Universidad Nacional de Loja

Dirección de Posgrados

Programa de maestría en Educación con mención en Docencia Superior

Gamificación en la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial de la Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja

Trabajo de Titulación para la obtención del Título de Magíster en Educación con mención en Docencia Superior

AUTORA:
Yasmania Alejandra Morocho Zaruma

DIRECTORA:
Lic. Sonia María del Carmen Castillo Costa. Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2025

Educamos para Transformar

Certificación

Universidad Nacional de Loja

1859

Sistema de Información Académico Administrativo y Financiero - SIAAF

CERTIFICADO DE CULMINACIÓN Y APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **CASTILLO COSTA SONIA MARIA DEL CARMEN**, director del Trabajo de Titulación denominado **Gamificación en la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial de la Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja.**, perteneciente al estudiante **YASMANIA ALEJANDRA MOROCHO ZARUMA**, con cédula de identidad N° **1104200884**.

Certifico:

Que luego de haber dirigido el **Trabajo de Titulación**, habiendo realizado una revisión exhaustiva para prevenir y eliminar cualquier forma de plagio, garantizando la debida honestidad académica, se encuentra concluido, aprobado y está en condiciones para ser presentado ante las instancias correspondientes.

Es lo que puedo certificar en honor a la verdad, a fin de que, de así considerarlo pertinente, el/la señor/a docente de la asignatura de **Titulación**, proceda al registro del mismo en el Sistema de Gestión Académico como parte de los requisitos de acreditación de la Unidad de Titulación del mencionado estudiante.

Loja, 28 de Abril de 2025

Firmado electrónicamente por:
SONIA MARIA DEL CARMEN CASTILLO COSTA

F) ----------

DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Autoría

Yo, **Yasmania Alejandra Morocho Zaruma**, declaro ser autora del presente Trabajo de Titulación y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos, de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular o de Titulación, en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual.

—----------

Firma:

Cédula de identidad: 1104200884

Fecha: 23 de abril de 2025

Correo electrónico: yasmania.morocho@unl.edu.ec

Teléfono: +593986786541

Carta de autorización por parte del autor/a, para consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Titulación.

Yo, **Yasmania Alejandra Morocho Zaruma**, declaro ser autora del Trabajo de Titulación denominado: **Gamificación en la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial de la Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja**, como requisito para optar por el título de **Magíster en Educación con mención en Docencia Superior**, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Titulación que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los 23 días del mes de abril de dos mil veinticinco.

Firma:

Autora: Yasmania Alejandra Morocho Zaruma

Cédula de identidad: 1104200884

Dirección: Av. Santiago de las Montañas y Marcelino Champagnath, Barrio Las Palamas

Correo electrónico: yasmania.morocho@unl.edu.ec

Teléfono: 0986786541

DATOS COMPLEMENTARIOS:

Director/a del Trabajo de Titulación: Lic. Sonia María del Carmen Castillo Costa. Mg. Sc.

Dedicatoria

El presente trabajo primeramente se lo dedico a Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada paso de este camino, por darme la sabiduría y la perseverancia necesarias para alcanzar mis metas. A mis padres, cuyo amor, sacrificio y apoyo incondicional han sido la base de mi formación. Gracias por enseñarme con su ejemplo el valor del esfuerzo y la dedicación.

A mi hijo, mi mayor inspiración, razón de mis luchas y mis logros. Cada página de este trabajo es un reflejo del amor y compromiso que tengo por darle un mejor futuro. A mis hermanas, compañeras de vida, cuyo cariño y aliento han sido un sostén en los momentos difíciles y una motivación constante para seguir adelante.

Yasmania Alejandra Morocho Zaruma

Agradecimientos

A la prestigiosa Universidad Nacional de Loja, Unidad de Educación a Distancia, a la Maestría en Educación, por haberme permitido formarme en ella, a todos los docentes por guiarme y compartir sus conocimientos para ser una mejor profesional.

De igual manera a la Carrera de Educación Inicial de la Unidad de Estudios a Distancia de la Universidad Nacional de Loja por el apoyo con la información brindada para la realización del Trabajo de Titulación. Así mismo agradezco la colaboración y buena voluntad de las estudiantes del ciclo 6 B, el cual me brindaron la información que fue necesaria para el desarrollo del presente trabajo.

A mi directora Lic. Sonia María Castillo Costa. Mg. Sc. por su orientación y paciencia durante este proceso y brindarme sus conocimientos, demostrando en todo momento su gran calidad humana, y poder cumplir con éxito el presente trabajo investigativo.

Yasmania Alejandra Morocho Zaruma

Índice de contenidos

Dedicatoria v
Agradecimientos vi
Índice de contenidos vii
Índice de Figuras ix
Índice de Tablas x
1 Título 11
2 Resumen 12
3 Abstract 13
4 Introducción 14
4. Marco teórico 16
5.1 Antecedentes 16
5.2 Bases teóricas 19
5.2.1 Concepto de Gamificación en Educación 20
5.2.2 Herramientas de Gamificación en la Educación 24
5.2.3 Principios y Componentes de la Gamificación 28
5.2.4 Beneficios de la Gamificación en el Aprendizaje 32
5.2.5 Gamificación en la Educación a Distancia 37
5.2.6 Teorías del Aprendizaje Aplicadas a la Gamificación 39
5.2.7 Gamificación y desarrollo de competencias en educación inicial 43
5.2.8 La enseñanza - aprendizaje 47
5.2.9 Las teorías de aprendizaje y sus implicaciones educativas 49
5.3 Bases legales 52
5.3.1 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) – ONU (2017) 52
5.3.2 Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) (2010) 53
5.3.3 Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Superior (2011) 54
5.4 Impacto de la Gamificación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la educación superior 55

6 Metodología 57
6.1 Contexto 57
6.2 Procedimiento 58
6.3 Población y muestra 59
6.3.1 Población 59
6.3.2 Muestra 60
6.4 Técnicas e instrumentos: 60
7 Resultados 62
7.1.1 Análisis de encuestas a estudiantes 62
8 Discusión 69
9 Conclusiones 72
10 Recomendaciones 73
10. Bibliografía 74
11. Anexos 86

Índice de Figuras

Figura 1 *Croquis de la Universidad Nacional de Loja*.....58
Figura 2 *¿Qué tan familiarizado estas con el concepto de gamificación en la enseñanza?* .62
Figura 3 *¿Consideras que la gamificación hace que las clases sean más atractivas y motivadoras?*.....63
Figura 4 *¿Cómo ves la relación entre la gamificación y el aprendizaje?* 64
Figura 5 *¿Qué habilidades o competencias crees que has desarrollado a través de la gamificación?* 65
Figura 6 *¿Consideras que la gamificación ayuda a comprender mejor los contenidos de las asignaturas de tu carrera?*.....66
Figura 7 *¿Qué tan frecuente es la implementación de actividades de gamificación en tus clases?*.....67

Índice de Tablas

Tabla 1. *Evolución y aplicaciones de la gamificación en contextos educativos* 22
Tabla 2. *Tipos de herramientas digitales utilizadas en la gamificación*.....25
Tabla 3. *Impacto de la gamificación en la motivación y participación de los estudiantes*.....35
Tabla 4. *Indicadores clave para evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje*....45
Tabla 5. *Carrera de Educación Inicial Unidad de Estudios a Distancia* 59

1 Título

Gamificación en la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial de la Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja

2 Resumen

La presente investigación abordó la aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica en el contexto de la educación superior a distancia, específicamente en estudiantes del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Loja. El estudio se justifica ante la necesidad de realizar investigaciones que profundicen en el uso de metodologías más eficientes que potencien el doblaje motivacional, participativo y comprensivo de contenidos dentro del entorno virtual en donde toda actividad es ejecutada. Se propone como objetivo principal estudiar el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación inicial, describir las herramientas digitales utilizadas y conocer los beneficios de su uso. El método de la investigación fue de carácter mixto con enfoque descriptivo y transversal, donde la población estuvo conformada por 65 alumnos más 8 docentes, y la muestra fue de 33 alumnos y 4 docentes del ciclo 6 paralelo B. Aplicando como método una encuesta estructurada con preguntas cerradas. Un hallazgo relevante fue que el 75,8 % de los estudiantes respondieron que con la gamificación se les hizo más atractivas y motivadoras las clases, mientras que el 87,9 % indicaron que se les facilitó dominar los contenidos. La retroalimentación inmediata, competencia sana y el aumento en la participación activa fue posible gracias a las herramientas digitales Kahoot, Quizizz y Classcraft. La gamificación impacta a todo lo relacionado con la educación a distancia de forma positiva porque mejora el funcionamiento del aula virtual, aumenta el interés de los estudiantes, lo cual permite que se desarrollen habilidades importantes, y; se considera que es una estrategia efectiva en los contextos educativos que son a distancia.

Palabras clave: gamificación, estrategia pedagógica, enseñanza-aprendizaje, Educación Inicial y Classcraft.

3 Abstract

The present research addressed the application of gamification as a pedagogical strategy in the context of online higher education, specifically in students of the sixth cycle of the Preschool Education career of the Universidad Nacional de Loja. The study is justified by the need to conduct research that deepen the use of more efficient methodologies that enhance the motivational, participatory and comprehensive dubbing of contents within the virtual environment where every activity is executed. The main objective is to study the impact of gamification on the teaching-learning process of the preschool education, to describe the digital tools used and propose the advantages that their use facilitates. The research method was quantitative in nature with a descriptive and transversal approach, where the population was made up of 66 students plus 8 teachers, and the sample was 33 students and 4 teachers of the 6th cycle, parallel B. A structured survey with closed questions was applied as a method. A relevant finding was that 75.8 percent of the students answered that gamification made the classes more attractive and motivating, while 87.9 percent said that it was easier for them to master the contents. The immediate feedback, healthy competition and the increase in active participation was possible thanks to the digital tools Kahoot, Quizizz and Classcraft. Gamification impacts everything related to distance education in a positive way because it improves the performance of the virtual classroom, increases students' interest, and allows that important skills to be developed and is considered to be an effective strategy in educational contexts that are online.

Keywords: gamification, pedagogical strategy, teaching-learning, Preschool Education and Classcraft.

4 Introducción

La gamificación se puede definir como la integración de elementos y dinámicas de juego en actividades que no son consideradas un juego con el fin de fomentar el involucramiento y la dedicación de los usuarios en esos ejercicios. Este concepto ha cobrado particular importancia en el contexto educativo, sobre todo a distancia, donde la ausencia de clases presenciales interactivas y la necesidad de automotivación resultan ser problemas sin solución. En este caso, la gamificación pretende reducir estos problemas al hacer que el aprendizaje no solo sea estimulante, sino también más dinámico, permitiendo un contacto más activo con los materiales, mejorando así el desempeño académico de los estudiantes.

El tema resulta de gran importancia dado el creciente interés en aplicar metodologías innovadoras que favorezcan la enseñanza y el aprendizaje, particularmente en modalidades educativas no presenciales. Estrategias como el aprendizaje basado en problemas aún no han sido objeto de un estudio exhaustivo, metódico e implementación a nivel universitario, particularmente en lo que respecta a su impacto en la educación a distancia. Esta investigación busca llenar ese vacío específico mediante la aplicación de planes de lecciones gamificadas adaptadas a las necesidades del ciclo 6 de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial de educación a distancia de la Universidad Nacional de Loja. La importancia de este trabajo radica en el uso de la tecnología y la posibilidad de estrategias novedosas de aprendizaje activo para mejorar el aprendizaje y la motivación que pueden mejorar enormemente el logro académico de los estudiantes.

En lo que respecta a los beneficios para el sector investigado, se espera que la implementación de la gamificación en el proceso educativo de los estudiantes del ciclo 6 les proporcione enfoques novedosos para superar los desafíos de la educación a distancia, como la interacción cara a cara y la motivación. Esta investigación también puede influir positivamente en la formación de futuros docentes al permitirles probar metodologías activas que, en el futuro, probablemente serán útiles en su enseñanza.

Este documento, al igual que otros trabajos anteriores sobre gamificación en educación con los que este estudio particular está relacionado, trata de abordar otros trabajos previos sobre gamificación educativa que han demostrado gran éxito en motivación, rendimiento académico y colaboración estudiantil. A diferencia de otras áreas de investigación, los estudios sobre el uso de la gamificación en la educación a distancia son aún mínimos, particularmente en programas de grado como la Educación Infantil. Así, este estudio busca abordar esta brecha tratando de aclarar las ventajas y desafíos de la gamificación en este contexto particular.

Los objetivos que guiaron esta investigación son analizar el impacto de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de ciclo 6, describir las

herramientas de gamificación utilizadas e identificar los beneficios de su aplicación. Basado en estos objetivos, la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación y el logro académico de los estudiantes en un sistema de educación a distancia.

En términos del alcance del trabajo, la investigación se limita a la evaluación de las estrategias de gamificación del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial para un ciclo académico determinado. Las limitaciones del estudio incluyen el acceso a recursos tecnológicos disponibles en los hogares de los estudiantes, lo que puede haber afectado el acceso equitativo a las plataformas gamificadas. Además, los autores reconocen que los resultados obtenidos se basan en una muestra específica y pueden no generalizarse a otros contextos o disciplinas dentro de la educación a distancia. A pesar de esto, los hallazgos de este estudio de caso se sumarán a la literatura existente sobre el uso de la gamificación en la educación superior.

4. Marco teórico

5.1 Antecedentes

Como menciona Sarabia y Bowen (2023), en su trabajo “Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática”, tiene como objetivo principal analizar la incidencia del uso de la gamificación en la enseñanza de las carreras de ingeniería. El enfoque que se utilizó corresponde a una revisión sistemática bajo el protocolo PRISMA 2020, con atención a las publicaciones realizadas entre 2015 y 2022. Los resultados indican que el uso de la gamificación en los cursos de ingeniería ha contribuido a aumentar la motivación de los estudiantes, así como su comprensión de los contenidos y el desarrollo de prácticas y habilidades integrativas. En conclusión, se puede entender que la gamificación en la educación superior para ingenieros, productos, ha sido buena, teniendo en cuenta su enriquecimiento por el uso de la didáctica tradicional con nuevas tecnologías educativas.

En la investigación de Arteaga (2022), titulada “Estrategia de Gamificación para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes del subnivel inicial 1 y 2 del Centro de Educación Inicial 'Matilde Hidalgo de Procel'”, tiene como objetivo diseñar una estrategia de gamificación para potenciar los niveles de expresión y comunicación de los niños en estos subniveles. La metodología es cualitativa con un enfoque exploratorio y utiliza el método deductivo para diagnosticar la situación de los materiales didácticos en el centro educativo y diseñar un plan de intervención. Los resultados mostraron que, tras la implementación de las estrategias de gamificación, hubo una mejora del 72.92% en las habilidades de expresión y comunicación de los niños. El uso de la gamificación demostró tener un impacto fundamental en el desarrollo holístico de los estudiantes, particularmente en los aspectos del lenguaje, por lo que se recomienda aplicarla de forma permanente en el currículum educativo para mejorar los procesos de aprendizaje.

Según Tacuri (2022), en su trabajo “Gamificación como estrategia educativa del proceso de enseñanza-aprendizaje de mecanismos de transmisión, en bachillerato”, tiene como objetivo principal determinar la efectividad de la gamificación en la enseñanza de los mecanismos de transmisión de movimiento en el curso de material rodante. El estudio utiliza un diseño cuasi-experimental con un grupo experimental y un grupo de control que consistió en 30 estudiantes de educación secundaria. Se utilizaron cuestionarios, así como encuestas de conocimiento previas y posteriores a las pruebas, para reunir información.

Los resultados indicaron que el grupo experimental superó al grupo de control con una puntuación media de 6 puntos en la prueba previa y 9 puntos en la prueba posterior, demostrando así la efectividad del método de gamificación. También se realizó una encuesta de satisfacción que mostró una aceptación positiva de este método por parte de los

estudiantes. La conclusión subrayó que la gamificación apoya el logro del aprendiz, mejora la motivación del aprendiz junto con la comprensión y, por lo tanto, se recomienda su adopción en los procesos educativos (Tacuri, 2022).

Como menciona Parrales et al. (2023), en su trabajo “Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje”, tiene como objetivo principal evaluar cómo la gamificación puede ayudar en el proceso educativo en las ciencias naturales. El método utilizado es una revisión bibliográfica que compila trabajos de investigación que han tratado el uso de esta estrategia en contextos educativos. Los hallazgos indican que la gamificación incrementa, de manera muy notable, la motivación de los participantes, logrando una mejora del 80 % en el rendimiento académico de los estudiantes que participaron en las actividades de aprendizaje basadas en juegos, mientras que el 30 % de los estudiantes alcanzaron un rendimiento sobresaliente y el 50 % mejoró su desempeño. La conclusión enfatiza que la gamificación es un recurso muy importante que, a través de la aplicación de elementos de juego en el aula, hace que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más atractivo y mejora los niveles de motivación y los resultados del rendimiento académico.

En la investigación de Armijos (2022), titulada “Gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje de la unidad sucesiones reales y distribuciones discretas, segundo año de bachillerato general unificado”, tiene como objetivo principal explicar la relación que existe entre la gamificación y el proceso de enseñanza-aprendizaje en Matemática del segundo año de bachillerato por Stalin Andrés Armijos Caamaño. La metodología utilizada fue un enfoque mixto que contenía elementos exploratorios y descriptivos con documentación de investigación de campo. Se usaron técnicas como encuesta y observación en 1 docente y 81 estudiantes, pudiendo evidenciar la obtención de datos respecto a la implementación de metodológicas activas.

El resultado que se obtuvo en esta investigación fue que si bien los alumnos se encontraban desmotivados con el uso de los métodos tradicionales dentro del aula, existía la posibilidad que la gamificación podía incrementar la motivación, pero no se emplea en el contexto en mención. El autor sugiere que la gamificación puede fomentar una mayor motivación para aprender Matemáticas y tienen la razón puesto que no se observó en las clases matriculadas, lo que indica que es necesario el uso de metodologías activas para captar el interés de los estudiantes (Armijos, 2022).

Según Hurtado et al. (2023), en su estudio “Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de Educación Básica”, tiene como objetivo principal formular una estrategia didáctica por medio de gamificación, desarrollada a partir de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que facilite el desempeño y la motivación al aprendizaje de los estudiantes en el curso de Estudios Sociales. La metodología empleada fue cuantitativa y de tipo experimental correlacional. Se realizó una encuesta a 35

estudiantes de décimo de secundaria aplicando el método Kendall para analizar la validez y confiabilidad de los resultados.

Los resultados evidencian que, luego de la implementación de la estrategia, las percepciones de los alumnos con respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje tuvieron un cambio notable, especialmente en la motivación y participación en el aula. Los promedios de las respuestas mejoraron notablemente, sobre todo en la percepción de interactividad y motivación, donde se logró un aumento de 0.97 puntos en la mayoría de las variables examinadas. La conclusión plantea que la gamificación con el soporte de TIC influye a los estudiantes en su rendimiento y motivación escolar, por lo que se sugiere su utilización en la enseñanza de Ciencias Sociales (Hurtado et al., 2023).

Como menciona Sánchez (2019), en su trabajo “Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana”, tiene como objetivo principal presentar la gamificación como una alternativa innovadora para mejorar el proceso educativo en Ecuador, enfocándose principalmente en la educación superior. La metodología es exploratoria, sustentada por una investigación bibliográfica y entrevistas con especialistas en los campos de educación y tecnología. Los resultados muestran que, aunque la gamificación aún es embrionaria en Ecuador, todos los entrevistados, académicos y expertos, concordaron que es útil incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

En especial, señalaron que los juegos pueden ser una herramienta poderosa durante las clases que facilite la participación activa así como una cultura dinámica de aprendizaje. La mayoría de los entrevistados sugirió que la gamificación se aplicara de manera continua durante un semestre completo. Como conclusión, el articulo enfatiza que, pese a la poca apertura en ciertos sectores, la gamificación puede introducir mejoras relevantes en la educación ecuatoriana aumentando el interés y la efectividad del aprendizaje, aunque, el cambio de paradigma tiene que ser estructurado y acompañada por los docentes de manera pertinente (Sánchez, 2019).

En la investigación de Cangalaya et al. (2022), titulada “Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios”, tiene como objetivo principal optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en un curso de robótica a distancia. La metodología utilizada fue cuasi-experimental y se aplicó a una muestra completa de 30 estudiantes de la Universidad Nacional del Callao para el ciclo académico 2020-B. Se aplicaron dos cuestionarios, uno para medir la mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el otro para evaluar el nivel relevante de gamificación.

La evidencia indica que los resultados de la gamificación estaban fuertemente y directamente relacionados con la mejora del proceso educativo con un R cuadrado de 0,459 lo que significa que el 45,9 % del cambio en el valor del aprendizaje del estudiante se debió a la gamificación. La prueba de hipótesis mostró significancia en 0.000, lo que validó los

resultados obtenidos en la aplicación de la gamificación. En conclusión, el estudio afirma que la aplicación de la gamificación en las estrategias pedagógicas lleva a una mejora considerable en los procesos educativos en términos de motivación y participación activa de los estudiantes, lo que es muy favorable para los cursos a distancia (Cangalaya et al., 2022).

Como menciona Guzmán et al. (2024), en su investigación titulada “La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales”, tiene como objetivo principal demostrar el impacto de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la materia de Ciencias Naturales. Su metodología fue cuantitativa, no experimental, descriptiva y transversal. Se entregaron cuestionarios estructurados a 12 docentes y 38 estudiantes, capturando información con escalas Likert de 5 niveles respecto a la asociación entre gamificación y aprendizaje. Con respecto a los resultados, se encontró que el 92% de los docentes reportaron que utilizaban alguna forma de estrategia gamificada, siendo las más frecuentes "Sistemas de Puntos y Recompensas" y "Juegos Educativos".

El alumnado mostró un alto nivel de aceptación, con un 92.11% percibiendo un aumento en la motivación y la participación. Sin embargo, se señalaron la colaboración de los estudiantes con sus pares y la flexibilidad de la enseñanza como áreas de mejora. La conclusión enfatiza que, aunque hay un impacto positivo de la gamificación en cuanto a la motivación y el aprendizaje, aún es necesario perfeccionar algunas de las estrategias, particularmente en torno a la colaboración y la capacidad de respuesta al cambio (Guzmán et al., 2024).

Según Sagñay (2021), en su trabajo titulado “Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote”, tiene como objetivo principal elaborar una metodología de gamificación que busca mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en matemáticas, particularmente en números racionales, para los estudiantes de noveno grado. Es una metodología cuasi-experimental con una muestra de la Unidad Educativa Intercultural Ambrosio Lasso, donde se realizaron pruebas antes y después junto con encuestas para evaluar la efectividad de la metodología propuesta.

Los resultados mostraron una mejora en el grupo experimental (A), que utilizó la metodología gamificada y tuvo un puntaje promedio de 8.2, en comparación con el grupo de control (B) que tuvo un promedio de 7.67. Esta diferencia resultó ser estadísticamente significativa, confirmando la afirmación positiva del impacto de la gamificación en el rendimiento académico. La conclusión subraya que el enfoque de gamificación es eficaz, no solo para aumentar la motivación y el compromiso, sino también para lograr resultados de aprendizaje más profundos que impulsan a los estudiantes a sobresalir en un contexto más dinámico y participativo (Sagñay, 2021).

5.2 Bases teóricas

5.2.1 Concepto de Gamificación en Educación

La gamificación en educación consiste en la implementación de las mecánicas de un juego, tales como: puntajes, recompensas, niveles y retos, al proceso de aprendizaje en contextos que no son lúdicos. Este modelo explota la motivación intrínseca que aportan los juegos a los actores, incluyendo elementos que propician el involucramiento activo de los estudiantes en clases. Incorporando la competencia, la colaboración y la diversión dentro del salón de clases, la gamificación cambia la educación y la hace más dinámica, amena e interesante al incorporar aspectos más atractivos para los estudiantes como lo son el deporte, los concursos y los juegos (Loja, 2024). Esto ha resultado ser bastante popular por el hecho de que la propuesta pedagógica es capaz de motivar a los alumnos en las materias que más les resultaban difíciles.

La idea de la gamificación en educación implica crear experiencias de aprendizaje que tengan mecánicas de juego integradas dentro del marco educativo donde los estudiantes puedan enfrentarse a desafíos, ganar recompensas y subir de nivel en función de su rendimiento. Esto aumenta la motivación de los estudiantes y les ayuda a colaborar con sus compañeros, fomenta a los estudiantes a aprender de manera independiente y mejora la resolución de problemas (Aguirre, 2024). Ayuda a los estudiantes a involucrarse en un aprendizaje más significativo y sostenido porque los juegos ayudan a reforzar y repetir conceptos importantes de una manera divertida y vívida.

La gamificación, en su práctica, puede implicar el uso de plataformas digitales, aplicaciones educativas y otros materiales interactivos que transforman el aprendizaje en una serie de “misiones” o “retos” a completar para alcanzar determinados logros. Los alumnos pueden obtener puntos, medallas o incluso certificados en función de los logros y el esfuerzo que realicen con relación a sus progresos. Por lo tanto, esta técnica no es solo para el mejoramiento del rendimiento académico, sino también para el desarrollo de un ambiente de aula más activo y motivador (Torres y Romero, 2018). Con el incremento en el uso de herramientas tecnológicas por parte de los educadores, la gamificación surge como una metodología contemporánea y práctica para abordar los desafíos del sistema educativo actual, sobre todo en un contexto donde los alumnos buscan estructuras de enseñanza más inmersivas e interesantes.

5.2.1.1 Principios básicos de gamificación

Los principios de la gamificación se centran en la incorporación de mecánicas de juego en actividades y procesos educativos para mejorar la motivación y el compromiso de los aprendices en su educación. Un principio fundamental es la motivación intrínseca, que se define como el impulso interno que obliga a los aprendices a participar activamente en el aprendizaje por su propia voluntad sin requerir ninguna estimulación, recompensas o reconocimiento externos. Esta forma de motivación se puede alcanzar diseñando

experiencias que pedagógicamente proporcionen más significado y hagan que el proceso de aprendizaje sea más desafiante y divertido. Con la incorporación de objetivos claros, resultados beneficiosos y una variedad de actividades interactivas, los estudiantes no solo están motivados, sino que también disfrutan de la experiencia educativa y se convierten en participantes más activos en su aprendizaje (Zambrano et al., 2020). Esta perspectiva es congruente con la Teoría de la Autodeterminación, que argumenta que el cumplimiento de las necesidades psicológicas de competencia, autonomía y relación es fundamental para un aprendizaje duradero (Roy y Zaman, 2019).

Un aspecto que también resulta importante en el contexto de gamificación es la retroalimentación continua. Los estudiantes deben recibir comentarios de forma periódica, lo que les permite entender cuáles son sus fortalezas y cuáles son sus debilidades. Este tipo de retroalimentación es importante en la gamificación, porque da información sobre el avance de los alumnos en el mismo sentido en que se da a quienes juegan los videojuegos, lo que refuerza su aprendizaje y permite un cambio en su comportamiento de manera permanente (Berrones et al., 2023). La retroalimentación al instante también contribuye a desarrollar una sana competencia, puesto que los estudiantes se comparan entre sí y en su afán por superarse constantemente. De acuerdo con Krath et al. (2021), esta competencia entre los alumnos, considerada como una sana competencia, resulta efectiva para la motivación de estos, animándolos a continuar aprendiendo, así como retarse en un nivel que les resulta más efectivo.

La inclusión de recompensas y desafíos resulta de igual relevancia en la gamificación. Estas recompensas pueden ser en forma de puntos, medallas, niveles o cualquier otro tipo simbólico de reconocimiento que hace alarde de los logros de los estudiantes y que a su vez refuerza el compromiso hacia dicho logro. Estos desafíos deben ser alcanzables, aunque no tan fáciles para que los estudiantes pierdan el interés y la propuesta se torne monótona. Dentro del diseño de la gamificación, existe la necesidad de balancear los desafíos con las habilidades de los estudiantes, lo cual resulta fundamental para fortalecer la motivación a largo plazo. López et al. (2024) resaltan que, gracias a ese equilibrio, los alumnos están en condiciones de apreciar que sus esfuerzos son significativos, aumentando la susceptibilidad para aceptar nuevos desafíos y superar barreras del aprendizaje.

La teoría de la motivación dentro de la gamificación también integra las mecánicas, dinámicas y emociones (MDE), tan importantes para el diseño de experiencias de aprendizaje atractivas y efectivas. En gamificación, las mecánicas como los puntos, niveles y recompensas, constituyen la estructura del juego y facilitan el aprendizaje. Las dinámicas son las relaciones que surgen entre los participantes, tales como la rivalidad y el trabajo colaborativo, que a su vez, afectan la motivación de los estudiantes. Las emociones generadas por la gamificación, por ejemplo, diversión y satisfacción, son motivos; sin

embargo, son efectos que afectan profundamente el aprendizaje y la retención resultantes de la respuesta emocional (Nah et al., 2019).

Desde la perspectiva del ámbito educativo, la gamificación ha demostrado ser un enfoque efectivo para motivar a los aprendices tanto en entornos virtuales como físicos, facilitando así un aprendizaje más activo y participativo. Varias investigaciones han demostrado que el uso de elementos lúdicos mejora el rendimiento académico de los estudiantes y promueve un mayor compromiso entre los aprendices a distancia (Yaroshenko et al., 2022). Estos principios no solo son válidos para el contexto educativo, sino también para la gestión empresarial en la que la gamificación se ha utilizado para mejorar la motivación, la productividad y crear una cultura organizacional más activa (Yusupova y Fattakhutdinova, 2024).

5.2.1.2 Evolución y aplicaciones de la gamificación en contextos educativos

En los últimos años, la gamificación ha progresado notablemente más allá de ser una técnica empresarial y de marketing para convertirse en una metodología educativa utilizada en varios niveles de enseñanza. En contextos educativos, la gamificación ha demostrado ser efectiva para mejorar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes, especialmente en materias que se perciben como menos interesantes. Su aplicación se basa en incorporar dinámicas similares a juegos en el proceso de enseñanza, agregando elementos como puntos, recompensas y desafíos para hacer que el aprendizaje sea más práctico y atractivo (Lema et al., 2024). Se ha refinado con el tiempo, adoptando nuevas tecnologías y herramientas digitales, y cambiando hacia un modelo que fomenta el aprendizaje autónomo y colaborativo, al tiempo que mejora el rendimiento académico y la satisfacción general de los estudiantes.

A continuación se presenta la tabla que resume la evolución y las aplicaciones de la gamificación en contextos educativos.

Tabla 1
Evolución y aplicaciones de la gamificación en contextos educativos

Periodo	Evolución de la Gamificación	Aplicaciones en Contextos Educativos
Inicios (2000-2010)	La gamificación comienza a ganar popularidad en áreas de marketing y empresas.	Se empieza a explorar su uso en educación como una técnica experimental para aumentar el compromiso estudiantil.
Expansión (2010-2015)	Se desarrolla un mayor interés en la gamificación educativa, con estudios que validan su eficacia.	Se implementan plataformas y herramientas de gamificación en aulas de diversas disciplinas, como matemáticas y ciencias.

Consolidación (2015-2020)	Se perfecciona la metodología, integrando tecnologías digitales y recursos interactivos.	Se crean sistemas gamificados en línea, aplicaciones móviles y plataformas educativas para fomentar el aprendizaje autónomo y colaborativo.
Presente (2020 - Actualidad)	Se sigue innovando con tecnologías emergentes como la realidad aumentada y la inteligencia artificial en la gamificación.	La gamificación se utiliza de manera más estructurada en entornos educativos formales y no formales, mejorando el rendimiento y la motivación de los estudiantes en todos los niveles.

Fuente: Elaboración propia.

5.2.1.3 Elementos de la gamificación

La gamificación en el aula implica varios aspectos que los docentes deben trabajar en el diseño de sus clases para utilizar gamificación con esfuerzos sistemáticos y sostenidos. De acuerdo Chaves (2019), estos elementos son fundamentales para asegurar que la experiencia de aprendizaje sea atractiva, participativa y educativa. A continuación, se detalla cada uno de estos elementos con información adicional:

- Establecer las bases del juego de manera consensuada, los estudiantes deben participar activamente en la creación de las reglas y estructuras del juego
- Seleccionar los componentes, mecánicas y dinámicas que se necesitarán durante las actividades. Los componentes son los elementos tangibles como puntos, medallas o insignias, mientras que las mecánicas son las acciones que los estudiantes deben realizar para progresar, como resolver problemas o completar tareas.
- Definir una estética que sea coherente con el contenido, las características del alumnado y el centro, además de ser visualmente atractiva y motivadora. El diseño de la gamificación no puede ser simplemente atractivo a la vista, también debe ser apropiado para el objetivo educativo y el contexto del aula.
- Determinar el objetivo final de estas actividades o juegos. Fijar un objetivo específico y preciso resulta fundamental para que los estudiantes comprendan el sentido de las actividades gamificadas.
- Explicar las instrucciones de manera clara y concisa, respetando el nivel del alumnado al definirlas. Las instrucciones, al igual que las explicaciones, tienen que estar adecuadas al desarrollo cognitivo y emocional de los alumnos.
- Formar equipos sin discriminación de género, promoviendo la inclusión en las aulas. La formación de equipos en clase resulta ser inclusiva, ya que no discrimina de género ni excluye de ninguna manera.

- Definir los premios que los alumnos y alumnas irán obteniendo para motivarlos y fomentar el aprendizaje. La importancia de las recompensas, tales como medallas, certificados o cualquier otro símbolo de logro, es fundamental en la gamificación.

Junto con los elementos mencionados anteriormente, los educadores deben prestar atención a otros aspectos fundamentales de la gamificación, como las dinámicas, mecánicas y componentes específicos resaltados por la literatura sobre gamificación, para maximizar el impacto en el aula y garantizar que los estudiantes se mantengan comprometidos y motivados durante las actividades.

5.2.1.4 Dinámicas de la gamificación

Las dinámicas de la gamificación están relacionadas con la motivación que muestra el jugador, como se menciona en (Smartmind, 2018).

- Recompensa. Premio recibido al superar un desafío.
- Estatus. Reconocimiento como miembro de una comunidad.
- Logros. Satisfacción personal al superar un reto.
- Autoexpresión. Expresar autonomía, originalidad y personalidad.
- Competición. Comparar los propios resultados con los de los demás.
- Altruismo. Buscar el bienestar de los demás sin esperar nada a cambio.

5.2.2 Herramientas de Gamificación en la Educación

Las herramientas de gamificación en la educación han cambiado por completo la forma en la que los profesores planifican y administran el aprendizaje en el aula. Estas proporcionan la integración de la mecánica del juego a la educación en forma de puntos, niveles, recompensas y clasificaciones, lo que hace que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más dinámico y entretenido. Con el uso de nuevas tecnologías y herramientas digitales, las gamificaciones facilitan a los docentes el captar la atención de los educandos y estimular su participación, motivación y el cumplimiento de los objetivos fijados (Reinoso et al., 2024). Este enfoque no solo aumenta el disfrute, sino que también facilita a los estudiantes alcanzar los logros educativos propuestos mediante el cambio en la experiencia del aprendizaje en sí misma a una actividad emocionante y gratificante.

Generalmente, las aplicaciones y plataformas de gamificación educativa como Kahoot, Classcraft, Duolingo, Quizizz entre muchas más, permiten a las y los docentes crear en tiempo real actividades gamificadas tales como evaluaciones interactivas que promueven la competencia sana entre estudiantes. Estas aplicaciones y plataformas son intuitivas y accesibles para todos, por lo que los docentes pueden implementar estas herramientas de manera efectiva, sin contar con formación técnica especializada (Moreno, 2021). Gracias a estas herramientas los estudiantes pueden trabajar en equipo y resolver problemas de forma colaborativa, incrementando su motivación aliándose a un sistema de premiación por sus

logros. Esto, a la vez, propicia un cambio significativo en la profundidad del aprendizaje dentro y fuera del aula.

5.2.2.1 Tipos de herramientas digitales utilizadas en la gamificación (apps, plataformas, recursos multimedia)

El uso de herramientas digitales en la gamificación ha cambiado el campo de la educación al incorporar tecnología interactiva que hace que el aprendizaje sea divertido y más fácil de navegar. Cada herramienta, desde aplicaciones móviles hasta plataformas en línea y recursos multimedia, satisface diferentes necesidades y objetivos educativos. Las aplicaciones permiten a los educadores diseñar actividades atractivas adaptadas a diversas preferencias de aprendizaje. Las plataformas proporcionan un entorno gestionado para organizar experiencias de gamificación, facilitando la evaluación en tiempo real así como el diseño de materiales educativos personalizados (Zambrano et al., 2020). Los recursos multimedia como videos, audios y simulaciones ayudan a reforzar la experiencia gamificada desde una perspectiva visual y auditiva.

El completo aprovechamiento de las herramientas digitales facilita el avance autónomo, la retroalimentación inmediata y la colaboración a nivel grupal por parte de los estudiantes. Tales herramientas se pueden adaptar a distintos niveles educativos y áreas de enseñanza, convirtiendo el aprendizaje en un proceso más dinámico y atractivo. La tecnología en constante evolución ofrece nuevas posibilidades a los educadores para diseñar actividades que fomenten un enriquecimiento profundo en el proceso educativo, corroborando la efectividad de los sistemas de gamificación en el aprendizaje (Delgado y Chicaiza, 2022).

En la siguiente tabla, se presenta algunos ejemplos de herramientas digitales utilizadas en la gamificación educativa.

Tabla 2

Tipos de herramientas digitales utilizadas en la gamificación

Tipo de Herramienta	Nombre de la Herramienta	Descripción	Aplicación Educativa
Aplicaciones móviles	**Kahoot**	Plataforma interactiva para crear quizzes y juegos de preguntas.	Evaluación formativa, dinámicas de clase, competencias entre estudiantes.
Aplicaciones móviles	**Classcraft**	Plataforma que convierte la clase en una aventura de rol gamificada.	Promueve la colaboración, la participación y el comportamiento positivo.
Plataformas web	**Duolingo**	App de aprendizaje de idiomas a través de lecciones interactivas y desafíos.	Aprendizaje de idiomas con retroalimentación inmediata.

Plataformas web	**Quizizz**	Plataforma para crear cuestionarios interactivos y juegos en vivo.	Evaluación de conocimientos en tiempo real, competencia sana.
Recursos multimedia	**Edpuzzle**	Herramienta que permite agregar preguntas interactivas en videos educativos.	Refuerzo de conceptos mediante videos interactivos.
Recursos multimedia	**Animoto**	Plataforma para crear videos educativos personalizados.	Creación de contenidos visuales para explicar conceptos de manera dinámica.
Plataformas web	**Minecraft Education Edition**	Versión educativa de Minecraft para crear experiencias de aprendizaje inmersivas.	Fomenta la resolución de problemas y el aprendizaje basado en proyectos.
Recursos multimedia	**Prezi**	Herramienta para crear presentaciones dinámicas y visuales.	Presentaciones interactivas para explicar temas complejos de manera atractiva.

Fuente: Elaboración propia.

5.2.2.2 Ejemplos de herramientas de gamificación aplicadas en educación superior

Como menciona Guevara et al. (2022), menciona que Kahoot! es una plataforma educativa de gamificación que permite a los estudiantes participar activamente en su proceso de aprendizaje a través de cuestionarios interactivos y juegos. Especialmente en la educación superior, su facilidad de uso y funcionalidad la han hecho muy popular por su efectividad para motivar a los alumnos, mantener su atención, y aumentar su enfoque durante las clases. No se necesita algún tipo de software adicional, por lo que la herramienta se puede usar en cualquier dispositivo con conexión a internet, ya sea teléfonos, tablets o computadoras. Para los distintos niveles educativos, los docentes pueden diseñar preguntas de selección con imágenes y videos, lo que también permite modificar la dificultad de las preguntas adaptándose al nivel educativo.

La inclusión de un ranking en tiempo real a la plataforma Kahoot! aumenta notablemente la motivación e interés de los estudiantes al incentivar la competencia sana entre ellos. Esta dinámica permite a los estudiantes superar diferentes retos y alcanzar un nivel de mejor comprensión y retención de los contenidos dados, porque se permite repasar de forma lúdica. Pensar sobre lo aprendido contribuye a desenmarcar zonas de hechos en la

estructura de las memorias pedagógicas almacenadas y a estimular el aprendizaje. En adición, promueve el aprendizaje colaborativo por medio de la discusión grupal de las respuestas. Según el estudio de Guevara et al. (2022), el 93.8 % de los participantes sostiene que esta herramienta se debería utilizar en otras materias debido a la capacidad de esta plataforma para fomentar la participación y el aprendizaje profundo. De la misma manera, otras investigaciones como las de Saleem et al. (2021) resaltan que la utilización de plataformas como Kahoot! dentro de los entornos virtuales de aprendizaje, aumenta la motivación y el rendimiento académico, que son factores esenciales en la educación superior.

Por otro lado, el estudio de Hernández et al. (2021) considera el uso de Classcraft en un curso de ingeniería industrial como una herramienta gamificada que convierte el aula tradicional en un parque de juegos. En esta plataforma, los aprendices asumen roles de avatar, completan misiones y alcanzan impresionantes hitos de XP. La percepción de los aprendices sobre Classcraft fue positiva porque preferían este enfoque sobre los métodos tradicionales, apreciando especialmente la decoración del aula y el sentido de identidad de la comunidad virtual. Sin embargo, otros aspectos que fueron menos aceptados fueron la inclusión de eventos arbitrarios. A pesar de ello, el uso de avatares y el enfoque en equipo afectaron positivamente los niveles de motivación y compromiso. Tales plataformas, como afirmó Deif (2017), podrían integrarse en sistemas de gestión de información que gestionen la educación de forma eficiente, ya que añaden la profundidad necesaria de participación activa esencial para un aprendizaje significativo.

Ponce (2025) basa su estudio de caso sobre estrategias de aprendizaje gamificadas en la adquisición de vocabulario en estudiantes de secundaria en Duoingo y señala resultados que también podrían aplicarse a un contexto universitario. Como se discutió en clase, Duolingo integra “logros”, “rachas”, “niveles” y “objetivos diarios” por los que los usuarios compiten, lo que mantiene a los aprendices interesados y comprometidos con el aprendizaje de idiomas. Esto permite a los estudiantes aprender a su propio ritmo y de acuerdo con sus requisitos particulares. Incluso al considerar los muchos desafíos inherentes al aprendizaje de un nuevo idioma, los estudiantes demuestran una fuerte disposición a comprometerse con esta plataforma porque les ayuda a adquirir vocabulario de una manera que es placentera. Como han señalado Cespón y Toyos (2025), estas herramientas también han mostrado resultados maravillosos en la formación de futuros docentes en entornos de educación superior completamente en línea, ya que apoyan la autonomía del estudiante y el profundo compromiso con los materiales.

Aparte de las herramientas alineadas, hay otras que han sido provechosas en el contexto universitario. Por ejemplo, Bogonko et al (2023) analizan cómo la incorporación de herramientas de gamificación en la gestión de aprendizaje mejora el rendimiento académico

al aumentar la interacción del estudiante con el contenido y la experiencia educativa en general. Igualmente, Gamarra et al (2021) documentan el impacto positivo de una estrategia gamificada en programas de ingeniería evidenciando una mayor motivación, mejor asistencia y desempeño por parte de los estudiantes. Estas experiencias sustentan la flexibilidad de la gamificación y su versatilidad a diferentes disciplinas.

Finalmente, estudios como los de Aguiar-Castillo et al. (2020) y Zerkina y Chusavitina (2020) defienden el afirmar que el uso de herramientas gamificadas mejora la metodología en la enseñanza, a la vez que fomenta el desarrollo de competencias cognitivas, digitales y colaborativas entre estudiantes universitarios. Estos hallazgos evidencian a la gamificación como una estrategia holística no solo en el proceso de aprendizaje de los contenidos, sino también en el desarrollo de habilidades necesarias en los contextos laborales contemporáneos.

5.2.3 Principios y Componentes de la Gamificación

Los principios de la gamificación se centran en la aplicación de elementos característicos del diseño de juegos en contextos no lúdicos, con el propósito de incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa de los usuarios, en este caso, de los estudiantes. En el ámbito educativo, estos principios buscan generar experiencias de aprendizaje más significativas y atractivas. Uno de los principios fundamentales es la motivación intrínseca, la cual se basa en el interés genuino por realizar una actividad, no por recompensas externas, sino por la satisfacción inherente al desafío y al progreso logrado. De acuerdo con Heredia et al. (2020), cuando los estudiantes encuentran que las actividades son estimulantes y retadoras, no solo participan activamente, sino que también disfrutan del proceso de aprendizaje, estableciendo una conexión emocional más profunda con los contenidos.

Asimismo, la retroalimentación constante constituye otro de los pilares de la gamificación, ya que proporciona al estudiante información inmediata sobre su desempeño. Esta característica, inspirada en el funcionamiento de los videojuegos, permite al aprendiz identificar tanto sus logros como las áreas en las que necesita mejorar. Como lo señala Pazmiño (2024), esta retroalimentación no solo refuerza el aprendizaje, sino que también incentiva la perseverancia al mostrar resultados concretos y al permitir ajustes en tiempo real. Además, contribuye a una enseñanza más eficaz, al facilitar a los docentes la identificación de dificultades específicas y la adaptación de estrategias pedagógicas para potenciar el aprendizaje.

En cuanto a los componentes de la gamificación, se destacan los puntos, niveles y recompensas. Los puntos sirven como indicadores del esfuerzo o desempeño alcanzado; los niveles permiten observar el progreso a través de etapas, generando un sentido de logro; y

las recompensas —como medallas, insignias, estrellas o certificados— refuerzan la participación al reconocer públicamente el cumplimiento de objetivos. Estos componentes no solo motivan, sino que ayudan a estructurar el aprendizaje en metas claras y alcanzables. Según Ojeda y Zaldívar (2023), los retos y competencias son también elementos clave que mantienen el interés y promueven habilidades como el trabajo colaborativo y la competencia sana entre pares. Del mismo modo, el uso de narrativas o historias dentro de la estructura de la gamificación potencia la inmersión del estudiante en el contenido, haciéndolo más significativo y envolvente.

Además de estos elementos, diversos autores proponen una clasificación más detallada. Por ejemplo, Floryan et al. (2019) distinguen entre aplicaciones exógenas de la gamificación, cuando se añaden elementos externos al sistema educativo, y aplicaciones endógenas, donde las mecánicas de juego están integradas intrínsecamente en la experiencia de aprendizaje. Esta diferenciación es crucial para evaluar la efectividad contextual de la gamificación en educación. En la misma línea, Busel y Polupan (2022) destacan componentes como las dinámicas, la estética, la interacción social y los objetivos, señalando que una implementación exitosa debe considerar no solo las mecánicas, sino también la cohesión del entorno pedagógico.

En estudios recientes, Wang et al. (2024) identifican elementos clave para una aplicación eficaz de la gamificación en la educación superior, como la integración con objetivos de aprendizaje, reglas claras, retroalimentación inmediata, equidad en las oportunidades y sistemas de puntuación bien definidos. Estos componentes, aplicados con coherencia, permiten lograr experiencias educativas más personalizadas y efectivas. Además, Buckley et al. (2019) proponen un catálogo empírico de componentes de gamificación, el cual proporciona una guía para su implementación ajustada a distintas necesidades académicas y contextos institucionales. Este catálogo muestra la variabilidad en el uso de elementos y su sensibilidad a factores como el nivel educativo, el tipo de contenido o el perfil de los estudiantes.

Desde un enfoque teórico, Krath et al. (2021) señalan que, aunque la gamificación ha sido ampliamente adoptada, su comprensión sigue siendo fragmentada, especialmente en lo que respecta a los mecanismos psicológicos que explican su efectividad. A través de diversas teorías del aprendizaje, se ha buscado justificar cómo la gamificación promueve la autorregulación, facilita el establecimiento de objetivos, proporciona retroalimentación efectiva y reduce la complejidad de tareas académicas.

5.2.3.1 Elementos clave de la gamificación

En el contexto pedagógico, la incorporación de la gamificación se orienta hacia el mejoramiento de la experiencia de aprendizaje mediante herramientas lúdicas que hagan el

proceso más atractivo. Con gamificación es posible crear ambientes mejorados en los que los estudiantes están motivados a participar a través de recompensas, desafíos, niveles y retroalimentación. Estos elementos mejoran el compromiso de los alumnos, pero también ayudan a establecer una guía que les permita avanzar en su aprendizaje (Berrones et al., 2023). Al implementar la gamificación en el aula, los estudiantes pueden alcanzar metas más altas en educación.

Las recompensas ayudan en la gamificación debido a que funcionan como motivación para los estudiantes, incentivándolos a realizar actividades y cumplir con los objetivos propuestos. Esto los ayuda a progresar dentro de la estructura que se les plantea. Las recompensas pueden ser tan diversas como puntos, medallas, insignias o hasta ciertos privilegios. Estas recompensas sociales son resultado del esfuerzo realizado por el estudiante. Aliadas con estas medallas primativas, refuerzos tales como el elogio o la mención, ayudan a los estudiantes a tener mayor confianza al momento de mostrar el resultado de la actividad que se les pide hacer. Al recibir una recompensa, automáticamente, el estudiante reacciona favorablemente y esto ayuda a que el alumno continúe participando y empeñándose en las futuras actividades (Loja, 2024). Al lograr esto, se genera un efecto en cadena que favorecerá también a los nuevos participantes.

Los desafíos son abordados como un componente fundamental de la gamificación, ya que permiten a los estudiantes demostrar lo que han aprendido y trascender ciertos obstáculos. Para garantizar un equilibrio óptimo, estos desafíos deben ser elaborados de manera que no sean tan simples como para no ofrecer motivación, pero tampoco tan complejos como para causar un estrés indebido que indique derrota a los aprendices. El propósito aquí es motivar a los estudiantes a utilizar lo que han adquirido en escenarios del mundo real mientras se les proporciona un sentido de dirección y propósito (Pérez y Navarro, 2022). Al superar desafíos, los estudiantes enfrentan la gestión del tiempo y el trabajo bajo presión, que son habilidades esenciales más allá y dentro del aula.

Los niveles dentro de la gamificación dan a los estudiantes un sistema estructurado de referencia que les permite medir su progreso. Progresan de nivel al superar un desafío o al completar una tarea, lo que les permite reafirmar su avance. Ellos mismos pueden controlar y conquistar sus metas a través de la división en escalones progresivamente más simples. Este sistema mejora la retención y disminuye la ansiedad. Los niveles dentro del sistema de aprendizaje también aumentan las motivaciones para esforzarse, ya que estos se sienten incentivados a subir de nivel y conseguir mayores recompensas (Yung et al., 2022). La acumulación de recompensas junto a un progreso sin interrupción apoya a valorarse aún más, por lo cual estos deciden enfrentarse a mayores dificultades.

El feedback o retroalimentación es un elemento clave en la gamificación, ya que provee a los estudiantes de información instantánea sobre su actuación. Así como hay

comentarios en los juegos, en el contexto educativo se permite que los estudiantes se enteren rápidamente a lo que hicieron bien y a lo que necesitan mejorar. Esta retroalimentación constante resulta esencial para mantener la motivación, dado que los estudiantes, no solo son premiados por el éxito, sino en adición se les orienta en cómo mejorar en las áreas donde hay dificultades (Moreno, 2021). El feedback continuo permite que los estudiantes adapten su enfoque y que, por lo tanto, estos se mantengan motivados con el proceso de aprendizaje.

5.2.3.2 La motivación intrínseca y extrínseca en el contexto de la gamificación

La motivación, dentro del estudio de la gamificación y su uso en el contexto educativo, se considera uno de los factores que determina la efectividad de esta estrategia. Así, motivación intrínseca es entendido como el impulso que hace que los alumnos se involucren en las actividades de aprendizaje por el simple hecho de que tiene su propio interés y le satisface. Este tipo de motivación crece en ambientes gamificados con dinámicas de juegos al incluir retos atractivos, metas personales y un aprendizaje significativo. Según lo expuesto por Gómez y Ávila (2021), los estudiantes que aprecian la experiencia gamificada no solo trabajan en las tareas que se les presenta, sino que también se involucran con su educación, en el sentido de que intentan mejorar y adquirir más saberes permanentemente. Sobre esto, elementos tales como niveles, tablas de clasificación y sistemas de puntuaciones pueden provocar una motivación adicional en los estudiantes al fomentar la competencia y el progreso, siempre que estén cuidadosamente elaborados e integrados a los fines educativos (Treiblmaier y Putz, 2020).

Motivación extrínseca se relaciona a factores de motivación externos tales como recompensas, reconocimiento o recompensas esperadas al lograr objetivos. En gamificación, motivación extrínseca se basa en elementos como puntos, medallas, insignias, rankings o premios que refuercen comportamientos deseados. Tales recursos son especialmente eficaces para aumentar el nivel de participación y rendimiento académico en el corto plazo. Achilie et al. (2024) advierte que la dependencia en recompensas externas, por ejemplo, puede ser problemática si se vuelve excesiva al crear una falta de motivación en su ausencia. En efecto, Ren et al. (2024) observan que las soluciones siempre brindan una motivación basal, sin embargo, parte considerable del diseño no puede carecer de un sistema que promueva autonomía y competitividad para el estudiante, sino el impacto tenderá a ser neutro o nocivo. Por su parte, Ratinho y Martins (2023) afirman que la gamificación tiende a afectar más la motivación extrínseca que la intrínseca, siendo más eficaz en las etapas iniciales del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El equilibrio entre ambos tipos de motivación es necesario para garantizar que la gamificación funcione de manera efectiva como herramienta educativa. Si un sistema gamificado pone un énfasis indebido en las recompensas externas, existe el riesgo de crear un “efecto de sobre justificación” en el cual la motivación interna se ve disminuida debido a la

dependencia excesiva de las recompensas externas (John et al., 2023). Sin embargo, cuando hablamos de entornos gamificados donde el reconocimiento del logro se combina con el disfrute del proceso de aprendizaje, la autonomía, la curiosidad y la apreciación de las habilidades metacognitivas, dicha pedagogía es más profunda y duradera. Ede (2022) afirma que las estrategias de gamificación más efectivas son aquellas que intentan combinar elementos de motivación intrínseca y extrínseca de manera sostenible para garantizar una participación duradera y un compromiso genuino con el aprendizaje.

En este sentido, hay que reconocer que la motivación surgida de la gamificación y su efectividad también depende de factores individuales, tales como la personalidad del alumno, su historia con los videojuegos, así como su actitud hacia la competencia y el trabajo en equipo. También John et al. (2023), junto con Ren et al. (2024), han mencionado que estos factores deben ser incluidos en el diseño de sistemas gamificados si es que se desea sostener la motivación a través del tiempo y, en vez de eso, se construya un entorno de aprendizaje fuerte, perdurable y autodirigido por el estudiante.

5.2.4 Beneficios de la Gamificación en el Aprendizaje

La gamificación en la educación reviste importantes ventajas y beneficios tanto para los docentes, como para los alumnos en áreas como el desempeño educativo e integral. Uno de los aspectos más importantes es el aumento del interés y la motivación. Con la inclusión de elementos de juego tales como desafíos, recompensas y niveles, los estudiantes se convierten en participantes activos en su propio proceso educativo lo que, a su vez, les permite disfrutar de las actividades de aprendizaje en formas que con la pedagogía tradicional no era posible. Los elementos lúdicos crean un contexto más activo y más atractivo para el desempeño de las actividades que promueve la participación y la distracción, por ende, la falta de interés es mucho menor (Rodríguez et al., 2022). Eso ayuda, en especial, en aquellas materias que los estudiantes podrían considerar como tediosas o complejas, ya que las convierte en experiencias más amigables y que son más fáciles de trabajar.

Una ventaja relevante es la promoción del aprendizaje autodirigido y de la autoeficacia. Con el uso de la gamificación, los estudiantes tienen la posibilidad de progresar a su propio ritmo enfrentándose a retos adecuados a su nivel de competencia. Esto les permite asumir mayor responsabilidad sobre su aprendizaje y desarrollar habilidades de autogestión. La autoeficacia también se ve reforzada con la gama de recompensas y grados, puesto que los estudiantes pueden observar cómo van alcanzando metas a lo largo de su progreso, lo que les brinda control y confianza en sus capacidades (Sánchez , 2019). Esta clase de autonomía en el aprendizaje puede resultar muy pertinente en modalidades a distancia, o en situaciones donde el estudiante tiene que aprender por su cuenta.

La gamificación potencia el aprendizaje de forma colaborativa así como el desarrollo de competencias sociales. La mayoría de las actividades lúdicas grupales requieren que los

estudiantes colaboren, argumenten y resuelvan problemas en grupos hacia un objetivo común. Este tipo de relación no solo enriquece el aprendizaje en grupo, también permite desarrollar habilidades sociales como la escucha, el diálogo, la cooperación y la mediación (Torres y Romero, 2018). La gamificación, al incentivar la cooperación y competencia simultáneamente, fomenta una cultura de aprendizaje en donde los alumnos son activos participantes al ayudarse y aprender de sus pares en sus procesos educativos.

Los beneficios que tiene la aplicación de la gamificación están relacionados a una actividad divertida y fuera de lo común aumenta la motivación ya que se tiene una mejora de la predisposición a aprender. Se aleja del concepto de clase tradicional que puede resultar poco estimulante. La gamificación se puede aplicar en todos los ámbitos de aprendizaje, los cuales contribuyen a una comprensión más profunda, esto se menciona en Cernicet (2020) las cuales son:

- Aumenta la motivación para aprender. la experiencia de instrucción.
- Aumenta la atención y la concentración. La gamificación implica involucrar a los estudiantes mediante el uso de mecánicas de juego, mejorando su motivación e incitándolos a tener más ganas de aprender y adquirir nuevos conocimientos.
- Cambia la visión del alumno sobre la enseñanza. La gamificación transforma la perspectiva de los estudiantes sobre las clases en una experiencia más atractiva y divertida.
- Proporciona nuevos modelos de aprendizaje. Al participar en esta experiencia de juego, los estudiantes tienen la oportunidad de ampliar su horizonte de aprendizaje, explorando la mecánica y dinámica subyacentes del juego para una apreciación más profunda del tema.
- Haz que los alumnos acepten el error. A diferencia de las tareas estándar, cuando un alumno recibe una mala nota, suele sentir enfado, pero con la gamificación, simplemente aceptan los reveses o las deficiencias, lo que ayuda a absorber la sabiduría.
- Dales voz a los alumnos. En el contexto de la gamificación, los estudiantes experimentan una menor sensación de aprensión, lo que les permite ofrecer nuevos conceptos con confianza.
- Mejora la interactividad. La gamificación en el contexto educativo empodera a los estudiantes al transformar el escenario de aprendizaje en un entorno interactivo y eficiente que propicia su crecimiento académico e interpersonal.
- Trabajo en equipo. Las estrategias de gamificación requieren la participación colectiva de todo el grupo, fomentando un sentido de trabajo en equipo entre los participantes.

- Promueve el uso de nuevas tecnologías. Actualmente, existen diversos instrumentos sencillos que pueden considerarse para gamificar un curso instructivo, como Quizizz, Bamboozle, Quizalize.

El participante o alumno está inmerso en la diversión y está entusiasmado por asimilar debido a la liberación de dopamina de su sistema, que participa en ciertas operaciones cerebrales. Según (Rodriguez, 2015) en la página 18, la alegría activa la producción de dopamina a nivel celular, mejorando la motivación mediante una mayor atención e interés en las actividades, lo que aumenta el aprendizaje.

5.2.4.1 Impacto de la gamificación en la motivación y participación de los estudiantes en educación superior.

La gamificación ha crecido hasta convertirse en uno de los métodos más efectivos para mejorar la motivación y el compromiso de los aprendices en la educación superior. Al agregar elementos de juego como puntos, insignias, niveles y desafíos, los estudiantes se sienten motivados para participar activamente en su aprendizaje. Este método, que transforma el proceso educativo en una actividad animada y placentera, cultiva niveles más altos de motivación intrínseca y compromiso sostenido (Tacuri, 2022). Algunos de los factores motivacionales como la competencia saludable, el progreso visible y la retroalimentación continua apoyan no solo la participación, sino que también fomentan una conexión emocional mucho más profunda con la materia (López et al., 2024).

Uno de los beneficios más importantes de la gamificación recae en su habilidad para eliminar o reducir la ansiedad y el desinterés hacia una materia que es catalogada como de funcionamiento complicado, o poco atractiva. Al implementar el aprendizaje como un videojuego, los alumnos se sienten más dispuestos a afrontar los retos escolares al igual que un atleta en una competencia, considerando los desafíos como oportunidades de superación personal y no obstáculos. Esta forma de pensar ayudará a cimentar la autoestima y la autoconfianza, y permitirá control sobre el progreso obtenido, lo que, a su vez, creará un círculo positivo de motivación y mejora continua (López et al., 2024). Estos efectos también se aprecian en Chans y Castro (2021) para algunas de las asignaturas que se consideran complejas, en este caso la química, donde la gamificación ayuda a aumentar considerablemente la motivación, así como el compromiso de los alumnos.

En el caso de la motivación intrínseca y extrínseca, la gamificación impacta ambos aspectos de forma notable. La motivación intrínseca, o en otras palabras la automotivación, se incrementa de manera notable en el caso en que los elementos de gamificación están integrados a fondo dentro del sistema educativo. Asimismo, el diseño debe permitir que los estudiantes tengan que enfrentarse a retos que, aunque difíciles, sean alcanzables, favoreciendo un sentido de autonomía y competencia (Yie et al., 2024). Aparte de ello, la motivación extrínseca, en especial la que deriva de recompensas monetarias como puntos y

clasificaciones, también tiene un peso significativo, especialmente a corto plazo. En este sentido, Ratinho y Martins (2023) aseguran que la motivación extrínseca puede ser útil al inicio del proceso, pero resulta muy pobre si no hay una estrategia que apoye la motivación intrínseca en un contexto de sostenibilidad a largo plazo.

Los resultados de la investigación relacionada con la gamificación y el rendimiento escolar son muy importantes en el objetivo educativo. Hay estudios que comprueban que los estudiantes que asisten a clases en aulas gamificadas muestran un rendimiento mejor en comparación con otros alumnos que vienen de aulas tradicionales. Esto se debe, en parte, al compromiso que los elementos lúdicos generan, ya que no solo motivan a los estudiantes a querer aprender, sino que también les permite participar de manera más activa, trabajando en equipo (Rincon-Flores y Santos-Guevara, 2021). También, el uso de plataformas gamificadas como Kahoot aumenta la gamificación del aula y colaboración entre los estudiantes, lo cual se traduce en mejor rendimiento académico (Campillo-Ferrer et al., 2020).

No obstante, la efectividad de la gamificación sigue variando según el contexto y cómo se implementa. Mamekova et al. (2021) señalaron que solo un tercio de los estudiantes pudo experimentar un aumento motivacional debido al uso de la gamificación, lo que sugiere que es necesario crear estos diseños con más atención a los detalles. La cantidad de profundidad de la gamificación y el tipo de recompensa usada son algunos de los factores que pueden aumentar su efectividad (Yie et al., 2024). Gaggioli et al. (2024) también argumentan que un diseño de gamificación efectivo equilibra la competencia con la colaboración para mantener la motivación e interés de los aprendices sin caer en el tedio.

A continuación, se presentan los diferentes aspectos de cómo la gamificación influye en la motivación y participación en el aula:

Tabla 3

Impacto de la gamificación en la motivación y participación de los estudiantes

Elemento de Gamificación	Impacto en la Motivación	Impacto en la Participación	Ejemplo en el Aula
Recompensas	Aumenta la motivación al ofrecer incentivos tangibles para el esfuerzo realizado.	Estimula la participación activa al ofrecer reconocimiento por el desempeño.	Puntos, medallas o insignias por completar tareas o responder correctamente.
Desafíos	Los desafíos motivan a los estudiantes a superar obstáculos y mejorar sus habilidades.	Fomenta la competencia sana entre estudiantes, lo que aumenta la participación.	Juegos de preguntas y respuestas donde los estudiantes enfrentan retos académicos.

Niveles	La sensación de avance y progreso continuo motiva a los estudiantes a seguir aprendiendo.	Los estudiantes se sienten impulsados a participar para llegar al siguiente nivel.	Progresión de niveles al completar módulos o tareas, representando el avance en el curso.
Feedback	La retroalimentación constante mantiene a los estudiantes motivados al mostrarles su progreso.	La retroalimentación inmediata invita a los estudiantes a corregir errores y mejorar su desempeño.	Comentarios instantáneos después de cada actividad o quiz gamificado.
Competencia	La competencia sana genera un ambiente motivador al incentivar el deseo de destacar.	Estimula la participación al generar un entorno competitivo donde los estudiantes quieren destacarse.	Clasificaciones en tiempo real o competencias entre grupos para resolver problemas.
Autonomía	La autonomía fomenta la motivación intrínseca, permitiendo a los estudiantes tomar decisiones sobre su aprendizaje.	Incrementa la participación al dar a los estudiantes la oportunidad de elegir cómo abordar su aprendizaje.	Opción de seleccionar actividades o retos según el interés del estudiante.
Colaboración	Promueve la motivación al trabajar en equipo para alcanzar objetivos comunes.	Aumenta la participación al fomentar el trabajo conjunto en actividades grupales.	Juegos de equipo donde los estudiantes deben colaborar para lograr un objetivo.
Historia/Narrativa	La narrativa hace que el aprendizaje sea más atractivo, manteniendo el interés del estudiante.	Aumenta la participación al involucrar a los estudiantes en una historia o misión.	Actividades basadas en una narrativa donde los estudiantes completan misiones o resuelven problemas dentro de una historia.

Fuente: Morocho et al. (2023).

5.2.4.2 Mejoras en el rendimiento académico a través de la gamificación

La gamificación es una estrategia educativa que integra elementos de juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Este enfoque puede mejorar el rendimiento académico al diferenciar los materiales de una manera más atractiva y fácil de comprender. Con la adición de puntos, niveles, recompensas y desafíos, los estudiantes pueden experimentar una forma más agradable de aprender, lo que fomenta la participación activa (Fiestas y Founes, 2023). A

través de la competencia sana y el establecimiento de objetivos, los estudiantes perciben que su esfuerzo es reconocido y recompensado, lo que a su vez motiva un mayor aprendizaje.

Al incorporar la gamificación a la planificación didáctica, los docentes son capaces de diversificar sus métodos de enseñanza y optar por uno que considere más apropiado para cada alumno. Esto no únicamente permite que los estudiantes comprendan aprendizajes de sumar y restar de gran complejidad, sino que se facilita un seguimiento más exhaustivo del avance individual de los alumnos. Las dinámicas de juego tales como los test interactivos o las competencias grupales, ayudan a fomentar la colaboración y el trabajo en equipo, y contribuyen también al desarrollo social y cognitivo (Villafuerte et al., 2023). Igualmente, la realimentación, aquel tipo de retroalimentación que se produce en el curso del juego, permite a los aprendices a paso rápido identificarlos los problemas más urgentes a abordar y a ir en un tiempo prudencial.

La mejora del rendimiento académico mediante el uso de videojuegos se observa en la disminución de la ansiedad que un estudiante experimenta a medida que retiene información a lo largo del proceso educativo. Al incorporar el juego en la enseñanza, la ansiedad que el estudiante siente hacia las pruebas disminuye notablemente. La gamificación promueve la autogestión al permitir que el estudiante mismo decida cómo enfrentar los diferentes retos que se le presentan durante el curso (Salgado, 2024). Esta mayor autonomía, el reconocimiento que las recompensas implican, y el sentimiento de satisfacción que obtienen, hace que los estudiantes se sientan motivados a seguir progresando. Por lo tanto, la gamificación mejora el rendimiento académico de una persona, pero también su desarrollo como ser humano.

5.2.5 Gamificación en la Educación a Distancia

La gamificación en las metodologías de aprendizaje a distancia ha surgido como una estrategia educativa innovadora que busca rediseñar la enseñanza en ambientes virtuales. Incorporando elementos del diseño de videojuegos tales como misiones, niveles, puntos, insignias y tablas de clasificación, se aumenta el engagement de los estudiantes, transformando tareas que se perciben como repetitivas en actividades entretenidas y motivacionales (Velásquez, 2023). Este tipo de pedagogía permite que los docentes construyan experiencias educativas más contextuales y personalizadas, lo que contribuye a mejorar la retención y reducir la tasa de abandono en los cursos de educación a distancia (Saleem et al., 2021).

Uno de los aspectos más destacados de la retroalimentación en el contexto de la gamificación es el tiempo de respuesta inmediato. Las plataformas educativas gamificadas permiten a los estudiantes conocer en tiempo real su progreso, aclarar sus fortalezas y detectar las áreas donde necesitan mejorar. Esta retroalimentación continua no solo ayuda a

aprender, sino que también compensa en parte la poca interacción directa con el docente que caracteriza la enseñanza a distancia (Reyes y Quiñonez, 2020). Asimismo, la gamificación favorece la competencia constructiva, alentando a los estudiantes a superarse a sí mismos y alcanzar sus objetivos académicos. De acuerdo con Da Silva Pontes et al (2024), estos aspectos aumentan el compromiso y el rendimiento académico, siempre que sean incorporados de manera adecuada dentro del diseño instruccional.

Además de motivar y proporcionar retroalimentación, la gamificación permite la interacción social y la colaboración entre estudiantes. Los estudiantes participan activamente en la creación de comunidades de aprendizaje virtual a través del trabajo en equipo, desafíos grupales y resolución colaborativa de problemas en los que comparten experiencias y se apoyan mutuamente. Estas relaciones interpersonales fortalecen la navegación por entornos sociales en escenarios de educación virtual, haciendo que la educación sea más holística e interactiva, y fomenten un compromiso cognitivo más profundo (Yucailla, 2021; Konstantynova et al., 2024). Al mismo tiempo, Pobryzghaieva y Nalyvaiko (2024) señalan que estos enfoques también fomentan habilidades sociales, comunicativas y tecnológicas que son vitales para una educación integral en el siglo XXI.

Como indican Kotov y Kotova (2021), esta adaptación debe tener en cuenta tanto los objetivos pedagógicos como las características del aprendiz previsto y, por lo tanto, requiere un rediseño instruccional profundo. Además, Bovermann (2021) enfatiza que para que las estrategias de gamificación sean efectivas, deben corresponderse con los intereses, niveles de habilidad y expectativas de los alumnos. De lo contrario, una gamificación inapropiadamente relevante o demasiado compleja puede resultar en la pérdida de efectividad.

Cuando se trata de herramientas, uno puede encontrar una variedad de plataformas digitales que se especializan en gamificación para un entorno virtual. Estas incluyen Edpuzzle, MinecraftEdu y Storyboard que permiten a los educadores personalizar experiencias de aprendizaje, incluir elementos narrativos y mejorar la interacción social y el trabajo colaborativo (Pobryzghaieva y Nalyvaiko, 2024). Estas tecnologías no solo mejoran el nivel de engagement de las actividades, sino que también promueven la independencia del alumno porque los estudiantes pueden controlar el ritmo al que avanzan a través del material y las decisiones que toman respecto a su aprendizaje.

Desde la perspectiva del futuro, la gamificación sigue consolidándose como una estrategia educativa en alza. Mystakidis (2020) menciona que su aplicación en el metaverso social virtual, o en plataformas de realidad virtual social, tiene un alto potencial para el fomento del compromiso y la motivación en el contexto del e-learning. La constante innovación en los recursos digitales y la necesidad de construir experiencias enfocadas en el estudiante contemporáneo ordenan la gamificación como una respuesta a los desafíos actuales de la

educación a distancia. Aun así, hay que seguir indagando sobre sus aplicaciones, sus limitaciones, y cómo se pueden mejorar para que su uso sea cada vez más eficiente y perdurable (Bovermann, 2021).

5.2.5.1 Adaptación de las herramientas de gamificación a la educación a distancia

El uso de la gamificación en la educación a distancia requiere la incorporación de ciertas dinámicas lúdicas que fomenten la motivación y el aprendizaje en línea. Las plataformas educativas también deben ser alteradas para contener características como puntos, insignias, tablas de clasificación y búsquedas interactivas que capturan la atención de los estudiantes y los hacen participar activamente en el contenido del curso. Transformar el aprendizaje en una experiencia de juego fomenta la participación y la competencia saludable, dos aspectos críticos en entornos donde la interacción física es limitada (Borja, 2023). La tecnología utilizada debe ser simple y auto explicativa, lo que permite la integración de nuevas características para que los aprendices no se sientan abrumados por interfaces desorientadoras e instrucciones complicadas.

Para que los juegos sean eficaces en la educación en línea, es importante que los diseñadores de instrucción implementen los juegos y ayuden interactivamente a los objetivos didácticos del curso. Esto implica que la diversión debe asociarse con el aprendizaje académico para que los alumnos no solo les gusten las actividades planteadas, sino que además gocen de los conocimientos profundos de los temas abordados. La incorporación de misiones o niveles escalonados que se adaptan a la creciente complejidad del contenido permiten a los estudiantes avanzar al ritmo al que se desempeñan, lo que facilita un aprendizaje autodirigido (Medel et al., 2023). De este modo, se hace posible que los instrumentos de gamificación operen como mediadores del proceso educativo, otorgando en forma didáctica y lúdica, nuevos conocimientos.

La aplicación de estas herramientas a la educación a distancia debe considerar la diversidad de los estudiantes con sus diferentes estilos de aprendizaje y acceso tecnológico. Las plataformas de gamificación deben estar disponibles en varios dispositivos, asegurando que los estudiantes puedan participar sin impedimentos tecnológicos. También se debe considerar la retroalimentación inmediata, permitiendo a los estudiantes evaluar continuamente su desempeño (Reyes y Quiñonez, 2020). Esto fomenta la autodirección en el aprendizaje, ya que los estudiantes se sienten empoderados para decidir cómo navegar los desafíos y ganar las recompensas. Con la adaptación adecuada, la gamificación puede transformar la educación remota de una experiencia pasiva en un viaje interactivo y enriquecedor.

5.2.6 Teorías del Aprendizaje Aplicadas a la Gamificación

El uso de la gamificación en el contexto educativo debería versar en medidas que se tornen más efectivas a partir del estudio de las teorías del aprendizaje. Una de las que guarda mayor relevancia en este sentido es el constructivismo, que sostiene que aprender es un proceso activo donde se experimenta el conocimiento de manera directa y por interacción con el medio. La gamificación, en este caso, movida por el deseo de mejorar el aprendizaje, permite que los estudiantes enfrentan problemas y conflictos. A través de reflexión acerca de sus errores, los alumnos logran avanzar de un nivel a otro y todos estos, de orden creciente en complejidad, poseen una mejor comprensión con respecto a los contenidos (Sánchez et al., 2020). Esta estrategia permite que los alumnos construyen nuevos conocimientos de manera significativa, para conectar la nueva información con lo que ya es conocido, tal como defiende Ausubel y sus principios sobre el aprendizaje significativo.

La teoría del aprendizaje significativo subraya, de hecho, que lo importante es que los estudiantes realicen diferentes tipos de conexiones con sus conocimientos previos y la nueva información. Aprender con significado se logra, por ejemplo, con la gamificación, que ofrece actividades auténticas con metas definidas, contextualización, retroalimentación al instante y experiencias integradas. Los elementos de los videojuegos como el role playing, las simulaciones, y los retos de subida de niveles no solo fomentan la motivación, sino que permiten integrar los conceptos a niveles más comprensivos de las estructuras cognitivas. Esto ha sido comprobado en investigaciones donde el rendimiento académico y la retención de contenidos mejoran cuando los entornos gamificados se implementan en el contexto de los principios del aprendizaje significativo (Madero-González et al., 2024).

Una de las teorías más importantes es la del aprendizaje social. Esta teoría subraya la relevancia de la colaboración y el aprendizaje mediante la interacción con otros. En los contextos gamificados, y en particular los que fomentan la colaboración y la competencia en grupos, los estudiantes tienen la posibilidad de aprender unos de otros. Compartiendo propuestas estratégicas, observando el desempeño de sus colegas y colaborando en los resolutivos, no solo activan procesos cognitivos, sino que también construyen habilidades sociales e interpersonales (Berrones et al., 2023). Esta clase de interacciones sociales, permiten procesos de aprendizaje más activo, pues el estudiante deja de ser un receptor de información y se convierte en un participante dentro de un ecosistema colaborativo, dinámico.

La teoría de la autodeterminación indica que los alumnos cuentan con un rango mayor de aprendizaje efectivo, en términos de resultados positivos, en el caso que haya un satisfactorio estímulo en sus necesidades de autonomía, competencia, y relación. La retroalimentación y el feedback incrementan el compromiso y experiencia de aprendizaje. Participación activa también fomenta el progreso dentro del entorno educativo y por lo tanto interacción con otros. A su vez fomenta que el estudiante se sienta evaluado, competente y

autónomo, lo que podría resultar en una motivación sana, gamificada y sostenida a largo plazo (Gómez y Ávila, 2021).

Sailer y Homner (2019) mencionan que técnicas de diseño de juegos podrían integrar acontecimientos competitivos y colaborativos dentro de un enfoque, como a su vez motivar y mejorar los resultados de aprendizaje. Estos elementos, dentro de lo que se conoce como la gamificación, si se incorporan de forma metódica hacia el cumplimiento de los metas se puede obtener una experiencia significativa, estimulante, y atractiva. No en el caso que el objetivo de estas estrategias de enseñanza sea colocar lo mencionado arriba al uso recreativo de la gamificación.

En términos de resultados, diferentes estudios indican que los estudiantes que participan en cursos gamificados tienden a mostrar niveles más altos de compromiso, retención de contenido y una actitud más favorable hacia el material aprendido en comparación con métodos tradicionales. Esta diferencia se atribuye no solo al encanto de los entornos lúdicos, sino también a cómo estas estructuras estimulan la participación activa y más profunda (Ling, 2018). El impacto positivo también se ha atribuido a dinámicas de gamificación bien elaboradas y con propósito que, si se diseñan adecuadamente, cumplen con las necesidades y motivaciones del estudiante (Gupta y Goyal, 2022).

5.2.6.1 La teoría del aprendizaje significativo y su relación con la gamificación

La teoría del aprendizaje significativo indica que el aprendizaje se logra de manera más efectiva cuando se relaciona con otros conocimientos previos relevantes para el alumno. Se comprende a partir de su énfasis que los aprendizajes no se memoricen, sino que se asimilen e integren a su esquema cognitivo de forma estructural. Desde este punto de vista, la gamificación se acomoda a este paradigma porque posibilita que los estudiantes se relacionen con el contenido de una manera activa y contextualizada (Pozo y Marcano, 2024). Resolviendo problemas, superando retos y asistiendo a juegos, los estudiantes son capaces de relacionar los conceptos con situaciones reales, lo cual, a su vez, propicia una mejor comprensión.

La gamificación, al igual que otras actividades en un aula, permite que los estudiantes se involucren de diferentes formas. El estudiante puede involucrarse a través de la lectura de texto, viendo videos, o incluso jugando. La gamificación no solo se ve en un videojuego, sino que en partes cotidianas de la vida como un ejercicio en donde uno compite contra uno mismo para mejorar su marca o asistir y competir en competencias y hacer triatlón en donde uno compite no solo contra otros; en todo esto el usuario se mantiene entretenido con la idea de salir en una mejor posición, en limpieza donde la persona que tiene que realizar el quehacer busca superarse y terminarlo más rápido en donde logra batir su tiempo anterior, etc (Berrones et al., 2023). Esto crea un nuevo nivel en donde la gamificación se puede aplicar a la vida real,

ya que el principio universal de la gamificación es la asignación de puntos por completar tareas ayuda al estudiante a mejorar la ejecución.

La conexión entre el aprendizaje significativo y la gamificación también determina su nivel de personalización. En un entorno gamificado, los aprendices pueden avanzar a su propio ritmo y enfrentar desafíos que coincidan con su nivel de habilidad, lo que les ayuda a conectar nuevos conocimientos con sus experiencias personales. La gamificación hace posible transformar el entorno de aprendizaje en uno que esté más centrado en el alumno y permita que cada estudiante navegue y se involucre con el contenido de acuerdo con sus intereses personales y necesidades académicas (Cuenca, 2022). De esta manera, la teoría del aprendizaje significativo se ve potenciada por la gamificación porque el aprendiz toma control de su proceso de aprendizaje al incorporar nueva información con conceptos aprendidos previamente, lo que permite un aprendizaje más profundo y duradero.

5.2.6.2 Teoría de la motivación y su influencia en la implementación de gamificación

La teoría de la motivación, en particular la teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci (2000), es muy importante en la implementación de la gamificación en entornos educativos. Esta teoría establece que la motivación está compuesta por tres necesidades psicológicas: autonomía, competencia y vínculo. La gamificación, al ofrecer puntos, recompensas, niveles y una competencia directa, apunta a elevar estas necesidades, lo que probablemente aumente la motivación intrínseca de los alumnos. Por ejemplo, al brindar varias formas de completar una actividad o resolver un problema, los estudiantes consideran que tienen una variedad de opciones, es decir, control sobre su aprendizaje, lo que satisface la autonomía. Además, al lograr recompensas y avanzar en los niveles del juego, los estudiantes desarrollan un sentido de competencia, lo que refuerza su deseo de participar.

La motivación está influenciada por la parte social de la gamificación ya que según la teoría de la motivación, la interacción social y un sentido de comunidad son factores clave para mantener el interés y el esfuerzo de los estudiantes. Las plataformas gamificadas tienden a incluir tanto características colaborativas como competitivas que aumentan la interacción entre compañeros, como misiones grupales, tablas de clasificación o desafíos cooperativos. Estos aspectos socioculturales educativos no solo ayudan en el aprendizaje social, sino que fortalecen la construcción de comunidades, lo que ayuda a profundizar el compromiso de los estudiantes (Huamaní y Vega, 2023). El reconocimiento social y la recompensa en estos juegos permiten a los estudiantes sentirse apreciados por sus logros y, por lo tanto, los motiva a aprender más.

La gamificación también puede afectar la motivación extrínseca de los estudiantes al proporcionar incentivos tangibles, como premios, certificaciones o créditos extra. Sin

embargo, el problema radica en encontrar un equilibrio entre la motivación extrínseca e intrínseca. Si los estudiantes se esfuerzan solo por obtener recompensas externas, pueden perder el interés cuando se eliminan estos incentivos. Es importante diseñar sistemas de gamificación de una manera que motive más allá de las recompensas y cultive la satisfacción interna por los esfuerzos de aprendizaje (Barrionuevo et al., 2024). A fin de cuentas, la teoría de la motivación da forma a cómo se emplea la gamificación, dado que hay un intento de abordar las necesidades psicológicas de los alumnos para mantenerlos comprometidos y fomentar un aprendizaje más profundo y duradero.

5.2.7 Gamificación y desarrollo de competencias en educación inicial

La gamificación en la educación inicial sirve como una herramienta poderosa para desarrollar diversas habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Con la ayuda de juegos educativos, los niños pueden entender conceptos de manera práctica, lo que hace que la adquisición de habilidades sea fluida en este nivel educativo. Las actividades gamificadas promueven la resolución de problemas, la creatividad y el pensamiento crítico, todos importantes para el desarrollo intelectual (Liberio, 2019). Los juegos brindan a los niños la oportunidad de experimentar con diferentes roles y diversos contextos, lo que fomenta habilidades adaptativas que serán cruciales en su futura educación.

La gamificación en educación inicial también toma en consideración los factores emocionales. Mediante el juego, los niños no solo adquieren conocimientos académicos, sino que también modelan competencias socioemocionales como la empatía, la colaboración y el autocontrol. Las dinámicas de juego como los ‘desafíos’ y las recompensas estimulan el esfuerzo para lograr la superación personal, lo que impacta notablemente en la autoestima y la autoconfianza. En la infancia se aprende a manejar el éxito o el fracaso en un contexto libre de tensiones, lo que fomenta una actitud siempre positiva en relación con el aprendizaje y con el esfuerzo que uno mismo realiza (Cordova, 2020).

Jugar también promueve la mejora de otras habilidades sociales, como la cooperación y la comunicación. A través de juegos en equipo, los niños aprenden a cooperar hacia un objetivo común. Esta experiencia les permite mejorar sus habilidades interpersonales, como el respeto por los turnos y el seguimiento de reglas. Las actividades grupales gamificadas fomentan y estimulan interacciones y el intercambio de ideas, ayudando a los niños a apreciar el valor de la cooperación y el respeto (Zambrano et al., 2022). Al incorporar la gamificación en los currículos de educación preescolar, los educadores no solo están fomentando el aprendizaje de materias escolares. También están promoviendo el desarrollo holístico de los niños para prepararlos para futuros desafíos bajo un marco sólido de competencias cognitivas, emocionales y sociales.

5.2.7.1 Fomento de competencias cognitivas y emocionales a través de la

gamificación

Al involucrar actividades divertidas dentro de la enseñanza de un tema, la gamificación tiene un efecto positivo en la estimulación de habilidades cognitivas y emocionales de los estudiantes. Con respecto a lo cognitivo, las actividades gamificadas retan a los alumnos a trabajar en la resolución de problemas, tomar decisiones y aplicar los conocimientos de forma práctica, lo que contribuye a la formación de habilidades de pensamiento crítico y creativo. Los juegos dan a los estudiantes situaciones donde ellos necesitan planificar, organizar y ejecutar, lo cual mejora sus habilidades de razonamiento lógico y toma de decisiones (García et al., 2024). Adicionalmente, el aprendizaje a través de juegos otorga un comentario inmediato, lo cual permite que los alumnos modifiquen sus métodos y aprendan de manera mucho más efectiva.

La gamificación afecta de manera significativa el desarrollo emocional de los estudiantes. Al participar en diferentes juegos y retos, los alumnos pueden frustrarse, alcanzar metas o disfrutar de diversos logros, permitiéndoles autorregular emociones en situaciones de éxito o fracaso. El acumular recompensas y niveles dentro de un juego eleva la valoración y confianza de los estudiantes, mientras que las metas alcanzadas fomentan la resiliencia (Vaca et al., 2024). La lucha competitiva dentro del marco de la gamificación también potencia la auto motivación, ya que los estudiantes desean seguir aprendiendo por la posibilidad de superarse y no por los estímulos que puedan recibir.

La gamificación mejora el desarrollo de competencias emocionales clave como la autorregulación y la empatía. Los estudiantes aprenden a controlar sus impulsos al tener que esperar su turno o tomar decisiones dentro de un entorno controlado, lo que les enseña a regular sus emociones. Los estudiantes también desarrollan competencias sociales y emocionales en actividades colaborativas, como trabajar juntos, el respeto y la empatía, mientras trabajan en equipos para lograr un objetivo común (Toala et al., 2025). Así, la gamificación no solo mejora las competencias cognitivas de los estudiantes, sino que también ayuda a desarrollar competencias emocionales, para que los estudiantes puedan enfrentar tanto desafíos académicos como sociales con una inteligencia emocional avanzada.

5.2.7.2 Indicadores clave para evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje

Los indicadores clave para medir el efecto de la gamificación en el aprendizaje son herramientas esenciales para evaluar la efectividad de esta estrategia en el proceso educativo. Estos indicadores no solo evalúan el rendimiento académico de los estudiantes, sino también su motivación, compromiso y el desarrollo de competencias emocionales y cognitivas. La implementación de la gamificación puede tener efectos diversos; sin embargo,

delinear parámetros claros que permitan comprender y medir el progreso individual y colectivo, así como la efectividad de las dinámicas implementadas es importante (Rosero et al., 2024).

A continuación, se presenta los principales indicadores clave para evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje.

Tabla 4

Indicadores clave para evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje

Indicador	Descripción	Método de Evaluación	Frecuencia de Medición	Objetivo
Motivación Intrínseca	Nivel de interés y disfrute en el proceso de aprendizaje sin la necesidad de recompensas externas.	Encuestas, entrevistas, observación	Al inicio y final del curso	Medir el grado en que la gamificación aumenta la motivación interna del estudiante.
Participación Activa	Grado de implicación en las actividades y tareas gamificadas.	Registro de actividades en plataformas	Semanal	Evaluar cuán comprometidos están los estudiantes con las actividades gamificadas.
Retención de Conocimientos	Capacidad de recordar y aplicar los conceptos aprendidos.	Exámenes, pruebas de conocimiento	Mensual	Medir si la gamificación mejora la retención de la información a largo plazo.
Desarrollo de Competencias Cognitivas	Mejora en habilidades de resolución de problemas, análisis y pensamiento crítico.	Análisis de desempeño en tareas cognitivas	Trimestral	Evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades cognitivas clave.
Habilidades Sociales	Desarrollo de competencias interpersonales como colaboración, comunicación y trabajo en equipo.	Observación, encuestas sobre habilidades sociales	Al final del curso	Medir cómo la gamificación fomenta la interacción y cooperación entre los estudiantes.
Autonomía en el Aprendizaje	Capacidad del estudiante para	Observación, autoevaluaciones	Mensual	Evaluar si la gamificación

	aprender de manera independiente y tomar decisiones sobre su propio proceso de aprendizaje.			incrementa la autonomía y la toma de decisiones del estudiante.
Satisfacción con el Aprendizaje	Grado de satisfacción general con el enfoque gamificado y el aprendizaje obtenido.	Encuestas de satisfacción, entrevistas	Al final del curso	Medir la percepción general de los estudiantes sobre la gamificación como herramienta de aprendizaje.
Resiliencia y Manejo de Fracaso	Capacidad de los estudiantes para afrontar los fracasos y perseverar en los desafíos gamificados.	Observación, entrevistas cualitativas	Trimestral	Evaluar si la gamificación mejora la capacidad de los estudiantes para manejar dificultades y fracasos.
Desempeño Académico	Mejora en las calificaciones y el rendimiento académico en las áreas evaluadas.	Calificaciones, informes de progreso	Mensual	Medir si la gamificación tiene un impacto positivo en el desempeño académico global de los estudiantes.
Colaboración en Equipos	Grado de trabajo en equipo y cooperación en actividades grupales dentro de la gamificación.	Observación, retroalimentación grupal	Semanal	Evaluar cómo la gamificación fomenta la colaboración y el trabajo en equipo.
Tiempo Dedicado al Aprendizaje	Tiempo que los estudiantes invierten en aprender mediante actividades gamificadas.	Registro de tiempo en plataformas	Semanal	Medir el tiempo promedio dedicado a actividades gamificadas y su relación con el rendimiento.

Creatividad y Pensamiento Crítico	Desarrollo de habilidades creativas y capacidad de pensar de manera innovadora durante las actividades gamificadas.	Tareas de creación, resolución de problemas complejos	Trimestral	Evaluar si la gamificación fomenta la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes.
Engagement Emocional	Grado en que los estudiantes experimentan emociones positivas, como satisfacción, entusiasmo y alegría, durante el proceso de aprendizaje gamificado.	Encuestas emocionales, entrevistas	Al final del curso	Medir la conexión emocional de los estudiantes con las actividades gamificadas.
Mejora de la Gestión del Tiempo	Capacidad para planificar y administrar el tiempo de manera eficiente durante las actividades gamificadas.	Observación, autoevaluación	Mensual	Evaluar si las dinámicas gamificadas mejoran las habilidades de gestión del tiempo de los estudiantes.

Fuente: López et al. (2022)

5.2.8 La enseñanza - aprendizaje

La enseñanza es un proceso complejo en el que el educador organiza y facilita el acceso al conocimiento, promoviendo el desarrollo integral de los estudiantes. Con la ayuda de diferentes métodos, recursos y estrategias, el docente asegura que los estudiantes comprendan, adquieran habilidades y desarrollen competencias útiles en distintos contextos. La enseñanza trasciende la simple transmisión de información; implica acompañar, guiar e inspirar al estudiante para que este se convierta en un aprendiz activo y reflexivo (Rochina et al., 2020). Por lo tanto, uno puede decir que la enseñanza es un proceso ordenado que considera las diferentes necesidades de sus alumnos.

El aprendizaje es el proceso en el que los individuos adquieren nuevos conocimientos, habilidades, valores y actitudes, modificando su comprensión del mundo y su comportamiento. El aprendizaje puede verse como un concepto multidimensional con una naturaleza combinatoria. Factores como la interacción social, la motivación personal, las experiencias previas y el entorno inmediato tienen un profundo impacto en el proceso de aprendizaje (Roa,

2021). Si bien existen varios estilos de enseñanza formales e informales, la intención general es facilitar la educación de una manera que involucre a los aprendices en la medida en que puedan utilizar el conocimiento en contextos de la vida real.

La enseñanza y el aprendizaje se realizan de manera interactiva, involucrando la participación tanto del profesor como del estudiante. El logro de los objetivos educativos establecidos se basa en la actividad del aprendiz y del educador. La instrucción no se limita solo a la transferencia de información. Se espera que el estudiante participe directamente en el logro de los objetivos establecidos (Osorio et al., 2021). En este sentido, la enseñanza y el aprendizaje actúan como una cadena en la que, por un lado, el profesor organiza las condiciones en las que un aprendiz utiliza activamente su capacidad para asimilar información, y, por otro, el aprendiz realiza tareas orientadas a adquirir conocimientos y habilidades.

De la misma manera, la actividad de enseñanza-aprendizaje puede describirse como contextual, interactuando dinámicamente con el entorno y las condiciones particulares que presenta cada aprendiz. Los profesores y educadores deben tener en cuenta los atributos personales de los estudiantes, incluyendo sus modos de aprendizaje, experiencias pasadas, motivación hacia el aprendizaje y nivel de comprensión (Fernández et al., 2020). La integración de nuevos dispositivos tecnológicos y métodos innovadores como el aprendizaje basado en juegos puede iniciar un enfoque más proactivo y atractivo en el sentido de que mejoran el entorno y la motivación para aprender y aumentan el compromiso de los aprendices.

El proceso de enseñanza-aprendizaje se caracteriza, en la práctica, por su flexibilidad cíclica. A través del seguimiento constante y de la evaluación del progreso del alumnado, los profesores pueden cambiar sus tácticas para optimizar el proceso. Esto permite que el aprendizaje y la enseñanza sean vivencias significativas, en las que el estudiante no solamente aprende conceptos, sino que además, forma y activa habilidades complejas, afectivas y sociales en función a los retos que día a día se presentan en el mundo real (Martín, 2020). El proceso enseñanza- aprendizaje como un “sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje” (Contreras, 2021).

5.2.8.1 Finalidad

La finalidad de un proceso de enseñanza-aprendizaje es promover de forma integral el desarrollo de cada estudiante dotándolo de las herramientas necesarias para que adquiera saberes, habilidades, destrezas y competencias que le permitan afrontar los retos tanto de la vida personal como profesional. Este proceso no tiene como objetivo solo hacer la entrega de una información, sino promover sistemas entre los individuos que les ayuden en su desarrollo personal, emocional, cognitivo y social. En la enseñanza, se describe la necesidad de intervención en la comprensión y en la aplicación de los conceptos en relaciones concretas y

en el desarrollo de los instrumentos pensantes, reflexivos y creativos, por lo que los convierte en motores activos de la sociedad (Ampuero, 2022).

Del mismo modo, uno de los objetivos de la enseñanza-aprendizaje es que el estudiante construya el conocimiento de manera autónoma, convirtiéndose así en el protagonista del proceso educativo. Gracias al dominio que tienen de las habilidades de autorregulación, toma de decisiones y solución de problemas, los estudiantes aprenden a auto educarse de manera permanente y flexible (Morocho F. , 2022). Este enfoque busca desarrollar en los individuos la capacidad de afrontar el reto de un mundo en cambio constante donde aprender no implica el finalizar con la educación formal, sino que, al contrario, abarca toda la vida y permite adaptarse a diferentes realidades y contextos nuevos.

5.2.9 Las teorías de aprendizaje y sus implicaciones educativas

Las teorías del aprendizaje proporcionan marcos básicos dentro de los cuales se entiende el aprendizaje de un estudiante, el procesamiento de información y la retención. Una de las más influyentes es el constructivismo desarrollado por Jean Piaget y Lev Vygotsky. Argumenta que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes derivan su conocimiento de experiencias pasadas. Los educadores deben facilitar un entorno de aprendizaje que fomente la exploración, la resolución de problemas y el razonamiento crítico, ayudando así a los estudiantes a asimilar nuevos conceptos en marcos existentes (Prakash, 2024). En términos educativos prácticos, esto significa crear experiencias interactivas, centradas en el estudiante y prácticas que fomenten un aprendizaje profundo.

Una teoría relevante es la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura citado en (Villagómez et al., 2023), que enfatiza el papel de la atención, la retención, la reproducción y la motivación en el proceso de aprendizaje. Argumenta que las personas aprenden no solo de experiencias directas, sino también al observar a otros y los resultados de sus acciones. En el contexto de la educación, esto requiere el uso de métodos que permitan a los alumnos beneficiarse de las experiencias de otros alumnos, así como de los modelos ofrecidos por los maestros. La teoría también otorga una importancia particular a la autoeficacia, la convicción sobre la capacidad de uno para realizar ciertas tareas, que alimenta la motivación de los alumnos para participar activamente en las actividades de aprendizaje.

Estas teorías tienen profundas implicaciones educativas, ya que implican cambios profundos en el ámbito de la enseñanza convencional. Los maestros deben adoptar un enfoque más abierto e individualizado que honre las diferencias individuales entre los alumnos, al tiempo que promueve la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. La teoría del aprendizaje motivacional, como la teoría de autodeterminación de Ryan y Deci (2000), destaca las condiciones que los estudiantes necesitan para sentir autonomía, competencia y relación en el proceso de aprendizaje. En otras palabras, tales medidas educativas deben estar destinadas a atender estas necesidades y permitir que los

estudiantes desarrollen un sentido de motivación interna para aprender y adquirir habilidades que les empoderen para enfrentar los desafíos académicos y de la vida cotidiana de manera confiada y efectiva.

5.2.9.1 Teoría Ausubeliana se describen otros tipos de aprendizaje

La Teoría Ausubeliana del aprendizaje, formulada por David Ausubel (1973), enfatiza que es posible adquirir un nuevo aprendizaje solo si el sujeto cuenta con un aprendizaje previo. A diferencia de otros enfoques que se concentran en la memorización y repetición, la teoría de Ausubel plantea que el aprendizaje es significativo cuando hay entre la nueva información y los conceptos existentes en la estructura cognitiva del estudiante. Esa relación entre lo nuevo y lo antecedente les hace pensar con más profundidad el contenido, en lugar de memorizar, comienzan a entender la información al integrarla dentro de su conocimiento previo.

Ausubel menciona que el aprendizaje significativo puede lograrse en diferentes dimensiones, uno de los epistemas básicos es el aprendizaje de representaciones en el que el alumno otorga significado a símbolos o palabras que aluden a un concepto determinado. Posteriormente van avanzando para que en un sentido superior experimente aprendizaje de conceptos relacionado con el agrupamiento de atributos con elementos en el conjunto interrelación de características que son comunes para formar categorías o conceptos abstractos. En el último nivel, el aprendizaje de proposiciones que trata de un enunciado que corresponde a un conjunto de conceptos, resultado de la combinación de dos o más conjuntos de pensamientos, estos pensamientos tienen relación más compuesta entre los conceptos. Este cúmulo de conocimientos se construye de forma gradual y da lugar a cada nivel superior novedoso del saber.

Un aspecto nuclear de la teoría Ausubeliana es la organización de la información, ya que cada alumno debe tener su estructura cognitiva organizada en un sistema jerárquico, donde lo general o lo fundamental está en la parte superior de la jerarquía, mientras que los aspectos más particulares o detalles se encuentran en la parte inferior. El docente tiene un rol fundamental en esta tarea, porque debe ofrecer materiales de aprendizaje que sean ordenados y que permitan a los alumnos establecer las relaciones que deben construirse entre la nueva información y la que ya posee (Cañaveral et al., 2020). De este modo, el aprender de manera significativa no solo depende de la cantidad de información que se da, sino de la forma en que se presenta y en cómo se relaciona con lo que ya saben.

Ausubel (1973), enfatiza, se vive en un mundo de conceptos, más que en uno de objetos, eventos o situaciones. La realidad, hablando figurativamente, es experimentada a través de filtros categóricos o conceptuales; el contenido cognitivo, al tratar de hacerse explícitos para otros a través de un mensaje, es altamente simplificado, reemplazándose la compleja red de las experiencias adquiridas por la interpretación generalizada

(conceptualizada) que refleja los criterios particulares, la idiosincrasia, la historia cognitiva y la identidad cultural de quien la expresa.

5.2.9.2 Tipos de aprendizaje

Adquirir conocimientos, habilidades y actitudes por medio de experiencias, práctica y reflexión se realiza a través de un aprendizaje especializado, que en su naturaleza es multifacético. Desde la psicología y ciencias de la educación se han realizado amplias clasificaciones buscando entender la naturaleza del aprendizaje para así optimizar su aplicación en contextos distintos. Una distinción común divide el aprendizaje como aquel que puede ser esperado tanto implícito como explícito. El explícito hace referencia a un tipo de aprendizaje intencional como el que ocurre cuando un estudiante estudia rigurosamente para un examen o sigue instrucciones planificadas para el aprendizaje de una nueva destreza (Roque et al., 2023). Si focalizamos en el otro extremo, el aprendizaje resulta ser implícito cuando ocurre de forma no intencionada y frecuentemente por exposición prolongada a un contexto, como sucede cuando una persona aprende a hablar un idioma sin conocer explícitamente las reglas gramaticales.

Otro tipo ampliamente aceptado difiere en aquel que separa el aprendizaje formal e informal. El aprendizaje formal ocurre dentro de instituciones organizadas como escuelas, colegios y centros de formación que utilizan planes de estudio específicos, aplican evaluaciones sistemáticas y ofrecen certificaciones (Martinez et al., 2023). Por otro lado, el aprendizaje informal ocurre espontáneamente fuera del sistema educativo organizado a través de la observación pasiva, experiencias diarias o encuentros sociales. Este tipo de aprendizaje incontrolado puede considerarse menos eficiente, sin embargo, es vital en el desarrollo personal y profesional porque ayuda a enfrentar desafíos del mundo real de múltiples maneras.

Desde un punto de vista conductual y cognitivo, también tenemos formas de aprendizaje como el aprendizaje por imitación así como el aprendizaje por ensayo y error. El primero se basa en observar el comportamiento de otra persona y reproducirlo, ya que es vital para dominar habilidades y comportamientos sociales complejos sin enseñanza directa (Milla y Orellana, 2022). Por el contrario, el aprendizaje por ensayo y error implica encontrar la respuesta correcta probando diferentes opciones hasta que se identifica una adecuada. Esto es particularmente útil cuando no hay instrucciones específicas disponibles. Ambos métodos se integran a menudo en situaciones de alta demanda, facilitando aún más el desarrollo de competencias adaptativas a través de la experiencia práctica.

Además de estas formas, los tipos humanos que se han reconocido incluyen el aprendizaje de habilidades intelectuales, estrategias cognitivas, habilidades motoras y actitudes. Las habilidades intelectuales implican proporcionar una solución a un problema a través de un proceso que se ha aprendido, mientras que el conocimiento verbal ayuda a

adquirir información e ideas específicas. Las estrategias cognitivas permiten planificar, monitorear y evaluar el propio aprendizaje y juegan un papel crucial en la autorregulación (Huber y Muller, 2023). Al mismo tiempo, las habilidades motoras y las actitudes ayudan a lograr un desarrollo holístico al coordinar la ejecución física de tareas y las disposiciones emocionales hacia el aprendizaje, respectivamente.

Con respecto a los estilos de aprendizaje, la teoría VAK (visual, auditivo y kinestésico) ha ganado prominencia, sugiriendo que los individuos aprenden mejor a través de su canal preferido. Sin embargo, esta clasificación ha sido ampliamente cuestionada por su falta de evidencia empírica robusta que respalde su efectividad en el mejoramiento del rendimiento académico (Lisnawita et al., 2022). Estudios más recientes sugieren que las estrategias educativas deben centrarse en datos objetivos y no en la correspondencia entre estilo de enseñanza y método de enseñanza (Huber y Muller, 2023).

Dentro del ámbito laboral, un modelo de aprendizaje basado en el trabajo integra tanto conocimiento explícito como tácito, comprensión teórica y experiencia práctica, enfatizando la necesidad de poner en práctica el contenido aprendido para lograr maestría (Sah, 2020). Esto no solo profundiza la retención del conocimiento, sino que también permite que el conocimiento sea mucho más valioso, mejorando la reflexión crítica y el aprendizaje situado. De manera similar, en la esfera de la inteligencia artificial y la educación digital, nociones como el meta-aprendizaje o 'aprender a aprender' han ganado prominencia. Este tipo de aprendizaje, relacionado con la capacidad de transferir conocimientos previamente adquiridos a actividades novedosas, ha sido efectivo en la adaptación a procesos más avanzados en sistemas complejos (Tian et al., 2022).

5.3 Bases legales

5.3.1 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) – ONU (2017)

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) fomentan sistemas de educación inclusivos, equitativos y de calidad destinados a asegurar que cada estudiante tenga la oportunidad de aprender a lo largo de su vida. En este sentido, la gamificación se destaca como una herramienta clave en la consecución de estos objetivos al incorporar mecánicas de juego en los procesos educativos para fomentar la participación activa y el logro de competencias básicas. Con esto, es posible hacer que el aprendizaje sea más atractivo, fácil y envolvente, especialmente en entornos de educación a distancia.

Objetivo 4: Asegurar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

Este objetivo tiene como fin garantizar que todos los estudiantes, independientemente de cualquier factor, reciban acceso a una educación de calidad desde la educación primaria hasta la educación superior, prestando especial atención a grupos vulnerables como mujeres, personas con discapacidad y personas de zonas rurales. También destaca la necesidad de

abordar las inequidades en la educación y elevar los niveles de alfabetización y habilidades y competencias fundamentales. En el presente trabajo la gamificación apoya el logro de este objetivo al hacer que el aprendizaje sea más accesible e inclusivo, estimulando la participación activa de los estudiantes y promoviendo la equidad en la educación a través del uso de tecnologías interactivas. Mejora un entorno de aprendizaje inclusivo y dinámico, que es fundamental para oportunidades educativas equitativas en diferentes contextos.

Objetivos 4.3: Proporcionar Igualdad de Oportunidades en Educación Técnica, Profesional y Superior de Calidad.

Este informe desea proponer la provisión de formación técnica y vocacional de calidad a todos los jóvenes, independientemente de su género y estado socioeconómico. El objetivo es aumentar la participación de jóvenes y adultos en programas de formación académica y vocacional dotándolos de habilidades para el empleo y el emprendimiento. Como es el caso del presente trabajo de la educación a distancia para estudiantes de educación preescolar en la Universidad Nacional de Loja, la gamificación permite a los aprendices adquirir habilidades profesionales y vocacionales de una manera más atractiva y eficiente.

Objetivo 4.7: Asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para contribuir a la sostenibilidad del desarrollo.

La enseñanza debe incluir elementos que promuevan el desarrollo sostenible, como derechos humanos, cultura de paz y género. La enseñanza debe incluir estas temáticas a través de fórmulas que capten la atención de los alumnos. En el presente trabajo la gamificación, donde se pueden aplicar dentro y fuera del aula los valores de paz, equidad y sostenibilidad de una manera divertida que fomenta el aprendizaje en diferentes niveles no solo académicos, sino también prácticos. Esto se relaciona con enfoques holísticos de la educación que se propone abordarlo por el artículo.

5.3.2 Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) (2010)

En Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) establece políticas y estrategias destinadas a mejorar la educación superior en el país. Entre estas estrategias se encuentra la incorporación de herramientas pedagógicas y tecnológicas como la gamificación, que busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y abordar los desafíos educativos en el contexto de la enseñanza a distancia. A continuación, se presentan algunos artículos de la LOES que se ocupan del uso de métodos innovadores en el proceso educativo, particularmente en el campo de la educación superior.

Artículo 99: Autoevaluación. Este artículo se refiere al concepto de autoevaluación dentro del proceso educativo. Se hace hincapié en la necesidad de que tanto los estudiantes como los instructores puedan autoevaluar sus habilidades y avances. En cuanto al tema de la gamificación, el aspecto de autoevaluación permite a los aprendices reflexionar sobre su

aprendizaje mientras participan en actividades divertidas que estimulan su conciencia sobre lo que hacen bien y lo que necesitan mejorar.

Artículo 100: La Evaluación Externa. Siempre debe haber una evaluación externa para cualquier programa, que en este caso es académico. Como herramienta innovadora, la gamificación puede ser evaluada externamente en términos de su impacto en la participación y el desempeño de los estudiantes, asegurándose de que las estrategias de aprendizaje sean relevantes y útiles en la educación superior.

Artículo 101: Reglamento y Código de Ética. Este artículo manda que los procedimientos educativos sigan un código para asegurar la integridad y calidad en relación con el proceso. En lo que respecta a la gamificación, esta metodología debe llevarse a cabo dentro del contexto de un código ético que garantice que las actividades recreativas sean no discriminatorias, no degradantes y fomenten un aprendizaje equitativo para todos los estudiantes, especialmente en la educación a distancia.

Artículo 103: Evaluación de resultados de aprendizaje de carreras y programas. Este artículo resalta la evaluación de los resultados de aprendizaje en los ciclos formativos y programáticos. Incorporar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje permite evaluar las habilidades de resolución de problemas y trabajo en equipo que se desarrollan de manera efectiva a través del uso de juegos educativos y otras actividades interactivas.

5.3.3 Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Superior (2011)

El Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Superior tiene un estándar legal para regular el sistema educativo ecuatoriano en lo que respecta a la calidad y accesibilidad en todos los niveles de educación. En este sentido, la implementación de metodologías innovadoras, como la gamificación, es consistente con las políticas educativas que buscan mejorar el aprendizaje y la participación de los estudiantes. Esto a través de la integración de la tecnología y elementos lúdicos, aumenta la motivación y la interacción de los estudiantes, lo cual es esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, particularmente en la educación a distancia. En las siguientes líneas, discutiré algunos artículos pertinentes del Reglamento General a la LOES que apoyan la aplicación de la gamificación y otras metodologías similares.

Artículo 9: Evaluación de la Calidad. Se incorpora en este artículo la evaluación periódica de la calidad educativa, que, como se sabe, es un elemento clave en la mejora de la educación superior. En este trabajo, la gamificación puede ayudar, ya que es un medio eficaz para medir el compromiso y los resultados de aprendizaje de los estudiantes. Al utilizar juegos interactivos y otras actividades significativas, se puede evaluar a los estudiantes de manera continua y más activa, asegurando así la calidad del sistema educativo.

Artículo 10: Del programa educativo y oferta de cursos a nivel de grado asociado. Este artículo deja claro que los programas académicos y cursos están al nivel requerido y que

habrá cumplimiento con las normativas del Consejo de Educación Superior (CES) para establecer qué programas se ofrecerán en forma mixta, remota o virtual. En el presente proyecto la gamificación es de particular importancia en la educación a distancia, donde ayuda a enfocar la atención y participación de los estudiantes y ayuda a resolver los problemas causados por las clases en línea tradicionales, mejorando así la calidad de los programas académicos en esta modalidad.

Artículo 11: Examen Nacional de Evaluación de Programas de Carrera y Cursos Académicos Superiores. Este artículo esboza la relevancia de los exámenes nacionales y la salida que hacen los estudiantes en sus últimos semestres de la prueba de rendimiento integrada. En la preparación para las pruebas, la gamificación es un método que puede hacer que el estudio sea más atractivo y divertido. Además, componentes de la gamificación, como la retroalimentación instantánea y la competencia sana, pueden contribuir a un mejor rendimiento académico y preparación.

Artículo 21: Sobre la provisión e implementación de programas de educación de posgrado. El artículo afirma que la provisión e implementación de programas educativos de posgrado que han sido registrados deben estar sujetos a formularios de verificación, que atestiguan la existencia de las autorizaciones correspondientes. En el presente trabajo la implementación de la gamificación como una oferta educativa innovadora está sujeta a las normativas existentes, por las cuales estas instituciones de educación superior que están implementando deberán adherirse a los estándares de calidad necesarios para el programa de enseñanza.

5.4 Impacto de la Gamificación en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje en la educación superior

La gamificación surgió como un enfoque pedagógico innovador que emplea características similares a las de los juegos, como premios, metas, niveles y puntajes, con el fin de aumentar la motivación y participar activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje-enseñanza. Esta metodología radicaliza la forma convencional de enseñar para hacerla más atractiva e interactiva, lo que resulta en estudiantes comprometidos y los anima a adoptar una actitud proactiva y positiva hacia sus estudios. Con la gamificación, los aprendices pueden comprender y disfrutar más, mientras perciben lo que podría haber sido tedioso o desafiante como algo simple y divertido (Cruz et al., 2024). Al integrar componentes de juego como sistemas de recompensas, los estudiantes se vuelven más dispuestos a enfrentar trabajos académicos difíciles y progresar a través del sistema de aprendizaje porque sus logros son recompensados, lo que fortalece su vínculo emocional con la gamificación.

La gamificación mejora la retención de conocimientos y la motivación de los estudiantes. Esto se logra porque el contenido se presenta de forma divertida, promoviendo la participación activa y la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos, lo que

contribuye a la comprensión profunda y la memorización a largo plazo. La gamificación facilita el aprendizaje experiencial, en donde los estudiantes no solo son oyentes o lectores de los conceptos, sino que los viven o los aprenden a través de la simulación, el juego o la interacción (Guzmán et al., 2024). Esto contribuye a un aprendizaje más práctico y pertinente, optimizando la aplicación de los conocimientos en problemas de la vida real. Con frecuencia, los juegos ofrecen la oportunidad de dar amplia información al estudiante, permitiéndole modificar su comportamiento de forma inmediata, lo que favorece un aprendizaje autónomo.

La gamificación también puede influir de manera positiva en otras competencias como las habilidades sociales y colaborativas. La mayoría de las plataformas de gamificación que incluyen competiciones o actividades de trabajo en grupo permiten que los alumnos desarrollen sus habilidades interpersonales. Los estudiantes, al tener que realizar un trabajo en grupo, o al tener que competir de manera individual, tienen que desarrollar una serie de habilidades sociales importantes como la comunicación, colaboración y el liderazgo. La gamificación promueve la autonomía, ya que los estudiantes pueden tomar decisiones sobre cómo realizar las acciones y cómo avanzar en el proceso de aprendizaje, lo cual va incrementando su nivel de responsabilidad y motivación (Parrales et al., 2023). La gamificación ayuda en el desarrollo holístico de los alumnos, brindándoles las habilidades que necesitan para afrontar diversas situaciones que se les presentan dentro y fuera del aula.

Esta metodología incrementa la motivación de los estudiantes y a la vez hace el aprendizaje más dinámico. Esto se debe a que al emplear estrategias gamificadas, los alumnos se involucran más, ya que perciben el proceso educativo como un juego y no como un trabajo. Esto les ayuda a disfrutar los contenidos y mejora su desempeño. Como menciona Cangalaya et al. (2022), la gamificación dentro de la educación superior, particularmente en modalidades a distancia, ha demostrado tener un impacto positivo en el rendimiento académico. Se estima que la implementación de gamificación mejora el aprendizaje en un 45.9 % de los estudiantes que reciben esta metodología.

6 Metodología

6.1 Contexto

La investigación se llevó a cabo en la Carrera de Educación Inicial de la UEDL de la Universidad Nacional de Loja, ubicada en la ciudad Loja, parroquia Punzará, sector La Argelia. Tomando en cuenta el enfoque mixto para descubrir y refinar las preguntas de la investigación. Realizando así una investigación descriptiva sobre la gamificación en los estudiantes del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial de la Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja.

La carrera de Educación Infantil de la Universidad Nacional de Loja a distancia, funciona en un edificio moderno totalmente acondicionado y cuenta con infraestructura que brinda un entorno educativo de calidad. Las instalaciones están diseñadas para garantizar una experiencia académica óptima, proporcionando a los estudiantes el confort necesario para un adecuado desenvolvimiento en el aprendizaje. Las aulas de dicha institución superior están adecuadas bajo un razonamiento pedagógico, usando el EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) en la cual se da una interacción continua entre estudiantes y profesores. Además de proporcionar los materiales docentes, esta plataforma permite a los estudiantes la utilización de herramientas que hacen el aprendizaje interesante.

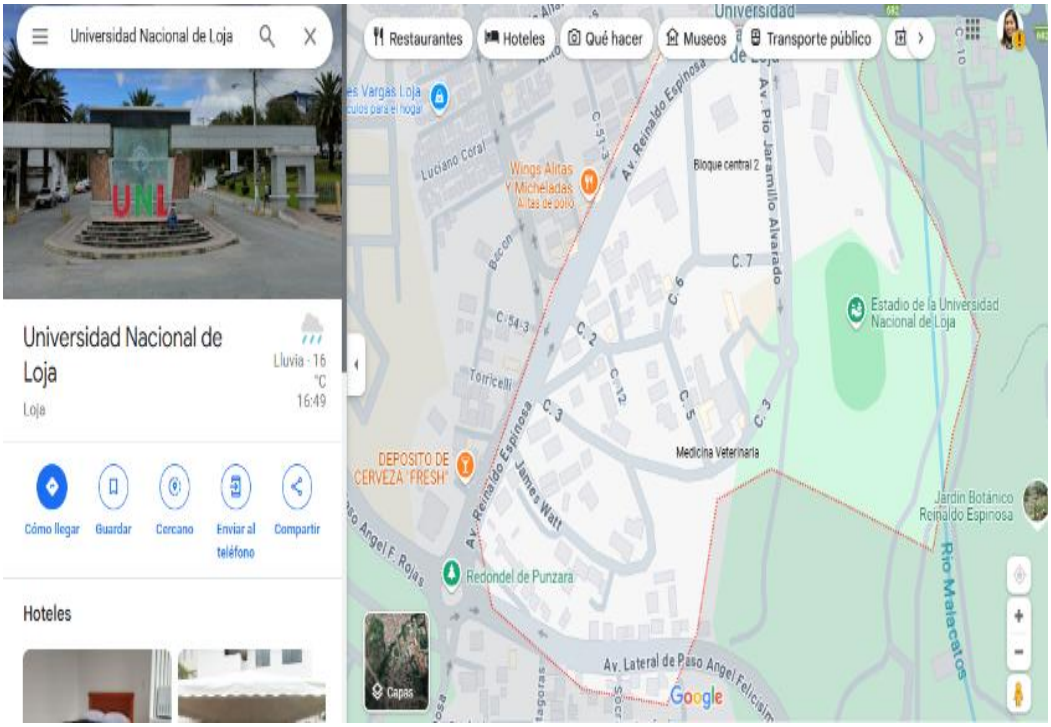
Asimismo, la universidad cuenta con tecnología de punta que apoya el proceso de enseñanza y aprendizaje, garantizando que los estudiantes dispongan de herramientas adecuadas para su desarrollo académico. Las aulas virtuales cuentan con equipos que permiten realizar actividades bastante didácticas, dinámicas y efectivas. De este modo la Universidad Nacional de Loja garantiza que sus estudiantes reciban educación con altos estándares de calidad y acceso a herramientas digitales que complementan y enriquecen su formación académica y profesional. La infraestructura tecnológica y pedagógica, dentro de las mejores prácticas educativas, favorece al aprendizaje no presencial, que debe ser ágil, versátil y adaptado a las necesidades del alumno.

Oferta educativa regular, jurisdicción hispana, cuenta con 400 estudiantes que son atendidos por 8 docentes, 1 gestora de la Carrera de Educación Inicial.

- Croquis de la Universidad Nacional de Loja

Figura 1

Croquis de la Universidad Nacional de Loja



Nota: Tomado De Google Map.

6.2 Procedimiento

Para esta investigación se consideró un diseño descriptivo, con el cual se buscó observar y relatar en forma objetiva los acontecimientos asociados a la implementación de la gamificación en el aula. Lo circunscrito para esta investigación fue lo relacionado con los alumnos del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial de la Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja. Este tipo de estudio dio cabida a un análisis exhaustivo sobre el impacto que causó la gamificación en estos estudiantes, sin que los investigadores se involucraran en los procesos o en las variables que se intentaron medir. De esta manera, se demostró que esta estrategia educativa cambia el rendimiento académico y el nivel de aprendizaje general de los estudiantes.

Para medir con precisión dicho impacto, se empleó un enfoque de investigación de tipo mixta, que ayudó en la recopilación y el tratamiento de los datos numéricos y un análisis documental. Este procedimiento contribuyó a encontrar relaciones, patrones y generalizaciones sobre el impacto que la gamificación generaba en el aprendizaje de los alumnos. Al optar por un enfoque mixto, se aseguró de obtener un análisis fundamentado en información tangible. Este enfoque fue clave para establecer conclusiones contundentes sobre el impacto de la gamificación en el ámbito de la educación superior.

Es crucial señalar que el estudio no fue experimental, indicando que ninguna de las

variables fue manipulada. En lugar de intervenir en el proceso educativo, la investigación buscó observar y gestionar las variables en su entorno natural. Este enfoque permitió evaluar la relación entre la gamificación y los resultados obtenidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera más precisa sin cambiar las condiciones preestablecidas de los participantes.

El diseño de la investigación fue transversal, lo que significa que tanto la exposición a la gamificación como los resultados de los estudiantes fueron evaluados al mismo tiempo. Este enfoque proporcionó una representación razonable y comprensión de la situación en un momento particular, mejorando el análisis sobre el impacto inmediato de la gamificación en los participantes.

Se eligió un muestreo no probabilístico por conveniencia porque se trabajó con aquellos que ya estaban usando la gamificación en su proceso de aprendizaje. Este tipo de muestreo fue suficientemente adecuado para los propósitos del estudio, porque posibilitó el acceso directo a la información de los estudiantes que estaban utilizando estrategias gamificadas en su proceso educativo. Mediante este procedimiento, se logró obtener la información requerida de manera rápida y sin mucho gasto de recursos, lo que optimizó el estudio.

Las partes que se usaron en este procedimiento fueron aquellos que buscaban aportar una descripción profunda y multidimensional comprensiva de las variables que se pretenden estudiar. Estas se propusieron para atender la pregunta relativa a la gamificación y el rendimiento académico en la educación superior. Se procuró a través de estas estrategias analizar rasgos de los efectos de la gamificación en la enseñanza-aprendizaje para afianzar el conocimiento sobre esta metodología pedagógica y su influencia en la formación de los educandos.

6.3 Población y muestra

6.3.1 Población

Para abordar esta investigación se consideró la población de 65 alumnos y 8 docentes del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial de la Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja. Esta población fue distinta, pues podía acceder de manera directa con su experiencia profesional a la práctica de enseñanza que se pretendía estudiar, de modo que se logró recoger datos apropiados y ajustados sobre la implementación de la gamificación en un contexto académico determinado.

La formación de esta población se justificó por el deseo de evaluar, de modo profundo, la vivencia de los estudiantes del ciclo 6 que experimentaron directamente las estrategias de gamificación, y el relato de los docentes que, a nivel pedagógico, tuvieron que poner en práctica esas estrategias.

Tabla 5

Carrera de Educación Inicial Unidad de Estudios a Distancia

Carrera de Educación Inicial Unidad de Estudios a Distancia

Paralelos	Estudiantes		Total	Docente
	Hombres	Mujeres		
A	0	32	32	4
B	0	33	33	4
TOTAL	**0**	**65**		**8**

Fuente: secretaria UED-UNL-Carrera de Educación Inicial

6.3.2 Muestra

La muestra fue tomada del ciclo 6 del paralelo B de Educación Inicial en la Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja, a 33 estudiantes y 4 docentes. La selección se basó en criterios de accesibilidad y relevancia, ya que los sujetos estaban activamente comprometidos en experiencias educativas facilitadas por la estrategia de gamificación.

La elección del grupo con el que se trabajó respondió al propósito de desarrollar un análisis profundo y contextual del impacto de la gamificación en los procesos de enseñanza en relación con la realidad y el ecosistema que representa a toda la población. Los estudiantes seleccionados estaban cursando asignaturas que incorporaban el uso de materiales didácticos gamificados, proporcionando así datos empíricos relevantes desde perspectivas experienciales. Los docentes que formaron parte de la muestra ofrecieron aportes valiosos en relación al diseño, implementación y monitoreo de las estrategias, lo que desde el análisis ofreció una perspectiva pedagógica adicional.

Si bien se trata de una muestra parcial, no obstante permite la identificación de tendencias importantes y contribuye a los objetivos del análisis de manera significativa. También sirve como base para futuras investigaciones que deseen ampliar el alcance del estudio a otros paralelos o ciclos académicos en el mismo programa o institución.

6.4 Técnicas e instrumentos:

En esta investigación, se utilizó la técnica de encuesta la misma me facilitó datos empíricos, esta fue administrada a las estudiantes del ciclo 6, paralelo B, de la carrera de Educación Inicial en la Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja. Esta técnica proporcionó información real y muy útil de las estudiantes que participado en el proceso educativo con la incorporación de estrategias de gamificación.

El instrumento utilizado se lo elaboró con preguntas cerradas adaptadas a los objetivos

de la investigación particular. Sus objetivos eran explorar las percepciones de los estudiantes hacia el impacto de la gamificación en su motivación, nivel de participación y aprendizaje. La encuesta se administró virtualmente para tener en cuenta el acceso y la disponibilidad limitados de los estudiantes en un contexto de educación a distancia. La información recopilada fue exhaustiva, sistemática y facilitó un posterior análisis cuantitativo y comprensión del fenómeno desde la experiencia de los estudiantes.

Para garantizar la validez de este instrumento, se realizó una revisión por parte de un experto en el área de educación, (directora del trabajo de titulación). Donde recibió una copia de la encuesta, y evaluó su contenido en función de criterios como claridad, organización, coherencia, metodología y pertinencia. Así también realizó sugerencias para mejorar el instrumento, asegurando que el mismo midan adecuadamente el desarrollo de la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Además del enfoque cuantitativo utilizando encuestas, también se llevó a cabo un enfoque metodológico complementario que integra la investigación documental. Esta técnica permitió una contextualización teórica del caso estudiado al reunir, analizar y sistematizar diversos materiales bibliográficos relacionados con la gamificación, sus fundamentos pedagógicos y su uso en la educación superior, especialmente en el aprendizaje a distancia. La investigación documental fue útil para proporcionar tendencias previas, marcos comparativos y evidencia empírica que ya existía en la literatura académica, mejorando el análisis y apoyando la discusión de los resultados.

Para ello se revisaron estudios nacionales e internacionales, artículos de investigación, tesis y libros especializados, lo que ayudó a construir un marco fiable que justifica el estudio. Los documentos analizados también presentaron una crítica respecto a los méritos y desventajas de la gamificación, lo que se tuvo en cuenta en la interpretación de los datos empíricos. De esta manera, la investigación fue capaz de relacionar los hallazgos locales con experiencias globales de implementación de estrategias gamificadas, mejorando así el rigor académico y metodológico de la investigación.

Integrar la revisión documental fue de vital importancia para comparar los resultados de las encuestas con las evidencias documentadas que se habían identificado. De esta manera, fue posible determinar rigurosamente el nivel, de acuerdo a las percepciones sostenidas por los estudiantes del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial y las diversas opiniones de los autores sobre la motivación, participación y aprendizaje activo con gamificación. Esta triangulación metodológica fortaleció la validez de los hallazgos y permitió el desarrollo de conclusiones verificables con base tanto empírica como teórica.

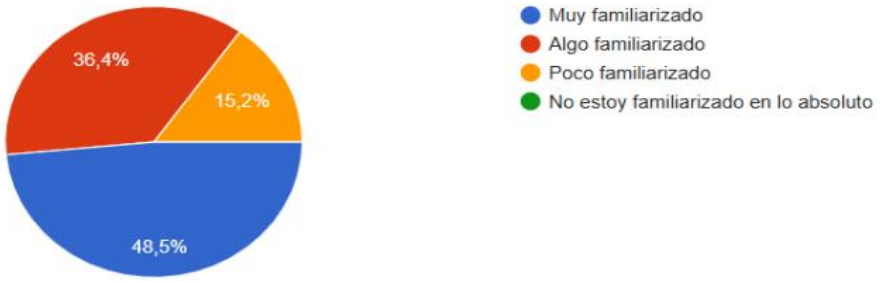
7 Resultados

7.1.1 Análisis de encuestas a estudiantes

A continuación, se presenta los resultados de la encuesta dirigida a los estudiantes del ciclo 6, donde se analizó los diferentes aspectos relacionados a la gamificación.

Figura 2

¿Qué tan familiarizado estas con el concepto de gamificación en la enseñanza?



En la encuesta realizada sobre el tema de la gamificación en la enseñanza, el 48,5 % de los estudiantes se encuentran muy familiarizados con el asunto, el 36,4 % algo familiarizados, el 15,2 % se mostraron poco familiarizados. Estos resultados indican que una parte bastante importante de los estudiantes tienen un conocimiento básico sobre la gamificación, aunque también muestran que un porcentaje importante no está del todo familiarizado con el tema. Pareciera que, si bien la gamificación como tema ya se ha incorporado en el diálogo educativo, persiste un importante vacío sobre cómo los estudiantes se perciben respecto a su conocimiento en la práctica docente.

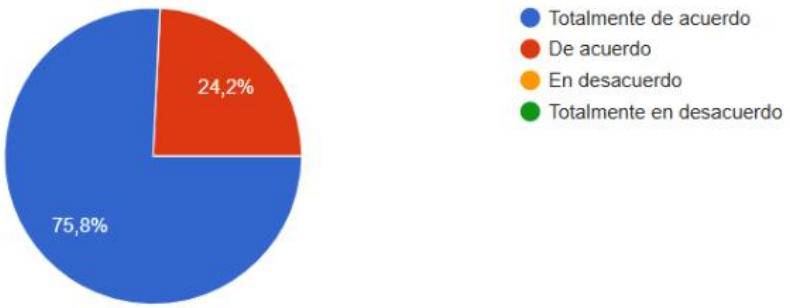
Sarabia y Bowen (2023), resaltan que la gamificación en la enseñanza aumenta la motivación y comprensión de materias difíciles, fomentando habilidades prácticas dentro del aprendizaje. Igualmente, Parrales et al. (2023), señalan que la gamificación no solo aumenta la participación activa, sino que también impacta de manera positiva el rendimiento académico en el ámbito escolar, sobre todo, cuando se utiliza en el aula como técnica de aprendizaje activo. Los dos autores coinciden que la utilización de dinámicas lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje transforma el proceso educativo en uno más interesante y atractivo, lo que aumenta el nivel de compromiso por parte de los estudiantes.

Los resultados de la encuesta indican que una porción considerable de los estudiantes parece estar familiarizada con el concepto de gamificación, lo que no representa una barrera potencial para realizar plenamente sus beneficios, a menos que se aborden las brechas en el conocimiento previo. Por esta razón, es muy importante diseñar programas de capacitación que permitan a todos los estudiantes comprender el concepto de gamificación y cómo puede

ser ventajoso para ellos. La experiencia y las recomendaciones de los autores coinciden en que, para maximizar el impacto de la gamificación, los estudiantes deben comprender adecuadamente y estar familiarizados con el concepto de gamificación en la enseñanza, lo que enfatiza la necesidad de un trabajo preparatorio previo por parte del docente antes de implementarla en el aula.

Figura 3

¿Consideras que la gamificación hace que las clases sean más atractivas y motivadoras?



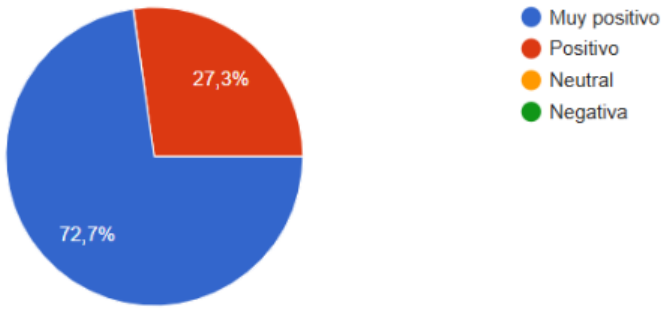
En la figura se presenta el uso de gamificación y sus efectos sobre el atractivo y motivación que los estudiantes sienten hacia las clases, donde se verifica que un 75.8 % de los estudiantes se encuentra en total acuerdo, mientras que el 24.2 % restante se encuentra de acuerdo. Esto resalta que más de la mitad de los estudiantes tiene una percepción favorable sobre el uso de gamificación como una herramienta para que las clases sean más dinámicas y motivadoras. De la misma manera, se puede inferir que la gamificación tiene el potencial de ser un recurso que contribuya de manera significativa a la motivación de los estudiantes. Aunque exista un pequeño porcentaje en desacuerdo, el panorama general es que la población, en su mayoría, reconoce a la gamificación como una técnica que ayuda a convertir el entorno de aprendizaje en uno más activo.

Guzmán et al. (2024), destaca que la gamificación incrementa de manera inusual la motivación de los alumnos en clase, ya que el aprendizaje se vuelve más interesante y participativo. El uso de técnicas de juegos en el aula estimula la participación activa, consolida el aprendizaje de los contenidos y facilita el trabajo en equipo. En la misma línea, Hurtado et al. (2023), sostienen que gamificar una clase no solo mejora el rendimiento académico de los estudiantes, sino también su interacción social, desarrollando una cultura de colaboración en el aula o aprendizaje entre pares. Todos ellos coinciden con la aplicación de estrategias lúdicas en el salón de clases se logra despertar el interés de los alumnos y, por ende, su disposición para aprender.

Los datos recolectados en la encuesta sobre la percepción que tienen los alumnos sobre si la gamificación hace más atractivas y motivadoras las clases, indica que la gran mayoría de los alumnos se encuentra completamente de acuerdo. Este resultado también fue apuntado por varios autores, quienes resaltan los aportes de la gamificación en el aprendizaje, ya que al implementar la gamificación se obtienen clases más interactivas y dinámicas, razón por la cual existe un gran nivel de empleabilidad y motivación. Un pequeño porcentaje de los estudiantes no estuvo del todo de acuerdo, una gran mayoría, más de la mitad, considera que la gamificación se la considera una herramienta útil para que las clases sean mas atractivas y motivadoras mejorando en gran medida la experiencia de la educación superior.

Figura 4

¿Cómo ves la relación entre la gamificación y el aprendizaje?



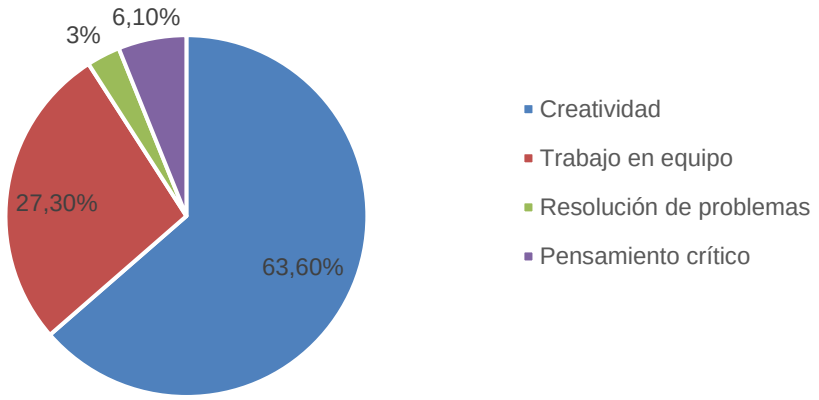
Se muestra los resultados de la encuesta con respecto a cómo los estudiantes valoran el impacto de la gamificación en su aprendizaje, se puede notar que un 72.7 % están convencidos de que es muy positiva, y aceptando, un 27.3 % considera que es positiva. Esto refleja una amplia aceptación sobre el impacto favorable de la gamificación en el aprendizaje porque la mayoría de los estudiantes estima que la incorporación de juegos modifica positivamente su proceso académico. La menor porción de estudiantes que opina de manera neutral destaca que la gamificación, si bien es en su mayoría apreciada, no deja de tener ciertos aspectos que, a la vista de algunos estudiantes, son considerados como no idóneos.

Como señala Sánchez (2019), la gamificación está muy ligada de forma positiva al aprendizaje, porque incorpora mecanismos de participación que son logrados por los estudiantes, y su desempeño académico es positivamente afectado. Tacuri (2022), sostiene que la gamificación aumenta el nivel de participación activa y hace más dinámica la actividad de clase, lo que permite que el material se enseñe de manera entretenida y agradable. Los dos autores tienen el mismo criterio sobre la inclusión de gamificación en los procesos educativos, ya que la enseñanza se convierte en una actividad más integradora, lo que ayuda en el desempeño y en el nivel de satisfacción que los alumnos tienen respecto a su aprendizaje.

Los resultados de la encuesta indican que casi todos los estudiantes tienen una percepción positiva acerca de la relación entre la gamificación y el aprendizaje. Esto coincide con lo mencionado por los autores, quienes sostienen que la gamificación influye de manera muy positiva en la educación. Se debe mencionar que un pequeño grupo de estudiantes no sostiene completamente un punto de vista entusiasta acerca de la relación entre estos dos aspectos. Esto implica que, si bien se puede afirmar que la gamificación es útil en términos generales, su eficacia está sujeta a algunos determinantes personales, como la metodología de aprendizaje o actitud de un estudiante hacia el aprendizaje. Con el fin de garantizar un mayor impacto en el aprendizaje, es necesario que los recursos orientados a la gamificación se diseñen en función de todas las necesidades y características de los estudiantes.

Figura 5

¿Qué habilidades o competencias crees que has desarrollado a través de la gamificación?



A partir de la encuesta sobre las habilidades o competencias desarrolladas a través de la gamificación, se observa que el 63.6 % de los estudiantes considera que han desarrollado creatividad, seguido en segundo lugar por la mejora del trabajo en equipo con un 27.3 %. Además, el 6.1 % de los estudiantes indicó que la gamificación les ha ayudado a desarrollar habilidades de resolución de problemas, y solo el 3 % mencionó que ha habido alguna mejora en sus habilidades de pensamiento crítico. Estos resultados muestran, en términos generales, que la percepción de los estudiantes es que la gamificación afecta positivamente el desarrollo de habilidades sociales y creativas y, en este caso, la creatividad fue mencionada como el resultado más notable.

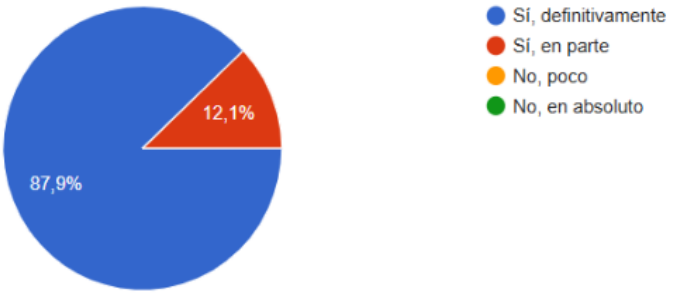
Rodríguez et al. (2022), argumentaron que la gamificación fomenta el desarrollo de hitos importantes en la educación, como la creatividad y el trabajo en equipo. Este autor afirma que la aplicación de mecánicas de juego en el aula mejora la resolución de problemas y la imaginación porque se les proporciona a los estudiantes situaciones interactivas que

requieren pensamiento crítico y cooperación. Por otro lado, Gómez y Ávila (2021), argumentan que la gamificación también fortalece las habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, al involucrar a los estudiantes en actividades donde necesitan tomar decisiones rápidas y efectivas en situaciones simuladas. Estos autores señalan que la incorporación de elementos de juego potencia muchas competencias importantes, incluidas las habilidades sociales y emocionales.

Los datos recopilados de la encuesta indican que la gamificación tiene un gran impacto en el fomento de habilidades como la creatividad y el trabajo en equipo, ya que los resultados indican que son las habilidades más apreciadas por los estudiantes, lo cual está en línea con los hallazgos de los autores, quienes argumentan que la gamificación estimula la creatividad y la colaboración. Es importante señalar que aunque las habilidades cognitivas de resolución de problemas y pensamiento crítico fueron mencionadas en menor grado, aún pueden ser fortalecidas al aplicar el enfoque de gamificación. Esto desplaza la preocupación hacia la necesidad de cambiar las mecánicas del juego para que se desarrollen otras habilidades cognitivas y de resolución de problemas.

Figura 6

¿Consideras que la gamificación ayuda a comprender mejor los contenidos de las asignaturas de tu carrera?



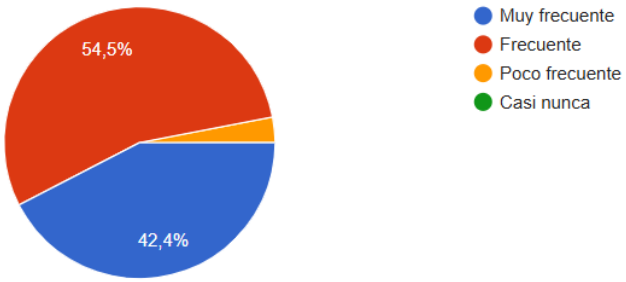
En la figura se muestra los resultados de la encuesta sobre si los alumnos de la carrera consideran que la gamificación contribuye en algo a la comprensión de los contenidos, el 87.9 % de los encuestados sostiene que la gamificación definitivamente ayuda en dicho aspecto y solo un 12.1 % contestó que ayuda en parte. Esto indica que los estudiantes valoran positivamente el uso de la gamificación en la enseñanza sobre sus capacidades para comprender los contenidos académicos. La mayoría de los estudiantes resaltan la efectividad de la gamificación como una herramienta educativa, lo cual indica que dicha metodología podría servir para el mejor aprendizaje en muchas otras áreas.

Fiestas y Founes (2023), destacan que la gamificación es una técnica que ha venido utilizando para mejorar el aprendizaje, según las diversas investigaciones realizadas por Pérez y otros colaboradores. En las clases donde se aplica gamificación, a los alumnos se les ofrece la oportunidad de resolver situaciones reales que implican la utilización de varios conocimientos en la toma de decisiones. Del mismo modo, John et al. (John y otros, 2023), aseguran que la gamificación contribuye a una mejor comprensión de los temas ya que el aprendizaje se torna más activo e interesante, lo que dota a los estudiantes de una buena razón para estudiar los temas enseñados y mucho mejor, utilizarlos.

La información recopilada indica que la mayoría de los estudiantes consideran la gamificación como una estrategia muy efectiva para mejorar la comprensión del contenido. Aunque un pequeño porcentaje expresó que su impacto es solo parcial, está claro que la tendencia general es positiva en relación con la gamificación. Los resultados concuerdan con la de los autores, quienes argumentan que la gamificación simplifica el proceso de aprendizaje para los estudiantes al hacerlo más atractivo y activo. La pequeña diferencia en la percepción de algunos estudiantes sí sugiere que la efectividad de la gamificación podría depender de factores personales, como la naturaleza del material, el contenido o el estilo de aprendizaje.

Figura 7

¿Qué tan frecuente es la implementación de actividades de gamificación en tus clases?



En la encuesta sobre la frecuencia de actividades de gamificación en clases, los resultados mostraron que el 42.4 % de los estudiantes afirmaron que la gamificación se aplica (utiliza) en sus clases muy frecuentemente, mientras que el 54.5 % dijo que se hace frecuentemente. Un 3.1 % marcó el nivel de ‘raramente’ realizan actividades de gamificación. Los resultados indican un alto nivel de capacitación entre los estudiantes, especialmente en el uso, y la mayoría de los estudiantes indican que hay al menos un nivel moderado de uso. Esto significa que los docentes están adoptando cada vez más estas metodologías en sus técnicas pedagógicas.

Aguirre (2024), señala que el uso frecuente de la gamificación ayuda a los estudiantes a aprender con mayor facilidad porque hace que haya un mejor entorno educativo. Al

momento de poner actividades de juego en el aula, el docente tiene la oportunidad de captar la atención de los estudiantes, lo cual aumentará su participación así como su rendimiento escolar. En adición a esto, Rodríguez et al. (2022), comentan que el uso sistemático de la gamificación aumenta el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales porque los estudiantes se involucran de manera activa al contenido y entre ellos mismos. Según los dos autores analizados, es claro que el uso rutinario de la gamificación favorece la motivación y resulta en un aprendizaje más productivo y retador.

La información obtenida en la encuesta demuestra que la mayoría de los estudiantes percibe que la gamificación se implementa frecuentemente o muy frecuentemente en sus clases. Esto reafirma la percepción de que en la gran mayoría de los casos, la gamificación se está empleando de forma relativamente común en el aula, tal como lo sugieren los autores, quienes resaltaron los beneficios de su uso frecuente para el aprendizaje y participación de los estudiantes. No obstante, ese pequeño porcentaje que sostiene que la gamificación es poco frecuente nos da la pauta de que en algunos casos hay ciertas limitantes en su uso. Los docentes en general deberían seguir tratándolo a partir de la realidad de los estudiantes, tratando de implementar esta metodología de manera más regular, donde realmente hay un potencial para mejorar la educación.

8 Discusión

En el presente trabajo de titulación denominado: Gamificación en la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial de la Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja, con una muestra de 33 estudiantes de género femenino. Con las que se llegó a obtener información y realizar la discusión de los resultados de acuerdo a cada objetivo.

Dando respuesta al primer objetivo, analizar la incidencia de la gamificación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial de la Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja, los resultados indican que los estudiantes perciben la gamificación como un enfoque que mejora la comprensión de los contenidos y está alineado con las ideas de Heredia et al. (2020), que sugieren que la gamificación mejora la participación y ayuda en la comprensión de conceptos complejos porque hace los contenidos más dinámicos.

En relación con las respuestas a las preguntas de investigación, los hallazgos respaldan la noción de que la gamificación tiene un efecto positivo en la motivación de los estudiantes. El 75.8% de los encuestados está completamente de acuerdo en que la gamificación hace que las lecciones sean más atractivas y motivadoras, lo que se alinea con los hallazgos de Huamaní y Vega (2023), quienes informaron que las dinámicas de juego fomentan una mayor participación estudiantil, haciendo que el proceso de aprendizaje sea agradable y atractivo. En la misma línea, Zambrano et al. (2020), argumentan que las actividades gamificadas son percibidas como más interesantes lo que, a su vez, aumenta la motivación de los estudiantes para aprender, particularmente en contextos donde la motivación tiende a decrecer.

Como se ha expuesto, los resultados de la investigación antes mencionada, se pueden contrastar con los resultados obtenidos en la presente investigación, se considera que la gamificación representa una estrategia educativa altamente efectiva, especialmente en contextos donde los estudiantes pueden sentirse desmotivados o poco involucrados. Su capacidad para transformar los contenidos en experiencias dinámicas y participativas no solo mejora la comprensión, sino que también refuerza la motivación intrínseca. Al promover una interacción activa con el conocimiento, se fomenta un aprendizaje más significativo. Además, los resultados respaldan la percepción positiva de los estudiantes, lo que refuerza su potencial como recurso didáctico clave en la educación superior.

En base al segundo objetivo, describir las herramientas de gamificación en el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial de la Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja. Los resultados reflejan

de un análisis documental exhaustivo donde se encontró que el completo aprovechamiento de las herramientas digitales facilita el avance autónomo, la retroalimentación inmediata y la colaboración a nivel grupal por parte de los estudiantes. Tales herramientas se pueden adaptar a distintos niveles educativos y áreas de enseñanza, convirtiendo el aprendizaje en un proceso más dinámico y atractivo. La tecnología en constante evolución ofrece nuevas posibilidades a los educadores para diseñar actividades que fomenten un enriquecimiento profundo en el proceso educativo, corroborando la efectividad de los sistemas de gamificación en el aprendizaje (Delgado y Chicaiza, 2022).

El hecho de que estas herramientas faciliten el avance independiente del estudiante, junto con una retroalimentación inmediata, responde a una necesidad crítica en la educación a distancia: mantener el compromiso, la motivación y la claridad en el proceso educativo sin la presencia física constante del docente. Esta inmediatez en la respuesta y la posibilidad de repetir ejercicios o interactuar con contenidos a través de dinámicas lúdicas, permiten a los estudiantes corregir errores, fortalecer conocimientos y desarrollar un sentido de control sobre su propio aprendizaje.

Se puede decir que la incorporación de herramientas de gamificación en el aula virtual representa una oportunidad invaluable para revitalizar la educación, fomentando un aprendizaje más activo, comprometido y con un enfoque integral que responde a las demandas del contexto educativo superior.

Finalmente, en lo referente al tercer objetivo identificar los beneficios de la gamificación en la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial de la Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja, los resultados obtenidos fueron los siguientes a partir de la encuesta sobre las habilidades o competencias desarrolladas a través de la gamificación, se observa que el 63.6 % de los estudiantes consideran que han desarrollado la creatividad. Estos resultados muestran, en términos generales, que la percepción de los estudiantes es que la gamificación afecta positivamente el desarrollo de habilidades sociales y creativas y, en este caso, la creatividad fue mencionada como el resultado más notable.

Rodríguez et al. (2022), argumenta que la gamificación fomenta el desarrollo de hitos importantes en la educación, como la creatividad y el trabajo en equipo. Este autor afirma que la aplicación de mecánicas de juego en el aula mejora la resolución de problemas y la imaginación porque se les proporciona a los estudiantes situaciones interactivas que requieren pensamiento crítico y cooperación. Por otro lado, Gómez y Ávila (2021), argumentan que la gamificación también fortalece las habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, al involucrar a los estudiantes en actividades donde necesitan tomar decisiones rápidas y efectivas en situaciones simuladas.

Desde una mirada crítica, los resultados de la encuesta permiten reconocer el valor de la gamificación como una estrategia que potencia el desarrollo de habilidades clave en el proceso formativo, particularmente aquellas relacionadas con la creatividad y el trabajo colaborativo. Que el 63.6 % de los estudiantes haya identificado un fortalecimiento de su creatividad gracias a la gamificación no es un dato menor; al contrario, refleja el impacto positivo que puede tener el aprendizaje lúdico en la generación de ideas nuevas, soluciones originales y una mayor disposición para experimentar sin temor al error.

Asimismo, el hecho de que un porcentaje considerable de estudiantes también reconozca mejoras en el trabajo en equipo indica que la gamificación no solo es una herramienta para el aprendizaje individual, sino también para la construcción de aprendizajes colectivos, donde la interacción, la cooperación y la empatía juegan un papel central. Esto es especialmente relevante en un mundo donde las habilidades interpersonales son tan importantes como los conocimientos técnicos.

9 Conclusiones

- Se concluye que la gamificación tuvo una incidencia positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje en clase de los estudiantes del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial, al mejorar la motivación, el interés y la participación activa en las clases. Los datos empíricos indicaron que más de la mitad de los estudiantes consideraba que la gamificación contribuyó a que las clases fueran más dinámicas, comprensibles y atractivas en gran medida, ayudó a fortalecer el aprendizaje. Esta opinión de los estudiantes estaba fundamentada en evidencias de mejor comprensión de los contenidos y mayor entusiasmo hacia las actividades académicas, lo que valida los objetivos planteados inicialmente y comprueba la capacidad de cambio que la gamificación puede tener en el contexto de educación superior a distancia.
- Así mismo se identificó una variedad de herramientas digitales que se utilizaron en la práctica educativa, como Kahoot, Quizizz, Classcraft, etc. Estas plataformas resultaron ser convenientes, fáciles de usar y adecuadas para la educación en el entorno virtual dado la naturaleza del ambiente de aprendizaje. Pudieron fomentar actividades que promovieron la competencia sana, la colaboración y la retroalimentación instantánea. Estas herramientas hicieron posible llevar a cabo la evaluación y, simultáneamente, capturar la atención de los alumnos utilizando estrategias novedosas e incluso juegos. La mayoría de los participantes describieron el número de veces que se utilizaron las herramientas como alto, lo que indica que estas herramientas están siendo cada vez más aceptadas dentro del marco pedagógico, este objetivo se logró alcanzar gracias a una investigación bibliográfica minuciosa y exhaustiva.
- Entre los principales beneficios, se logró encontrar: el desarrollo de competencias clave como la creatividad, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la automotivación. La mayoría de los estudiantes aceptó que el enfoque gamificado promovió un ambiente de aprendizaje mucho más inclusivo y colaborativo emocionalmente positivo. Se observó que la gamificación ayuda a aliviar la ansiedad relacionada con las tareas académicas, mejora el grado de autogestión y fortalece la relación con el contenido, lo cual es crítico para alcanzar el éxito en la educación superior a distancia.

10 Recomendaciones

Se recomienda incorporar el uso de la gamificación en la enseñanza como una técnica pedagógica en los programas de educación superior a distancia, especialmente en las carreras de enseñanza. Los resultados obtenidos muestran que esta metodología ayuda en la comprensión de conceptos y mejora la participación activa durante las lecciones. En este sentido, debe incluirse desde el principio del diseño del plan de estudios de enseñanza junto con los procesos de formación docente que aseguren una aplicación adecuada y una evaluación continua, para que el uso de estas metodologías refuerce los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro de un contexto virtual.

Es importante fomentar el uso planificado y pedagógicamente dirigido de herramientas digitales gamificadas, ya que han demostrado capturar efectivamente la atención del estudiante, fomentar el compromiso activo y ayudar con la evaluación formativa. Estas herramientas digitales deben ser elegidas en función de su relevancia didáctica y su potencial para proporcionar retroalimentación inmediata, competencia saludable y colaboración. También es necesario proporcionar a los profesores apoyo técnico por parte de los directivos de educación superior y pedagógico adicional, así como fomentar foros institucionales para compartir experiencias positivas hacia la evolución de la innovación educativa.

Se sugiere realizar actividades gamificadas centradas en el desarrollo de la creatividad, colaboración, automotivación y solución de problemas, teniendo en cuenta su aprendizaje, así como su bienestar psicoemocional. Este tipo de actividades favorecen un entorno inclusivo, emocionalmente cálido y colaborativo que promueva el trabajo autónomo y la reflexión profunda, relacionada con lo que se ofrece en clase. De esta manera, las herramientas de gamificación ofrecidas deben ser adecuadas a las características y estilos de aprendizaje para que, dentro de un enfoque holístico, se logre el éxito en la educación superior no presencial.

10. Bibliografía

Achilie, N., Quiñónez, C., Quiñónez, M., y Meza, M. (2024). La Gamificación en el aula: efectos en la motivación estudiantil. *Revista Polo del Conocimiento, 9*(9), 2839-2853. https://doi.org/10.23857/pc.v9i9.8091

Aguiar-Castillo, L., Clavijo-Rodriguez, A., Hernández-López, L., De Saá-Pérez, P., & Pérez-Jiménez, R. (2020). Gamification and deep learning approaches in higher education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education.* https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100290

Aguirre, A. (2024). *Incidencia de la gamificación en el aprendizaje del área de Ciencias Naturales en 8vo EGB de la Unidad Educativa Fiscomisional "Cacha".* Universidad Nacional de Loja: https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/30610/1/AndyMarcelo_AguirreNunez.pdf

Ampuero, N. (2022). Enseñanza aprendizaje: Síntesis del análisis conceptual desde el enfoque centrado en procesos. *Revista de Ciencias Sociales, 28*(6), 126-133. https://www.redalyc.org/journal/280/28073815009/28073815009.pdf

Anderson, C. A. (1973). Videogames and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory anda in life. . *Journal og Personaloty and Social Psychology*, 78(4).

Armijos, S. (Agosto de 2022). *Gamificación para el proceso de enseñanza aprendizaje de la unidad sucesiones reales y distribuciones discretas, segundo año de bachillerato general unificado.* Universidad Nacional de Loja: https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/25901/1/StalinAndres_%20ArmijosCaama%C3%B1o.pdf

Arteaga, R. (2022). *Estrategia de Gamificación para fortalecer el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes del subnivel inicial 1 y 2 del Centro de Educación Inicial 'Matilde Hidalgo de Procel.* Universidad Politécnica Salesiana: https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24049/1/UPS-GT004163.pdf

Ausubel, D. P. (1973). *Algunos aspectos psicológicos de la estructura del conocimiento.* Buenos Aires: El Ateneo.

Barrionuevo, H., Duque, P., Cañar, Y., y Casa, M. (2024). Innovación Educativa: El Rol de la Gamificación en la Motivación y Rendimiento en Matemáticas Virtuales. *Código Científico Revista de Investigación, 5*(E3), 411–434. https://www.revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/download/325/698/920

Berrones, L., Moyano, M., Espinoza, L., y Congacha, E. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. *Revista Polo del*

Conocimiento, 8(7), 240-262. https://doi.org/10.23857/pc.v8i7

Bogonko, B., Tombe, R., Maina, J., & Magara, B. (2023). Integration of gamification tools in learning management systems for augmenting students' academic performance in higher education. *Regional Journal of Information and Knowledge Management.* https://doi.org/10.70759/zhdyf879

Borja, W. (2023). *Gamificación como estrategia de aprendizaje virtual en el área de Biología.* Universidad Tecnològica Indoamèrica: https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5260

Bovermann, K. (2021). Potentials and limits of gamification in distance education to foster students' motivation: An empirical work using quantitative and qualitative analysis to expand the literature. https://doi.org/10.18445/20210106-115131-0

Buckley, P., Noonan, S., Geary, C., Mackessy, T., & Nagle, E. (2019). An Empirical Study of Gamification Frameworks. J. Organ. . *End User Comput., 31, 22-38.* https://doi.org/10.4018/JOEUC.2019010102

Burke, B. (2015). *Gamificar, cómo la gamificación motiva a las personas a hacer cosas extraordinarias.* DVS.

Busel, S., & Polupan, K. (2022). The nature and features of the implementation of gamification as a systematic and specific game practice into the educational sphere. . *Samara Journal of Science.* https://doi.org/10.55355/snv2022114302

Campillo-Ferrer, J., Miralles-Martínez, P., & Sánchez-Ibáñez, R. (2020). Gamification in Higher Education: Impact on Student Motivation and the Acquisition of Social and Civic Key Competencies. . *Sustainability*. https://doi.org/10.3390/su12124822

Cangalaya, L., Casazola, O., y Farfán, J. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 6*(23), 637 - 647. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364

Cañaveral, L., Nieto, A., y Vaca, J. (2020). *El aprendizaje significativo en las principales obras de David Ausubel: Lectura desde la pedagogía.* Universidad Pedagógica Nacional: http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12251/El_aprendizaje_significativo_en_las_principales_obras_de_David_Ausubel_lectura_desde_la_pedagogia.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Cernicet. (2020). La gamificación en educación 10 beneficios.: https://certificacionestic.net/gamificacion-en-la-educacion- beneficios/

Cespón, M., & Toyos, P. (2025). An example of gamification for pre-service teachers in online higher education: methods, tools, and purpose. . *Digital Education Review.* https://doi.org/10.1344/der.2025.46.1-14

Chans, G., & Castro, M. (2021). Gamification as a Strategy to Increase Motivation and

Engagement in Higher Education Chemistry Students. . *Comput., 10, 132.* https://doi.org/10.3390/computers10100132

Chaves, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extrangeras. *REIDOCREA, 8*(33), 422-430. https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf

Comenio, A. (1998). *Didáctica Magna.* México: Porrua.

Contreras, J. (2021). El curriculum como un proceso de creación: indagaciones narrativas. *Aula abierta*, pág. 663-664.

Cordova, J. (2020). *La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática.* Universidad Cesar Vallejo: https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_3d6c076113a886cfd8a06a2632abf951

Cruz, R., Palma, F., Cacoango, W., y Zúñiga, M. (2024). Desarrollo de Competencias Matemáticas: impacto de la gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *MQRInvestigar, 8*(2), 2574-2592. https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.2574-2592

Cuenca, G. (27 de Febrero de 2022). *La gamificación y su incidencia en el aprendizaje significativo en ciencias naturales; tercer grado básica; escuela Zoila Ugarte de Landívar; el Guabo; 2022- 2023.* UTMACH: https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/21329/1/Trabajo_Titulacion_1488.pdf

Da Silva Pontes, F., Fonseca, L., & Labidi, S. (2024). Mejorar la participación de los estudiantes en el aprendizaje a distancia con aplicaciones educativas gamificadas. . *Conferencia Internacional IEEE sobre Tecnologías de Aprendizaje Avanzado (ICALT) 2024, 60-61.* https://doi.org/10.1109/icalt61570.2024.00024

Deif, A. (2017). Insights on lean gamification for higher education. *International Journal of Lean Six Sigma, 8, 359-376.* https://doi.org/10.1108/IJLSS-04-2016-0017

Delgado, J., y Chicaiza, C. (2022). Gamificación y herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6*(6), 262-285. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i5.2903

Ede, S. (2022). Gamificación y motivación. Problemáticas y Tendencias en Tecnologías de Aprendizaje. https://doi.org/10.2458/itlt.4872

Egas, V. P. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del conocimiento*, 876, 890.

Faraón, F. G. (2016). *Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones aprendidas.* VAEP-RITA.

Fernández, M., Sánchez, A., y Heras, D. (2020). Las actividades de enseñanza aprendizaje

en el Espacio Europeo de Educación Superior: las actividades prácticas con herramientas web 2.0. *Academia y virtualidad, 13*(1), 62-79. https://doi.org/10.18359/ravi.4260

Fiestas, G., y Founes, N. (2023). Fortalecimiento de la gamificación: estrategia para mejorar el rendimiento académico en escolares de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(1), 5539-5561. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4845

Floryan, M., Ritterband, L., & Chow, P. (2019). Principles of gamification for Internet interventions. *ranslational behavioral medicine.* https://doi.org/10.1093/tbm/ibz041

Fogg, B. J. (2002). Uso de computadoras para cambiar lo que pensamos y hacemos. La tecnología persuasiva . *BUCM*.

Gaggioli, C., Gabbi, E., & Ranieri, M. (2024). Gamification to foster student engagement: a mixed methods study in higher education. *Qwerty. Open and Interdisciplinary Journal of Technology, Culture and Education.* https://doi.org/10.30557/qw000076

Gamarra, M., Dominguez, A., Velazquez, J., & Páez, H. (2021). A gamification strategy in engineering education—A case study on motivation and engagement. *Computer Applications in Engineering Education, 30, 472 - 482.* https://doi.org/10.1002/cae.22466

García, E., Mérelo, G., y Nayade, R. (2024). Impacto de la gamificación digital en el desarrollo de habilidades cognitivas: un enfoque en estudios sociales para estudiantes de educación básica superior. *Revista Polo del Conocimiento, 9*(4), 138-171. https://doi.org/10.23857/pc.v9i4.6927

Gartner, D. (2011). *Gamificación.* Gartner it glossay: http:// www.gartner.com/it-glossary/gamification-2

Gee, J. P. (1(1)). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in enterntaiment.*, CIE.

Gómez, L., y Ávila, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, 6*(3), 329-349. https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316

Guevara, C., Cordero, G., y Erazo, C. (2022). Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina. *593 Digital Publisher CEIT, 7*(4), 328-341. https://doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1426

Gupta, P., & Goyal, P. (2022). ¿Es la pedagogía basada en juegos solo una moda pasajera? Un enfoque de la teoría de la autodeterminación para la gamificación en la educación superior. . *Revista Internacional de Gestión Educativa.* https://doi.org/10.1108/ijem-04-2021-0126

Guzmán, R., Paredes, M., Trujillo, K., y Rosero, L. (2024). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales. *Revista Polo del Conocimiento,*

9(3), 166-190. https://doi.org/10.23857/pc.v9i3.6635

Heredia, B., Pérez, D., Cocón, J., y Zavaleta, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Docentes 2.0, 9*(2), 49-58. https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.144

Hernandez, &. L. (2017). *Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje en el uso de la tecnología a los estudiantes del colegio Fray José María Arévalo del municipio de la playa de Belén.* Playa de Belén.

Hernández, N., Torres, M., y Acuña, M. (2021). Classcraft como herramienta gamificada para la enseñanza de Integración de procesos con tecnología informática. *I+D Revista de Investigaciones, 16*(1), 62-74. https://www.researchgate.net/publication/349331760_Classcraft_como_herramienta_gamificada_para_la_ensenanza_de_Integracion_de_procesos_con_tecnologia_informatica

Herranz, E. (2013). *Gamification, I Feria Informática.* Madrid: Universidad Carlos III .

Huamaní, M., y Vega, C. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 7*(29), 1399 - 1410. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600

Huber, M., & Muller, C. (2023). ¿HAY UN TIPO DE APRENDIZAJE? REVISIÓN DE LA TEORÍA DE LOS ESTILOS DE APRENDIZAJE A LA LUZ DEL APRENDIZAJE Y LA EMOCIÓN. . *Revista Europea de Estudios de la Educación.* https://doi.org/10.46827/ejes.v10i3.4688

Hurtado, E., Medina, A., Ruilova, M., y Flores, K. (2023). Gamificación como estrategia didáctica en la asignatura de Estudios Sociales de décimo año de Educación Básica. *Journal of science ande research, 9*(1), 44-64. https://doi.org/10.5281/zenodo.10463659

John, D., Hussin, N., Zaini, M., Ametefe, D., Aliu, A., & Caliskan, A. (2023). Equilibrio de gamificación: el punto de apoyo para una motivación intrínseca equilibrada y recompensas extrínsecas en los sistemas de aprendizaje: Gamificación inmersiva en el sistema de aprendizaje Muhamad Khairulnizam Zaini. . *Int. J. Juegos serios, 10, 83-116.* https://doi.org/10.17083/ijsg.v10i3.633

Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instrution: Fame-based methods and strategies for training and education.* San Francisco: Pfeiffer.

Konstantynova, T., Dundiuk, V., Hurievska, O., Zhulkanych, B., & Shevchuk, O. (2024). Gamification of the educational process in distance education. *Eduweb*. https://doi.org/10.46502/issn.1856-7576/2024.18.02.12

Kotov, S., & Kotova, N. (2021). Possibilities of using gamification in distance education. https://doi.org/10.33920/pol-01-2112-01

Krath, J., Schürmann, L., & Von Korfleisch, H. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Comput. Hum. Behav., 125, 106963.* https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963

Lema, J., Heredia, L., Allauca, D., y Pilalumbo , E. (2024). La Gamificación educativa, alternativa para la enseñanza creativa, su empleo en la educación superior en Ecuador. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5*(6), 2112-2123. https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3146

Ley Orgánica de Educación Superior . (12 de Octubre de 2010). *Ley 0. Registro Oficial Suplemento 298 .* Lexis: https://www.ces.gob.ec/documentos/Normativa/LOES.pdf

Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado, 15*(70), 392-397. http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-392.pdf

Lisnawita, L., Guntoro, G., & Musfawati, M. (2022). Implementación de Bayes Naïve para la clasificación de tipos de aprendizaje. https://doi.org/10.31849/digitalzone.v13i1.9825

Loja, L. (Agosto de 2024). *La gamificación como estrategia de evaluación para estudiantes de Bachillerato.* Universidad Nacional de Chimborazo: http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/13566/1/Lourdes%20Angelica%20Loja%20Loja-La%20gamificacion%20como%20estrategia%20%20de%20evaluacion%20para%20estudiantes%20de%20Bachillerato.pdf

López, A., Abad, A., Hernández, L., y Bedoya, A. (2024). El impacto positivo de la gamificación en la integración y la inclusión estudiantil, propuesta y resultados. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5*(4), 340-358. https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2253

López, M., Martín, Á., y Peirats, J. (2022). De los videojuegos a la gamificación como estrategia metodológica inclusiva. *Revista Colombiana de Educación, 1*(84), 1-22. https://doi.org/10.17227/rce.84-12518

Madero-González, C., Vázquez-Hernández, J., & Aleu, F. (2024). El impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo y el rendimiento de los estudiantes en un curso de ingeniería en línea de pregrado. . *Aseguramiento de la Calidad en la Educación.* https://doi.org/10.1108/qae-08-2024-0163

Mamekova, A., Toxanbayeva, N., Naubaeva, K., Ongarbayeva, S., & Akhmediyeva, K. (2021). A Meta-Analysis on the Impact of Gamification over Students' Motivation. . *Journal of Intellectual Disability - Diagnosis and Treatment.* https://doi.org/10.6000/2292-2598.2021.09.04.9

Martín, S. (2020). Aplicación de las Metodologías Ágiles al proceso de enseñanza-aprendizaje universitario. *Revista d'Innovació Docent Universitària*(12), 62-73. https://doi.org/10.1344/RIDU2020.12.7

Martínez, O., Tipán, I., y Mera, M. (2023). Adaptando el aprendizaje a la diversidad: explorando los estilos de aprendizaje y su impacto en la educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(4), 1851-1864. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7015

Medel, L., Moreno, R., y Aguirre, E. (2023). Implementación de gamificación en ambientes virtuales de enseñanza-aprendizaje para la educación superior. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 14*(27), e528. https://doi.org/10.23913/ride.v14i27.1596

Milla, M., y Orellana, C. (2022). Estilos de aprendizaje preferidos por estudiantes de Pedagogía: adaptabilidad a espacios virtuales de aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad, 14*(6), 706-719. http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n6/2218-3620-rus-14-06-706.pdf

Moreno, M. (2021). *Herramientas de gamificación como estrategia de evaluación para estudiantes de Educación General Básica.* Universidad Tecnològica Indoamèrica: https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4640

Morocho, F. (2022). *Análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto de la pandemia (Covid-19) desde la perspectiva de docentes y estudiantes. Caso: Unidad Educativa "Nicanor Aguilar Maldonado". San Juan, Gualaceo (2020 – 2021).* Universidad Politécnica Salesiana: https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22863/1/UPS-CT009863.pdf

Morocho, H., Cuenca, K., y Tapia, S. (2023). El impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes de matemáticas de educación básica superior. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(3), 6494-6505. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6650

Mystakidis, S. (2020). Distance Education Gamification in Social Virtual Reality: A Case Study on Student Engagement. *2020 11th International Conference on Information, Intelligence, Systems and Applications (IISA, 1-6.* https://doi.org/10.1109/IISA50023.2020.9284417

Nah, F., Eschenbrenner, B., Claybaugh, C., & Koob, P. (2019). Gamification of Enterprise Systems. . *Syst., 7, 13.* https://doi.org/10.3390/SYSTEMS7010013

Objetivos de Desarrollo Sostenible ODS. (2017). *Manual de referencia Sindical sobre la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.* Organización Internacional del Trabajo: https://www.ilo.org/sites/default/files/wcmsp5/groups/public/@ed_dialogue/@actrav/documents/publication/wcms_569914.pdf

Ojeda, O., y Zaldívar, M. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Internacional Tecnológica - Educativa Docente 2.0, 16*(1), 5-11. https://doi.org/10.37843/rted.v16i1.332

Osorio, L., Vidanovic, A., y Finol, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas, 23*(23), 1-11. https://doi.org/10.55867/qual23.01

Parrales, M., Fienco, J., Fienco, M., y Fienco, J. (2023). Gamificación en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes, 2*(1), 4-14. https://doi.org/10.47230/revista.ciencia-lideres.v2.n1.2023.4-14

Pazmiño, S. (Octubre de 2024). *Gamificación en la enseñanza de la Educación Cultural y Artística en Bachillerato.* Universidad Andina Simón Bolívar: https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/10174/1/T4446-MIE-Pazmino-Gamificacion.pdf

Pérez, I., y Navarro, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*(59), e1414. https://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n59/2007-7033-sine-59-e1414.pdf

Pobryzghaieva, V., & Nalyvaiko, O. (2024). Digital tools for the gamification of the educational process of secondary school students in distance education conditions. *Educological discourse.* https://doi.org/10.28925/2312-5829.2024.2.3

Ponce, P. (3 de Febrero de 2025). *Duolingo as a Gamification Strategy to Strengthen Tenth Grade Students' Vocabulary at Santa Luisa de Marillac High School.* Universidad Técnica de Norte: https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/16826

Pozo, A., y Marcano, P. (2024). La gamificación en el aprendizaje significativo en niños con discalculia. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades, 5*(1), 287-299. https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1587

Prakash, S. (2024). Constructivism in Education: Exploring the Contributions of Piaget, Vygotsky, and Bruner. *International Journal of Science and Research (IJSR), 12*(7), 274-278. https://doi.org/10.21275/SR23630021800

Prieto, M. D. (2014). *Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario.* ReVisión: http://goo.gl/6AZzoG

Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon, 9.* https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033

Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon, 9.* https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033

Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Superior . (2 de Septiembre de 2011).

Decreto Ejecutivo 865. Registro Oficial Suplemento 526 . Lexis: https://www.ces.gob.ec/wp-content/uploads/2019/10/Reglamento-General-a-la-LOES.pdf

Reinoso, W., Bravo, M., Ríos, C., y Zambrano, K. (2024). Herramientas Gamificadoras para Motivar el Proceso Enseñanza Aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura con los Estudiantes del Séptimo Año de EGB. *Ciencia Latina Revista Científica Multidiciplinar, 8*(3), 584-604. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11268

Ren, J., Xu, W., & Liu, Z. (2024). The Impact of Educational Games on Learning Outcomes: Evidence From a Meta-Analysis. Int. J. *Game Based Learn., 14, 1-25.* https://doi.org/10.4018/ijgbl.336478

Reyes, W., y Quiñonez, S. (2020). Gamificación en la educación a distancia: experiencias en un modelo educativo universitario. *Apertura, 12*(2), 6-19. https://doi.org/10.32870/Ap.v12n2.1849

Rincon-Flores, E., & Santos-Guevara, B. (2021). Gamification during Covid-19: Promoting active learning and motivation in higher education. . *Australasian Journal of Educational Technology.* . https://doi.org/10.14742/ajet.7157

Roa, J. (2021). Importancia del aprendizaje significativo en la construcción de conocimientos. *Revista Científica de FAREM-Estelí, 10*(1), 63-75. https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11608

Rochina, S., Ortiz, J., y Paguay, L. (2020). La metodología de la enseñanza aprendizaje en la educación superior: algunas reflexiones. *Revista Universidad y Sociedad, 12*(1), 386-389. http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-386.pdf

Rodríguez, Á., Cañar, N., Gualoto, O., y Correa, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Revista Dominio de las Ciencias, 7*(2), 662-681. https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668

Rodriguez, F. S. (2015). *Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula.* Digital text.

Roque, Y., Tenelanda, D., Basantes, D., y Erazo, J. (2023). Teorías y modelos sobre los estilos de aprendizaje. *EDUMECENTRO, 15*, 1-19. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9525385.pdf

Rosero, A., Ríos, L., Maliza, W., y Yánez, X. (2024). Gamificación en la evaluación de los aprendizajes de matemáticas en estudiantes de secundaria. *Código Científico Revista De Investigación, 5*(1), 455-472. https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/392

Roy, R., & Zaman, B. (2019). Desentrañando el poder motivacional ambivalente de la gamificación: una perspectiva de necesidades psicológicas básicas. *Int. J. Hum. Comput. Stud., 127, 38-50.* https://doi.org/10.1016/J.IJHCS.2018.04.009

Ryan, R., y Deci, E. (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la

Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *American Psychologist, 55*(1), 68-78. https://doi.org/10.1037110003-066X.55.1.68

Sagñay, M. (2021). *Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la Unidad Educativa Intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote.* Universidad Nacional de Chimborazo: http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8313/1/5.-TESIS%20%20MIGUEL%20SAG%C3%91AY%20REA-DP-EDU-TEI.pdf

Sah, S. (2020). Aprendizaje automático: una revisión de los tipos de aprendizaje. https://doi.org/10.20944/preprints202007.0230.v1

Sailer, M., & Homner, L. (2019). La gamificación del aprendizaje: un metaanálisis. *Revista de Psicología de la Educación, 32, 77 - 112*. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Saleem, A., Noori, N., & Ozdamli, F. (2021). Gamification Applications in E-learning: A Literature Review. *Technology, Knowledge and Learning, 27, 139 - 159.* https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x

Salgado, N. (2024). Optimizando el aprendizaje: la gamificación como motor de motivación y rendimiento académico en la asignatura de Lenguaje de Programación I. *Revista Polo del Conocimiento, 9*(1), 1526-1536. https://doi.org/10.23857/pc.v9i1

Sánchez , C. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Intrnacional Docente 2.0 Técnológica-Educativa, 19*(1), 1-9. https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/download/5/5

Sánchez, C. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Internacional Docentes 2.0 tecnológica - Educativa, 20*(2), 1-10. https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.16

Sánchez, C., García, E., y Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *Revista Digital Publisher, 5*(4), 47-55. https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202

Sarabia, D., y Bowen, L. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: revisión sistemática. *EPISTEME KOINONIA. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, 6*(12), 20-60. https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519

Smartmind. (27 de septiembre de 2018). *¿Qué es la gamificación*. Obtenido de https://www.smartmind.net/blog/que-es-la-gamificacion/

Tacuri, E. (Mayo de 2022). *Gamificación como estrategia educativa del proceso de enseñanza-aprendizaje de mecanismos de transmisión, en bachillerato.* Pontificia Universidad Católica del Ecuador: https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a3d6cc47-8ccd-443a-9c9e-d3e980068daa/content

Tian, Y., Zhao, X., & Huang, W. (2022). Enfoques de metaaprendizaje para aprender a aprender en el aprendizaje profundo: una encuesta. *Neuroinformática, 494, 203-223.* https://doi.org/10.1016/j.neucom.2022.04.078

Toala, E., Fernández, G., Roblez, M., y Pozo, M. (2025). La gamificación en el ámbito educativo: Impacto en el desarrollo de competencias socioemocionales en los estudiantes. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando, 6*(1), 2241–2259. https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.527

Torre, A. (2003). La investigación-acción. *Conocer y cambiar la práctica educativa*, 20 (Gartner)14.

Torres, Á., y Romero, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación.* Editorial Universitaria Abya-Yala. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17051/1/Gamificacion%20en%20iberoamerica.pdf

Treiblmaier, H., & Putz, L. (2020). Gamification as a moderator for the impact of intrinsic motivation: Findings from a multigroup field experiment. *Learning and Motivation, 71,*. https://doi.org/10.1016/j.lmot.2020.101655

Vaca, N., Paucar, T., y Aguilar, F. (2024). Gamificación en el desarrollo de la inteligencia emocional en el área de matemática en Educación General Básica. *GADE: Revista Científica, 4*(3), 40-52. https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/376

Velásquez, S. (2023). Gamificación para la enseñanza en entornos virtuales de aprendizaje: Una revisión de literatura. *Revista científica electrónica de educación y comunicación en la sociedad del conocimiento, 23*(2), 395-418. https://doi.org/10.30827/eticanet.v23.i2.28101

Villafuerte, V., Pazmiño, W., Vinueza, O., y Alfaro, G. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Revista Polo del Conocimiento, 8*(12), 875-894. https://doi.org/10.23857/pc.v8i12.6319

Villagómez, A., Bonilla, L., Bonilla, G., y Torres, T. (2023). El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía. *Revista Polo del Conocimiento, 8*(5), 1286-1307. https://doi.org/10.23857/pc.v8i5

Wang, Y., Hsu, Y., Fang, K., & Kuo, L. (2024). Gamification in medical education: identifying and prioritizing key elements through Delphi method. *Medical Education Online, 29.* https://doi.org/10.1080/10872981.2024.2302231

Yaroshenko, O., Kokorina, L., Shymanovych, I., Naumovska, N., Shchaslyva, N., & Serdiuk, N. (2022). The Modern Principles of Gamification in the Teaching of English as a Foreign Language. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala.* https://doi.org/10.18662/rrem/14.1sup1/560

Yie, D., Sanmugam, M., Yahaya, W., & Khlaif, Z. (2024). The Impact of Gamification Depth on Higher Educational Students' Intrinsic Motivation and Performance Levels. . *Higher Education for the Future.* https://doi.org/10.1177/23476311241248994

Yucailla, M. (01 de Octubre de 2021). *La gamificación en la educación virtual de los estudiantes de quinto grado de educación general básica de la Unidad Educativa "CELITE" del cantón Ambato.* Universidad Técnica de Ambato: https://repositorio.uta.edu.ec/items/12aae3df-9de9-4345-b8f0-f0b54035cb41

Yung, F., Ya, F., y Kwoting, F. (2022). The key elements of gamification in corporate training – The Delphi method. *Entertainment Computing, 40*, 1-9. https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100463

Yusupova, A., & Fattakhutdinova, E. (2024). GAMIFICATION IN MANAGEMENT: ANALYZING THE EFFECTIVENESS OF USING DIFFERENT EXAMPLES. . https://doi.org/10.36871/ek.up.p.r.2024.06.07.007

Zambrano, A., Luque, K., Lucas, M., y Lucas, A. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista Dominio de las Ciencias, 6*(3), 349-369. https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402

Zambrano, D. (2019). La gamificación como estrategia de aprendizaje.

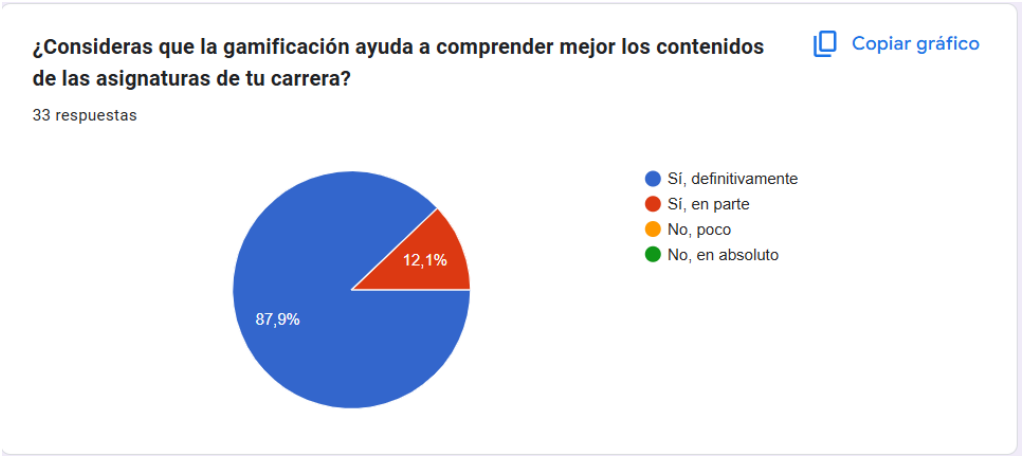
Zambrano, L., Vélez, J., y Zambrano, J. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje significativo en estudiantes de educación inicial. *MQRInvestigar, 6*(4), 24-45. https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.4.2022.24-45

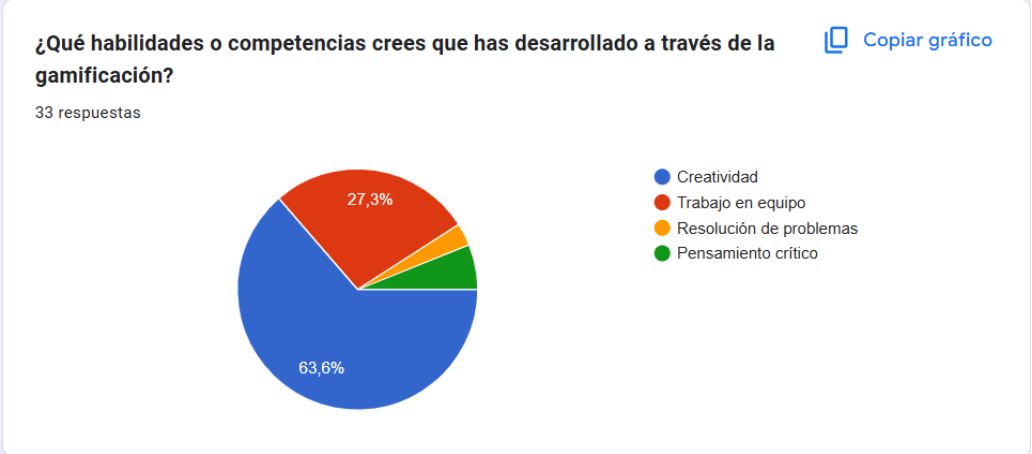
Zerkina, N., & Chusavitina, G. (2020). GAMIFICATION IN TRAINING AND TEACHING OF UNIVERSITY IT-STUDENTS. *eLearning and Software for Education.* https://doi.org/10.12753/2066-026x-20-154

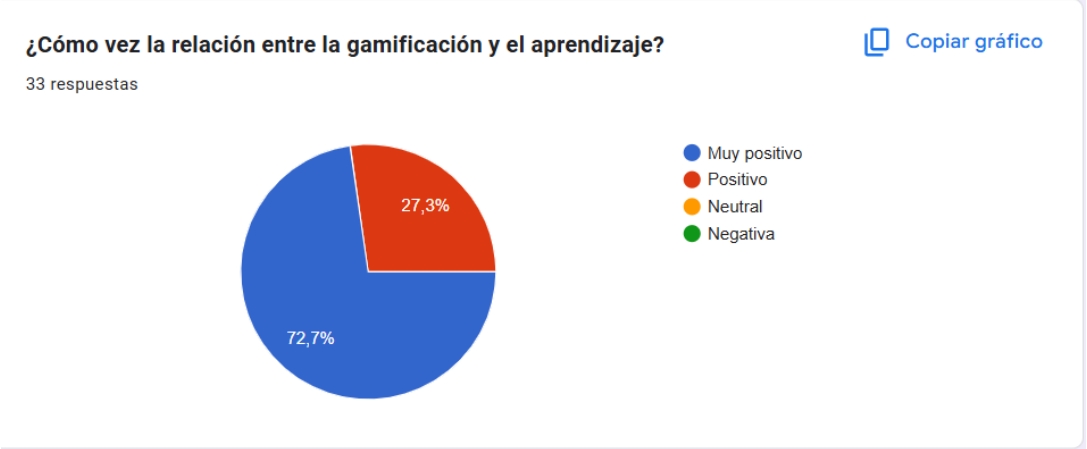
Zichermann, G. y. (2011). Gamificación por diseño: implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles. . *Sebastopol, CA: O'Reilly Media.*

11. Anexos

Nombre de esos anexos



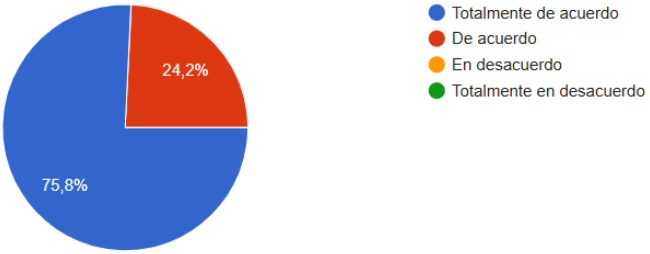




¿Consideras que la gamificación hace que las clases sean más atractivas y motivadoras?

Copiar gráfico

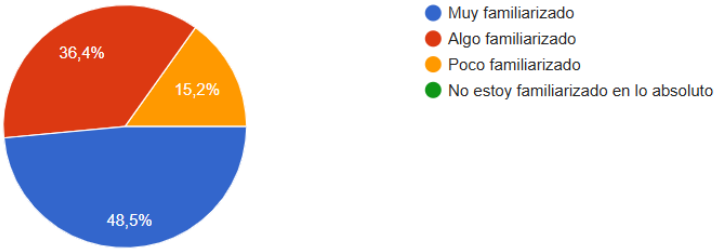
33 respuestas



¿Qué tan familiarizado estas con el concepto de gamificación en la enseñanza?

Copiar gráfico

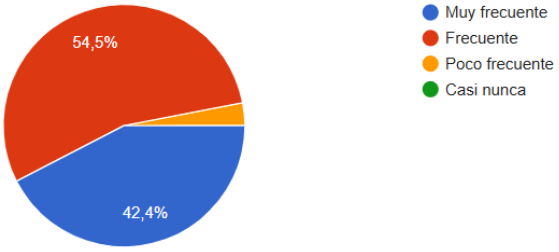
33 respuestas



¿Qué tan frecuente es la implementación de actividades de gamificación en tus clases?

Copiar gráfico

33 respuestas



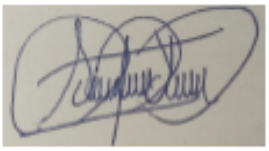
Loja, 23 de abril de 2025

La suscrita, ***Lic. Allison Viviana Yaguana Abad***, con CI: 1103737217. **LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN INGLÉS**, a petición de la parte interesada y en forma legal,

CERTIFICA:

Que el numeral *3.* ***ABSTRACT***, del trabajo de titulación *denominado "Gamificación en la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes del ciclo 6 de la carrera de Educación Inicial de la Unidad de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Loja"*, bajo la autoría de Yasmania Alejandra Morocho Zaruma con ***CI: 1104200884***, estudiante de la ***Maestría en Educación con Mención en Docencia Superior de la Universidad Nacional de Loja,*** está correctamente traducido al idioma inglés de un documento redactado en español para lo cual se autoriza la impresión y presentación del mismo para los fines pertinentes

Lo certifica en honor a la verdad y faculta a la interesada hacer uso del presente en lo que estime conveniente.



Lic. Allison Viviana Yaguana Abad

DOCENTE DE INGLÉS

CI: 1103737217

1008-15-1421794