a las TIC como herramientas” (p. 49). Estas estrategias establecen bases para que los docentes conecten sus actividades con las herramientas didácticas y lograr excelentes resultados, tanto en rendimiento como en desarrollo de competencias.

Según Fernández *et al.* (2019), un docente competente debe hacer uso de las TIC e incluirlas dentro de la planificación, también requiere de constantes actualizaciones para adecuarse a las nuevas aplicaciones, programas y modificaciones tecnológicas, haciendo un correcto uso de las mismas, facilitando la implementación de la cultura digital en el proceso educativo. Estos recursos didácticos logran que la metodología sea más flexible y a disposición de los docentes, favoreciendo al estudiantado con un rol más activo y participativo.

Las Competencias Digitales del Docente son una de las tareas más relevantes para un docente es el acompañamiento en el proceso de aprendizaje del estudiante, pues al final debe

reflejar la relación personal entre el docente y alumno. Entre los aspectos más importantes que debe aplicar el docente son las técnicas y estrategias didácticas para desarrollar el aprendizaje y a su vez fomentar la práctica de valores en el estudiante (Gómez, 2017a).

Para Roig & Pascual (2012), la competencia digital docente involucra el uso crítico de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose en el eje que articula la formación, la innovación y la investigación. En otros términos, la competencia digital es esencial en la formación del docente, porque una educación de calidad debe construir individuos que respondan eficazmente, mostrando competencias para enfrentar retos en una sociedad del conocimiento y reflexionar sobre este ámbito en el que se desenvuelven los estudiantes.

Según Carrera & Coiduras (2012) La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization UNESCO) elaboró un informe sobre las competencias en TIC para los docentes en las que estableció tres competencias principales:

- 1) nociones básicas de tecnología.
- 2) profundización de conocimiento.
- 3) creación de conocimiento

A partir de estas competencias, (INTEF, 2017) identifica cinco áreas:

- 1) Área de información y alfabetización informacional;
- 2) Área de comunicación y colaboración;
- 3) Área de creación de contenido digital;
- 4) Área de seguridad; y,
- 5) Área de resolución de problemas.

Las herramientas tecnológicas pueden ser de gran utilidad para facilitar la enseñanza y el aprendizaje; permiten superar los obstáculos de distancia o de tiempo.

Estrategias de enseñanza: Son diseñadas y propuestas por el profesor en su planeación como: discusiones guiadas, analogías, mapas conceptuales, cuadros de doble columna, aprendizaje basado en problemas, entre otros.

Estrategias de aprendizaje: Son las que emplea el propio alumno para aprender, aunque es necesario que el docente siga de cerca su uso consciente, apoyándole acerca de cuándo y cómo emplearlas, promoviendo la autorregulación. Por ejemplo: búsqueda de información, toma de notas o apuntes, inferencias, investigación, elaboración de mapas conceptuales, entre otras Camacho *et al.* (2017).

Para aplicar la didáctica se deben considerar una serie de técnicas y métodos de enseñanza para que se torne eficaz y sea de utilidad a los docentes en la selección y desarrollo de los contenidos, planificando actividades con medios tecnológicos de acuerdo a las necesidades de la población, dirigidas a los objetivos planteados, para facilitar y potenciar el proceso de aprendizaje. El análisis previo ayuda a que los alumnos interioricen sus conocimientos y puedan aplicarlos en su vida cotidiana. El docente, por su parte, utiliza herramientas digitales e implementación de las TICs para que la enseñanza sea efectiva (Gomez, 2017b). Ya que son un componente indispensable en la vida estudiantil, por ser vía de aprendizaje y herramientas didácticas para transmitir conocimientos en cualquier asignatura Beltrán *et al.* (2018).

La Gamificación es un anglicismo, que proviene del inglés “gamification”, y que tiene que ver con la aplicación de conceptos que encontramos habitualmente en los videojuegos, u otro tipo de actividades lúdicas. Gamificación se define como una técnica en la cual se utilizan elementos propios de los juegos, pero con un contexto alejado a esto, pues el propósito es

transmitir un mensaje, un concepto o modificar un comportamiento a través de una experiencia significativa y lúdica, que sea satisfactoria y motivadora para el individuo, con la finalidad de captar su atención por medio de los elementos del juego (Reyes, 2020).

En los últimos años, este concepto ha tomado mayor popularidad dentro del ámbito educativo y el marketing, puesto que se emplea como una técnica para captar la atención y comprometer a un público específico. Lo último se logra por la incorporación de elementos propios del juego, por ejemplo, la competencia, el premio y una estética atractiva, en contextos que no son lúdicos, lo que permite que las personas realicen acciones con un mayor grado de interés y compromiso.

La técnica de la gamificación convierte en juego el ámbito educativo-profesional, con la finalidad de obtener mejores resultados, ya sea por adquirir nuevos conocimientos, mejorar habilidades o recompensar acciones, entre otros. Esta técnica está ganando terreno en las metodologías de la educación debido a su carácter lúdico, ya que es una experiencia divertida y positiva para el usuario. Esto realmente funciona porque los alumnos se motivan y a su vez existe más compromiso e incentivo (Gaitán, 2021).

Para que esta técnica sea realmente exitosa se debe tener en cuenta que la aplicación de una correcta planificación logra que los alumnos queden en su totalidad satisfechos en conocimientos, también se debe considerar que esta sea atractiva para los estudiantes, para poder garantizar que este sistema gamificado funciona, se necesita previamente definir los objetivos que se quieren alcanzar (Morel, 2020).

Una de las principales consideraciones a tomar en cuenta en el diseño de videojuegos, tiene que ver con la dificultad en la interacción, permitiendo programar mentalmente y convencer al usuario que puede avanzar a niveles más difíciles, mejorando su autoestima y

ánimo por seguir jugando, provocando un reto personal de completar cada nivel en su totalidad Zepeda *et al.* (2016).

La Importancia de Gamificar la Educación radica en que los nuevos escenarios hacen que los intereses de los alumnos cambien, por lo que los profesores necesitan explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para aumentar la motivación y el compromiso con sus alumnos Ortiz *et al.* (2018).

La gamificación intenta motivar al estudiante en la consecución de los aprendizajes esperados, a través de una experiencia atractiva se aplican elementos de gamificación, y se asigna una recompensa por la realización de tareas, como responder el cuestionario. La acumulación de puntos es otra motivación, subir niveles, obtención de premios, regalos, clasificación (estar en el ranking), desafíos, retos, etc. (Gaitán, 2021). La Gamificación no es diseñar un juego, sino valernos de los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos.

Es importante involucrar para futuros estudios de esta naturaleza a los alumnos, con la finalidad de conocer sus percepciones hacia nuevas metodologías de aprendizaje como la Gamificación y Videojuegos en el aula (León, 2019).

En el sistema pedagógico, los videojuegos son un instrumento innovador en la formación, reemplazando materiales de estudio que son considerados aburridos por los estudiantes en una forma divertida de transmitir el entendimiento (Instituto de la comunicación de la Universidad de Barcelona., 2016).

En la gamificación se utilizan diseños de juegos con características particulares estos incluyen los de estatus visible el cual informa si el estudiante va progresando o finaliza la tarea asignada, el de compromiso social que incrementa la competencia entre ellos o por equipos, la

libertad de elección en donde el alumno es libre de elegir la actividad que deseen, la retroalimentación rápida que permite al estudiante acceder de forma inmediata a retroalimentar su desempeño de aprendizaje, entre otros. Estos juegos están contextualizados a especificaciones de un entorno de aprendizaje determinado, donde el estudiante recibe insignias de acuerdo a los logros que obtengan y así recompensar los comportamientos de aprendizaje deseados por el docente (Sánchez, 2019).

Ejemplos de gamificación para aprender matemáticas: El clásico juego de Hundir la Flota o similares: se trata de que los alumnos o dos grupos pueden desarrollar la memoria, el cálculo y la posición física, diseñar un robot en el cual trabajan aspectos como área y perímetro. Deben hacer el mejor y más bonito. Otro sería diseñar una casa o jugar a ser decoradores de interiores, deberán decidir dónde y cómo poner, por ejemplo, las puertas. Esto logra que cada estudiante haga cálculos espaciales y numéricos (UNIR, 2020).

Ejemplos de gamificación para aprender Lengua: Jugar al Ahorcado. El clásico juego donde hay que adivinar una palabra dando una letra por turno. En cada fallo se pintará una parte de un muñeco representado en una horca. Con este juego se desarrolla tanto la imaginación como el vocabulario. El Desafío morfológico es un sistema novedoso que, a través de diferentes retos, consigue que los alumnos se sientan atraídos por el aprendizaje y análisis de las categorías gramaticales de palabras. Un concurso de rapsodas es una opción efectiva para que los escolares pierdan el miedo a hablar en público. (UNIR, 2020)

El proyecto de “Concurso de Rapsodas” de (Camacho, 2018) muestra casos de éxito ya que han mejorado la expresión oral al momento de recitar poemas, entrenan la memoria y se trabajan diferentes aspectos, su objetivo principal es hacer perder el miedo a expresarse públicamente y los alumnos se enganchan rápidamente ya que los retos son de análisis

morfológicos y con bonificaciones cada cinco retos y el misterio de descubrir las contraseñas para subir de nivel, hacen que practiquen la morfología de forma inconsciente.

Según Contreras & Eguia (2016), para gamificar en educación se debe ofrecer experiencias en base a los contenidos educativos definiendo una necesidad, una dinámica y mecánicas. Para Molina, Ortiz, & Agredo (2017), gamificar en el campo educativo implica utilizar estrategias, modelos, dinámicas y varios elementos de los juegos con la finalidad de trasladar contenidos por medio de experiencias lúdicas que van a generar motivación, involucramiento, diversión y sobre todo aprendizaje.

La gamificación no implica únicamente la diversión, el entretenimiento y la interacción, sino que detrás del juego existen aprendizajes de contenidos y valores como la tolerancia, control de la frustración, aplicación de estrategias y tácticas para procurar ganar y también competencias como la rapidez de pensamiento, toma de riesgos y decisiones, cálculo de probabilidades, entre otras, que son necesarias para desenvolverse en los ámbitos de la vida diaria (Alvirde & Chávez, 2018).

El objetivo de la investigación es identificar el uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior.

La importancia de este proyecto es presentar la gamificación como una metodología activa que ayude a mitigar el desinterés causado en aulas virtuales con metodologías tradicionales, presentándola como una herramienta en el proceso de enseñanza que genera una clase donde se conjuga la atención, la diversión y el aprendizaje, donde el grupo estudiantil que se encuentra detrás de un computador, sea participativo, colaborador, desarrolle el pensamiento crítico y creativo en los entornos virtuales de aprendizaje.

Los beneficiarios directos de esta investigación son los estudiantes del sub nivel superior, docentes de la Unidad Educativa Isidro Ayora-Ecuador y comunidad educativa de la Parroquia Pedro Pablo Gómez.

En lo educativo se observan excelentes resultados, ya que dicha estrategia permite alcanzar resultados a corto plazo, aumenta la participación y la interacción entre los estudiantes, teniendo primordialmente un adecuado planteamiento e implementación de los objetivos (Valda & Arteaga, 2015).

Metodología

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y cualitativo, de tipo exploratoria, descriptiva y bibliográfica, recopilando la información que permitió poner a prueba o comprobar la efectividad del uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje.

La Unidad Educativa Isidro Ayora-Ecuador fue el escenario de investigación, se encuentra ubicada en la Parroquia Pedro Pablo Gómez de la ciudad de Jipijapa, Ecuador con una población total de 271 estudiantes; la muestra la constituyen los 47 alumnos que cursan el subnivel básico superior y 13 docentes.

Mediante las encuestas plasmadas en un formulario de preguntas con base estructurada se receiptó la información primaria la misma que fue enviada por la aplicación Google Forms a estudiantes y docentes de la Institución.

En base a la indagación de diferentes recursos y fuentes bibliográficas se receiptó la información secundaria sustentando teóricamente la investigación; los resultados se procesaron utilizando métodos estadísticos los cuales fueron interpretados bajo la óptica de las ciencias de la educación creativa.

Resultados

A continuación, se muestran los principales resultados de la investigación.

Tabla 1

¿Se utilizan aplicaciones digitales para desarrollar la clase?

<i>Alternativas</i>	<i>Docentes</i>		<i>Estudiantes</i>	
	F	%	F	%
Siempre	5	38,5%	21	44,7%
Casi Siempre	6	46,2%	8	17%
A veces	2	15,4%	16	34%
Nunca	0	0%	2	4,3%
TOTAL	13	100%	47	100%

Fuente: Docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Isidro Ayora-Ecuador”
Elaboración propia

Los resultados de la tabla 1 indican el uso frecuente de aplicaciones digitales que ayudan a dinamizar la enseñanza y potenciar el aprendizaje con herramientas pedagógicas que responden a las tendencias educativas contemporáneas.

Tabla 2

¿Ha escuchado sobre el término “Gamificación”?

<i>Alternativas</i>	<i>Docentes</i>		<i>Estudiantes</i>	
	F	%	F	%
Si	9	69,2	8	17%
No	4	30,8	39	83%
TOTAL	13	100%	47	100%

Fuente: Docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Isidro Ayora-Ecuador”
Elaboración propia

Existe una contradicción en los resultados de la tabla 2, que muestra que los docentes conocen lo que es la Gamificación, pero es probable que no sepan cómo aplicarlo dentro de las clases y el término gamificación no es mencionado por parte de ellos y en consecuencia los alumnos, en su mayoría no tienen idea de qué es, ni de sus beneficios.

Tabla 3

¿Qué tipo de actividades considera usted motivantes durante el proceso de enseñanza – aprendizaje?

<i>Alternativas</i>	<i>Docentes</i>		<i>Estudiantes</i>	
	F	%	F	%
Debates	5	38,5%	14	29,8%
Concursos	3	23,1%	12	25,5%
Retos	4	30,8%	15	31,9%
Proyectos	5	38,5%	29	61,7%
Juegos	12	92,3%	21	44,7%

Fuente: Docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Isidro Ayora-Ecuador”
Elaboración propia

En la tabla 3 se evidencia que es notorio que docentes y estudiantes prefieren el uso de metodologías activas y participativas, donde el aprendizaje se transforme en una experiencia agradable y perdurable. Otra propuesta didáctica preferida por los estudiantes son los proyectos como actividad motivante a la hora de aprender.

Tabla 4

¿Se utilizan juegos interactivos durante la enseñanza en la modalidad virtual?

<i>Alternativas</i>	<i>Docentes</i>		<i>Estudiantes</i>	
	F	%	F	%
Siempre	3	23,1%	8	17%
Casi Siempre	7	53,8%	3	6,4%
A veces	3	23,1%	30	63,8%
Nunca	0	5%	6	12,8%

TOTAL	13	100%	47	100%
--------------	----	------	----	------

Fuente: Docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Isidro Ayora-Ecuador”
Elaboración propia.

En la tabla 4 se evidencia que los docentes manifiestan de manera mayoritaria que siempre y casi siempre utilizan juegos interactivos, pero los estudiantes revelaron que solo lo realizan a veces; por esta razón quizás, los estudiantes prefieran los proyectos como primera opción a la hora de aprender. Incluir juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje permite generar un mayor grado de interés mayor por aprender y un mejor desempeño académico.

Tabla 5

¿Qué actividades le posibilitaría realizar con sus alumnos la gamificación?

<i>Alternativas</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Crucigramas	9	69,2%
Debates	1	7,7%
Acertijos	8	61,5%
Adivinanzas	10	76,9%
Desafíos	6	46,2%
Juegos	1	7,7%

Fuente: Docentes de la Unidad Educativa “Isidro Ayora-Ecuador”
Elaboración propia

Los resultados indican que entre todas las actividades de la gamificación los docentes se inclinarían por el uso de adivinanzas y crucigramas, porque son más sencillas de elaborar y han sido usadas por mucho tiempo en el aprendizaje. Los juegos serían las actividades de la gamificación menos usados, esto puede ser por el desconocimiento que tienen los docentes sobre cómo introducir juegos adaptándolos a los logros de la clase y a la virtualidad. Es necesario tomar en cuenta que la gamificación como tal, va más allá de simples juegos, pues requiere un proceso adaptable para el estudiante y que va acorde a los logros de aprendizaje que se quieren obtener.

Discusión

El uso frecuente de aplicaciones digitales que ayudan a dinamizar la enseñanza y potenciar el aprendizaje con herramientas pedagógicas que responden a las tendencias educativas contemporáneas. Se comparte con (Viñals & Cuenca, 2016), indica que “Los docentes, deben adaptar las metodologías de enseñanza al nuevo entorno, adquirir conocimientos, habilidades y actitudes digitales que motiven al alumnado a hacer un uso crítico de la tecnología no solo en el aula, sino también en casa” (p. 110).

Los docentes señalaron que conocen lo que es la Gamificación, pero es probable que no sepan cómo aplicarlo dentro de las clases y el término gamificación no es mencionado por parte de ellos y en consecuencia los alumnos, en su mayoría no tienen idea de qué es, ni de sus beneficios. Según León (2019) “El docente debe actualizarse e involucrarse en la implementación de estrategias de Gamificación en el aula, estas habilidades permiten que planifiquen clases en las que se refleje la didáctica y pedagogía acompañada por la tecnología para lograr el aprendizaje” (p. 9).

Los docentes y estudiantes prefieren el uso de metodologías activas y participativas, donde el aprendizaje se transforme en una experiencia agradable y perdurable. Para Ortiz *et al.* (2018), “El tipo de motivación que se plantea en las diferentes propuestas gamificadas, hace que los alumnos perciban la experiencia como motivante en beneficio de su compromiso y aprendizaje” (p. 13). Otra propuesta didáctica preferida por los estudiantes son los proyectos como actividad motivante a la hora de aprender; lo que concuerda con el Ministerio de Educación (2020) sobre el aprendizaje basado en proyectos “Los Proyectos Escolares generan un espacio de aprendizaje interactivo, donde el trabajo es en equipo, situando a los estudiantes en el

centro del proceso de aprendizaje, gracias a un planeamiento más motivador intercambiando ideas, la creatividad y la colaboración” (p. 14).

Los docentes manifiestan en su mayoría que siempre y casi siempre utilizan juegos interactivos, pero los estudiantes revelaron que solo lo realizan a veces; por esta razón quizás, los estudiantes prefieran los proyectos como primera opción a la hora de aprender. Incluir juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje permite generar un mayor grado de interés mayor por aprender y un mejor desempeño académico. Para Gutiérrez *et al.* (2016) “Una de las formas más pertinentes son los juegos interactivos, que les permitirá adquirir un aprendizaje más significativo y desarrollar habilidades, despertando en los niños y niñas el interés y la motivación para complementar la formación académica” (p. 15). De acuerdo a lo mencionado por el autor es necesario la implementación de juegos interactivos durante las enseñanzas virtuales.

De todas las actividades de la gamificación los docentes se inclinan por el uso de adivinanzas y crucigramas, porque son más sencillas de elaborar y han sido usadas por mucho tiempo en el aprendizaje. Los juegos serían las actividades de la gamificación menos usados, esto puede ser por el desconocimiento que tienen los docentes sobre cómo introducir juegos adaptándolos a los logros de la clase y a la virtualidad. Es necesario tomar en cuenta que la gamificación como tal, va más allá de simples juegos, pues requiere un proceso adaptable para el estudiante y que va acorde a los logros de aprendizaje que se quieren obtener. Así lo expresan Zepeda *et al.*, (2016) “El Aprendizaje Activo y la Gamificación pueden integrar diversos enfoques de aprendizaje, para con ello, lograr involucrar a los estudiantes de una forma más activa, y hacerlos parte de la clase como el Aprendizaje Activo propone” (p. 323).

Conclusiones

De acuerdo a los resultados obtenidos de la investigación se concluye que, los docentes ante la nueva normalidad de una educación digitalizada y en línea, usan frecuentemente aplicaciones digitales lo que evidencia que las clases impartidas cuentan con el acompañamiento de aplicaciones que ayuden a dinamizar la enseñanza y reforzar el aprendizaje, sin embargo, en el quehacer docente se plantean actividades ajenas al uso de la metodología de la gamificación, debido a que se evidenció una contradicción en los resultados, los docentes conocen o han escuchado sobre esta metodología de enseñanza, pero es probable que no sepan cómo aplicarlo dentro de las clases y los alumnos en su mayoría no tienen idea de qué es, ni de sus beneficios.

El juego es la actividad más motivante a la hora de aprender, puesto que existe estrecha relación con el aprendizaje perdurable. Los juegos interactivos en la Gamificación permiten alcanzar mayor interés a la hora de aprender, mejor rendimiento y satisfacción en el alumnado, sin embargo, estos beneficios no están muy claros para los estudiantes entrevistados por lo que consideran preferentemente el aprendizaje basado en proyectos (ABP) como primera opción a la hora de aprender.

Las actividades de gamificación que los docentes prefieren aplicar serían adivinanzas y crucigramas, por su sencillez en la elaboración y porque ya han sido aplicadas en el aprendizaje. Sin embargo, los juegos son las actividades de gamificación menos usados, esto ocasionado por el desconocimiento de los docentes sobre su aplicación y adaptación a los logros de la clase y a la virtualidad. Es necesario tomar en cuenta que la gamificación como tal, va más allá del simple juego, pues requiere un proceso adaptable al estudiante y acorde a los logros de aprendizaje que se quieren obtener.

Referencias bibliográficas

- Alvirde, A., & Chávez, J. (2018). Implementación de kahoot como herramienta de gamificación para incrementar el aprendizaje. En C. U. Universidad de Guadalajara, *La expresión y representación como lenguaje del diseño*. Guadalajara. Obtenido de <http://148.210.21.170/bitstream/handle/20.500.11961/7750/Capitulo%203.1%20UDG%20DIC.%202018%20Mtro.%20Armando.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=175>
- Banco de Desarrollo de América Latina. (2018). *Políticas para promover la culminación de la educación media en América Latina y el Caribe*.
- Beltrán, A., Rivera, D., & Maldonado, J. (2018). El valor de la gamificación como herramienta educativa. En U. P. Salesiana, *Gamificación en Iberoamérica*. Quito: Editorial Universitaria Abya-Yala. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17051/1/Gamificacion%20en%20iberoamerica.pdf>
- Camacho. (9 de enero de 2018). Lengua, Literatura y gamificación: ¿estudiar morfología puede ser divertido? (Realinfluencers, Entrevistador) Obtenido de <https://www.realinfluencers.es/2018/01/09/lengua-literatura-gamificacion-educativa/>
- Camacho, M., Lara, Y., & Sandoval, G. (2017). *Estrategias de aprendizajes para Entornos Virtuales*.
- Carrera, F., & Coiduras, J. (2012). *Identificación de la competencia digital del profesor universitario*.
- Contreras, R., & Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas Universitarias*. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2016/166455/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf

- Dávila, L. (2019). Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. *Tesis de postgrado*. Universidad Casa Grande, Guayaquil. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1922/1/Tesis2099DAVe.pdf>
- Fernández, E., Ordóñez, E., Morales, B., & López, J. (2019). *La Competencia Digital en la Docencia Universitaria* (Primera ed.). Barcelona, España: Octaedro S. L. Obtenido de <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/10/16154-La-competencia-digital-en-la-docencia-universitaria.pdf>
- Gaitán, V. (2021). *educativa.com*. Obtenido de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gómez, M. (28 de Septiembre de 2017a). *Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de elearningmasters: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- Gomez, M. (17 de Octubre de 2017b). *Técnicas y estrategias de enseñanza virtual*. Obtenido de E-Learning Masters: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/10/17/tecnicas-y-estrategias-de-ensenanza-virtual/>
- Gutiérrez, J., Hernández, C., & Orjuela, J. (2016). *Juegos Interactivos como estrategia lúdica para facilitar lo procesos de aprendizaje de niños y niñas de 4 a 5 años en el Colegio Venecia*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/665/Guti%C3%A9rrezHu%C3%A9rfanoJohanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Hurtado, F. (2020). La educación en tiempos de pandemia: los desafíos de la escuela del siglo XXI. *Revista arbitrada del centro de investigación y estudios gerenciales*, 176-187.

Obtenido de [http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.44\(176-187\)%20Hurtado%20Tavalera_articulo_id650.pdf](http://www.grupocieg.org/archivos_revista/Ed.44(176-187)%20Hurtado%20Tavalera_articulo_id650.pdf)

Instituto de la comunicación de la Universidad de Barcelona. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/lilibres/2016/166455/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf

INTEF. (2017). *Marco común de competencia digital docente octubre 2017*.

León, J. (2019). *Percepció de los docentes hacia la incorporació de estrategias de gamificació y videos juegos*. Universidad Casa Grande, Guayaquil-Ecuador. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1936/1/Tesis2114LEONp.pdf>

Ministerio de Educación. (2020). *Instructivo de proyectos escolares*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/04/Instructivo-de-Proyectos-Escolares-ajustado-al-Acuerdo-11-A.pdf>

Molina, J., Ortíz, A., & Agredo, M. (2017). Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación Primaria. (U. d. Málaga, Ed.) *In Innovación docente y uso de las TIC en educación*, 1-10. Obtenido de http://www.enriquesanchezrivas.es/congresotic/archivos/Form_Compert_metodos/Ortiz_Otros_2.pdf

Morel, A. (2020). Qué debes saber de tus alumnos para que la gamificación sea un éxito. *Educatica.com*.

- Ortíz, A., Jordan, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 13. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS/?format=html>
- Reyes, D. (2020). *Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje*.
- Roig, R., & Pascual, A. (2012). *Las competencias digitales de los futuros docentes. Un análisis con estudiantes de Magisterio de Educación Infantil de la Universidad de Alicante*.
- Sánchez, C. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Internacional Docentes 2.0 Tecnología Educativa*.
- Torres, T. A., Romero-Rodríguez, L., Pérez-Rodríguez, M., & Björk, S. (2018). Modelo Teórico Integrado de Gamificación en Ambientes E-Learning (E-MIGA). *Revista Complutense de Educación*, 141. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/52117/52631>
- Torres-Toukoumidis, Á., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. En Á. Torres-Toukoumidis, & L. M. Romero-Rodríguez, *Gamificación en Iberoamérica-Experiencias desde la comunicación y la educación* (pág. 88). Quito-Ecuador: Editorial Universitaria Abya-Yala.
- UNIR. (2020). Ejemplos de gamificación en Primaria y herramientas para ponerlo en práctica. *Unir Revista*.
- Valda, F., & Arteaga, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia.*, 9(9), 65-80. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/pdf/rfer/v9n9/v9n9_a06.pdf

Viñals, A., & Cuenca, J. (01 de septiembre de 2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formaciòn de profesorado*, 30(2), 103-114. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html>

Zepeda, S., Abascal, R., & López, E. (Julio-Diciembre de 2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ximhai: Revista Científica*, 12(6), 323. Obtenido de

<file:///C:/Users/jjcga/Downloads/Dialnet->

[IntegracionDeGamificacionYAprendizajeActivoEnElAul-7933127.pdf](#)



CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN DE LA TUTORA

En mi calidad de tutora de la maestrante García Velasco María Salomé que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, impartido en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad **Artículo científico** con el título: **“Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior”** presentado la maestrante con cédula de ciudadanía No CI 0921830238 como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad, considero que dicho trabajo investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que lo apruebo.

Dra. Lubis Zambrano Montes, PhD
TUTORA

Portoviejo, 20 de octubre 2021