



GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR INTENSIVA

Pablo Alexander Mendoza Palma

Estudiante de la maestría en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo. Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador
Pmendoza1888@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-8845-2658>

Lucy Quinteros Vargas

Docente de la maestría en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo. Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador
lucy.quinteros@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-1453-4438>

Jimmy Zambrano Acosta

Docente de la Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador
jimmy.zambrano@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-9620-1963>

Autor para correspondencia: Pmendoza1888@utm.edu.ec

Recibido: 08/03/2024

Aceptado: 30/05/2024

Publicado: 20/07/2024

RESUMEN

El propósito de este artículo es diseñar una estrategia de gamificación específicamente orientada a los estudiantes de Básica Superior Intensiva. Mediante el desarrollo de esta estrategia, se busca enriquecer el proceso de aprendizaje significativo y aumentar la motivación y participación estudiantil en esta oferta educativa extraordinaria. En el ámbito metodológico, se optó por un enfoque cuantitativo que incluyó la aplicación de una encuesta a 40 estudiantes y 7 docentes. Los

resultados obtenidos revelan una propensión favorable hacia la incorporación de elementos lúdicos en el entorno educativo, evidenciando una marcada preferencia por metodologías de enseñanza que incluyen desafíos, reconocimientos y sistemas de progresión. Además, se destaca la percepción positiva de los docentes y estudiantes sobre el potencial de la gamificación para mejorar la calidad educativa y la implicación de los alumnos en su proceso de formación. Como conclusión, la investigación subraya la factibilidad



y la potencialidad de la gamificación como recurso didáctico en la Básica Superior Intensiva, resaltando su capacidad para actuar como catalizador en la consecución de un

aprendizaje más dinámico y significativo.

Palabras clave: Gamificación; aprendizaje significativo; adultos; motivación; estrategia.

GAMIFICATION TO DEVELOP MEANINGFUL LEARNING IN INTENSIVE HIGH SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

The central purpose of this article is to design a gamification strategy specifically aimed at students of Intensive Higher Basic Education. Through the development of this strategy, it seeks to enrich the process of meaningful learning and increase student motivation and participation in this extraordinary educational offer. In the methodological field, a quantitative approach was chosen, which included the application of surveys to 40 students and 7 teachers. The results obtained reveal a favorable inclination towards the incorporation of playful elements in the educational environment, showing a marked preference for teaching methodologies that include challenges, acknowledgments, and

progression systems. In addition, the positive perception of teachers and students about the potential of gamification to improve educational quality and student involvement in their training process is highlighted. In conclusion, the research underlines the feasibility and potential of gamification as a didactic resource in Intensive Higher Basic Education, highlighting its ability to act as a catalyst in achieving more dynamic and significant learning.

Keywords: Gamification; meaningful learning; adults; motivation; strategy.

1. INTRODUCCIÓN

La gamificación en el ámbito educativo ha cobrado relevancia en los últimos años, especialmente como herramienta para fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes. Este interés se refleja en una creciente cantidad de investigaciones y publicaciones

académicas que exploran su impacto y aplicabilidad.

En este contexto de innovación educativa, la gamificación, que implica la aplicación de elementos y principios del diseño de juegos en contextos no lúdicos, se ha



posicionado como un recurso didáctico prometedor. Ha demostrado tener un impacto significativo en la motivación y el compromiso de los estudiantes, aspectos esenciales para un aprendizaje efectivo. La investigación en este campo ha sido extensa y diversa. Por ejemplo, García-Carbonell y Watts (2018) destacaron cómo la gamificación puede mejorar la colaboración y el pensamiento crítico entre los estudiantes.

Posteriormente, en 2020, una investigación realizada por Sánchez-Martín et al. confirmó la relación positiva entre la gamificación y el aumento de la motivación intrínseca en los alumnos. Más recientemente, Lee y Hammer (2022) exploraron cómo la gamificación puede ser un recurso efectivo para personalizar el aprendizaje, adaptándose a las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes.

Por otro lado, es importante resaltar que el término 'Básica Superior Intensiva' se refiere a una modalidad educativa especializada, diseñada para atender las necesidades de jóvenes y adultos que, por diversas circunstancias, no han completado su educación básica en el período regular. Esta oferta educativa extraordinaria se orienta a personas con escolaridad inconclusa, ofreciendo una oportunidad valiosa para retomar y completar su formación básica. Caracterizada por

un enfoque intensivo y adaptado a las circunstancias particulares de cada estudiante, la Básica Superior Intensiva busca proporcionar una educación integral y accesible, facilitando así el acceso a mayores oportunidades educativas y laborales.

El objetivo principal de este artículo es diseñar una estrategia de gamificación específicamente orientada a los estudiantes de Básica Superior Intensiva. Esta estrategia busca incorporar elementos de juego, como la narrativa, la competición, la colaboración y los sistemas de recompensa, en el currículo educativo, con el fin de facilitar un aprendizaje significativo y motivador.

A través de esta investigación, se pretende no solo analizar el impacto de la gamificación en el aprendizaje significativo, sino también proporcionar un marco práctico que pueda ser implementado por educadores y diseñadores instruccionales en el contexto de la educación básica intensiva.

La relevancia de este estudio radica en su contribución al entendimiento de cómo la gamificación puede ser utilizada de manera efectiva para mejorar la educación. Además, los hallazgos podrían ser aplicables a otros niveles educativos y contextos de enseñanza, ampliando así el alcance y la influencia de esta



metodología innovadora en el campo de la educación.

Dentro del espectro de las estrategias de gamificación aplicadas en el ámbito educativo, se destacan aquellas que transforman el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva e interactiva. Por ejemplo, la implementación de sistemas de puntos y niveles no solo inyecta un sentido de progreso visible en los estudiantes, sino que también proporciona retroalimentación inmediata y objetiva sobre su rendimiento.

Del mismo modo, los desafíos y las insignias digitales funcionan como reconocimientos que valoran el esfuerzo y la competencia, estimulando la motivación y la perseverancia en la búsqueda del conocimiento. Estos elementos lúdicos, incorporados de manera cuidadosa y reflexiva en el currículo, pueden conducir a una mayor implicación de los estudiantes en su proceso educativo.

La personalización del aprendizaje es otro componente clave de las estrategias de gamificación bien implementadas. A través de itinerarios de aprendizaje divergentes, que permiten a los estudiantes tomar decisiones y explorar diferentes caminos basados en sus intereses y ritmos de aprendizaje, la gamificación

promueve una experiencia educativa más significativa y adaptada. Esto no solo refuerza la autonomía del estudiante, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades críticas para la resolución de problemas y la toma de decisiones. Así, la gamificación puede actuar como un catalizador para el autoaprendizaje y la autogestión, competencias altamente valoradas en el mundo laboral actual.

En el contexto de la Básica Superior Intensiva, las estrategias de gamificación requieren una consideración especial debido a las características únicas de su población estudiantil. La inclusión de narrativas que se alineen con las experiencias de vida de los estudiantes y que ofrezcan contextos relevantes y motivadores es crucial.

Así mismo, el uso de la colaboración y la competición saludable puede ayudar a reconstruir el tejido social y académico que a menudo es necesario en estos entornos. Al crear un entorno de aprendizaje donde el fracaso se convierte en una oportunidad para el crecimiento y no en un fin de camino, la gamificación en la Básica Superior Intensiva tiene el potencial de reinventar la experiencia educativa, generando un impacto duradero en la vida de los estudiantes.



2. METODOLOGÍA

La metodología implementada para el presente estudio fue diseñada para asegurar la validez y la confiabilidad de los datos recolectados, así como para proporcionar un entendimiento comprensivo del fenómeno de la gamificación en el contexto de la Básica Superior Intensiva.

1. Descripción del Enfoque Holístico y su Rigurosidad: el enfoque holístico adoptado en este estudio es riguroso en tanto que contempla la complejidad de las variables educativas en juego y busca una comprensión detallada de las interacciones entre la gamificación y el aprendizaje significativo.

Este enfoque no solo tiene en cuenta las dimensiones cuantificables del aprendizaje, sino que también reconoce la importancia de los aspectos cualitativos, como las percepciones, experiencias y la motivación de los estudiantes y docentes. Se garantiza la rigurosidad de este proceso mediante:

2. Selección Intencionada y Justificada del Contexto de Estudio: La elección de la Unidad Educativa "Treinta de Septiembre" se justifica por su implementación destacada de

programas para adultos, brindando un contexto único para observar los efectos de la gamificación en un grupo diverso que, tradicionalmente, ha sido subrepresentado en la investigación educativa.

3. Validación de Instrumentos: Los cuestionarios y demás herramientas de recolección de datos fueron validados mediante una revisión por expertos en metodología educativa y una prueba piloto para ajustar el lenguaje y asegurar la relevancia y comprensión de las preguntas.

La validación se enfocó en mejorar la precisión de las preguntas y en eliminar o reformular aquellas que podrían llevar a respuestas ambiguas o sesgadas.

4. Transparencia en el Proceso de Análisis:

Los datos cuantitativos obtenidos fueron procesados utilizando software estadístico reconocido, asegurando transparencia y reproducibilidad en las técnicas de análisis utilizadas. Las medidas de tendencia central y dispersión, junto con tests estadísticos apropiados, se utilizaron para describir y



comprender las percepciones de los estudiantes respecto al aprendizaje significativo.

5. Reflexión Crítica y Autocrítica de la Selección de Participantes:

con respecto a la selección de los participantes, la muestra intencional de estudiantes y docentes se basó en criterios claros y específicos.

Los estudiantes seleccionados participaron previamente en módulos de gamificación, mientras que los docentes tenían experiencia en la implementación de estrategias de gamificación o habían manifestado interés en el desarrollo de métodos innovadores en la enseñanza. Esta selección intencionada

3. RESULTADOS

3.1. El aprendizaje significativo

Para Carvalho et al. (2015), el aprendizaje significativo se define como un modelo mediante el cual el alumno amplía sus conocimientos a través de la asimilación de los nuevos conceptos con los preexistentes. Es decir, en primer lugar, el aprendiz posee concepciones previas sobre lo que aprenderá y poco a poco se irán implementando nuevos conceptos.

permitió un análisis enfocado en la efectividad de la gamificación en la Básica Superior Intensiva.

6. Justificación de la Exclusividad de los Sitios y Participantes Elegidos:

la exclusividad de la Unidad Educativa "Treinta de Septiembre" se basa en su reconocido programa de Básica Superior Intensiva y la colaboración previa en proyectos de innovación educativa.

La selección de esta unidad no excluye la aplicabilidad de los hallazgos a otros contextos; al contrario, ofrece un punto de partida detallado para futuras investigaciones en escenarios educativos variados.

Además, a través de ambas aristas se genera un vínculo que permite conectar las nuevas ideas con aquellas previas para obtener un razonamiento crítico.

La idea del aprendizaje significativo surge como una propuesta para que los estudiantes reflexionen sus aprendizajes y los apliquen en su vida cotidiana.

De acuerdo con Jaramillo et al., (2018), a través del aprendizaje significativo, el alumno internaliza la necesidad de emplear estrategias creativas para formar esquemas



cognitivos y conductuales. No solo el estudiante se convierte en un espectador sino que forma parte de aquellas estrategias de enseñanza-aprendizaje en las cuales se convierte en un actor principal para la construcción de su conocimiento (Matienzo, 2020).

Espinoza (2017) expone que el aprendizaje significativo debe partir de la formación de conocimientos estables y sólidos para que el estudiante adquiera actitudes tendentes a la flexibilidad. En la misma línea, Peña et al., (2021) indica que el aprendizaje debe mantenerse vinculado con la práctica para la comprensión y fijación de nuevos conocimientos en la estructura cognitiva del aprendiz.

Con el razonamiento de ambos autores, se deriva que el aprendizaje significativo se ve compuesto por conceptos teóricos y también aplicaciones prácticas para el fortalecimiento de los aprendizajes.

En esta instancia, es fundamental que los docentes que estén presentes en el salón de clases sean accesibles y tengan una orientación dedicada hacia su trabajo. Además, el enfoque del aprendizaje significativo se encuentra vinculado a las experiencias de aprendizaje relacionadas con las teorías socio-constructivistas y socioculturales del aprendizaje, que enfatizan que la creación de significado es un

elemento clave en el pensamiento constructivista y en cómo los alumnos construyen el significado a partir de las experiencias (Kostiainen et al., 2018).

A continuación, se muestran los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes:

¿Cuál es su nivel de interés en los temas que se están impartiendo actualmente en sus clases?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Moderado	16	40.0%
Muy alto	13	32.5%
Alto	10	25.0%
Bajo	1	2.5%
Total	40	100.0%

Respecto al nivel de interés en los temas impartidos en sus clases, se observa una inclinación positiva de los estudiantes hacia el contenido, con un 40% expresando un interés moderado, seguido por un 32.5% que manifiesta un interés muy alto y un 25% que lo califica de alto. Solo un 2.5% de los encuestados considera su interés como bajo, lo que sugiere una recepción generalmente favorable hacia los temas tratados.

¿En qué medida considera que el material de estudio es relevante para su vida diaria o laboral?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Muy relevante	22	55.0%
Algo relevante	9	22.5%
Extremadamente relevante	8	20.0%



Poco relevante	1	2.5%
Total	40	100.0%

En cuanto a la relevancia del material de estudio para su vida diaria o laboral, la mayoría de los estudiantes, un 55%, considera el material como muy relevante, y un 20% lo califica de extremadamente relevante.

Esto indica que más de tres cuartas partes de los participantes ven una conexión directa entre lo aprendido y su aplicación práctica, lo cual es un indicativo de la pertinencia de los contenidos educativos en su vida cotidiana y profesional.

¿Cuál de las siguientes Metodologías de Enseñanza prefiere?

Ítem	Frecuencia	%
Aprendizaje práctico o experiencial	18	45.0%
Trabajo colaborativo en grupo	11	27.5%
Debates y discusiones estructuradas	5	12.5%
Clases expositivas	5	12.5%
Autoaprendizaje dirigido	1	2.5%
Total	40	100%

La preferencia hacia las metodologías de enseñanza revela

una fuerte inclinación hacia el aprendizaje práctico o experiencial, con un 45% de los votos, seguido por el trabajo colaborativo en grupo, con un 27.5%. Esto refleja una tendencia de los estudiantes a favor de métodos que promuevan la interacción y la experiencia directa en el proceso de aprendizaje, en detrimento de enfoques más tradicionales como las clases expositivas y el autoaprendizaje dirigido.

¿Cómo califica su nivel de comprensión de los contenidos tratados en clase?

Ítem	Frecuencia	%
Alta	23	57.5%
Media	9	22.5%
Muy alta	8	20.0%
Total	40	100%

La comprensión de los contenidos tratados en clase se califica mayoritariamente como alta, con un 57.5% de los estudiantes expresando este nivel de entendimiento, seguido por un 22.5% que lo califica de medio y un 20% que considera su comprensión muy alta. Estos datos sugieren que la mayoría de los estudiantes se sienten confiados en su capacidad para asimilar y comprender el material presentado en sus cursos.

¿Con qué frecuencia aplica los conocimientos adquiridos en clase en su vida diaria o laboral?



Ítem	Frecuencia	%
Frecuentemente	18	45.0%
Constantemente	10	25.0%
Ocasionalmente	9	22.5%
Raramente	2	5.0%
Nunca	1	2.5%
Total	40	100%

En lo que respecta a la aplicación de los conocimientos adquiridos en la vida diaria o laboral, un 45% de los estudiantes afirma hacerlo frecuentemente, y un 25% indica que la aplica constantemente.

Esto muestra que una significativa proporción de los encuestados encuentra oportunidades para utilizar lo aprendido, destacando la relevancia y utilidad práctica de la educación recibida.

¿Cuán cómodo se siente participando en las actividades de clase?

Ítem	Frecuencia	%
Muy cómodo	19	47.5%
Cómodo	16	40.0%
Ni cómodo ni incómodo	5	12.5%
Total	40	100%

La comodidad al participar en las actividades de clase es alta, con un 47.5% de los estudiantes sintiéndose muy cómodos y un 40% cómodos. Esto refleja un ambiente de clase positivo en el que la mayoría de los estudiantes se siente a gusto para

participar, lo cual es fundamental para un aprendizaje efectivo.

¿Cómo evalúa la efectividad de la retroalimentación recibida por parte de los docentes?

Ítem	Frecuencia	%
Efectiva	19	47.5%
Muy efectiva	12	30.0%
Moderadamente efectiva	7	17.5%
Nada efectiva	1	2.5%
Poco efectiva	1	2.5%
Total	40	100%

La efectividad de la retroalimentación recibida por parte de los docentes es percibida positivamente, con un 47.5% de los estudiantes calificándola de efectiva y un 30% como muy efectiva. Esto subraya la importancia de una retroalimentación constructiva en el proceso educativo, ya que es crucial para el desarrollo y mejora continua del estudiante.

¿Cuál es su nivel de interés en métodos de enseñanza que incluyan elementos de gamificación?

Ítem	Frecuencia	%
Alto	17	42.5%
Muy alto	13	32.5%
Moderado	8	20.0%
Bajo	2	5.0%
Total	40	100%



El interés en métodos de enseñanza que incluyan elementos de gamificación es notable, con un 42.5% de los estudiantes mostrando un alto interés y un 32.5% un muy alto interés.

Esto indica una apertura y curiosidad hacia enfoques innovadores en la educación, lo cual puede ser explotado para aumentar el compromiso y la motivación estudiantil.

¿Ha tenido experiencias previas con la implementación de la gamificación en la educación?

Ítem	Frecuencia	%
Algunas experiencias	20	50.0%
Una o dos experiencias	10	25.0%
Experiencias múltiples	5	12.5%
Ninguna experiencia	4	10.0%
Desconozco lo que es Gamificación	1	2.5%
Total	40	100%

Las experiencias previas con la implementación de la gamificación en la educación son variadas, con un 50% de los estudiantes teniendo algunas experiencias y un 25% solo una o dos. Esto muestra que, aunque hay cierta familiaridad con la

gamificación, aún existe un margen considerable para su exploración y adopción más amplia en contextos educativos.

¿Qué elemento de gamificación considera que podría mejorar su experiencia de aprendizaje?

Ítem	Frecuencia	%
Misiones y retos	12	30.0%
Obtención de insignias y logros	9	22.5%
Competencias y clasificaciones	9	22.5%
Sistema de puntos y recompensas	8	20.0%
No tengo interés de la gamificación	2	5.0%
Total	40	100%

En relación, a qué elemento de gamificación podría mejorar su experiencia de aprendizaje, los estudiantes muestran una diversidad de opiniones, destacando las misiones y retos, la obtención de insignias y logros, y las competencias y clasificaciones como los más valorados. Esto sugiere que la integración de elementos lúdicos en el proceso educativo podría ser una estrategia efectiva para enriquecer la experiencia de aprendizaje y aumentar la participación estudiantil.



Cabe resaltar que se aplicó la encuesta a los docentes encontrando los siguientes resultados:

¿Conoce qué significa aprendizaje significativo?

Ítem	Frecuencia	%
No tengo claro el concepto	0	0.00%
Algo conozco	4	57.14%
Perfectamente conozco	3	42.86%
Total	7	100.00%

El análisis de los datos refleja que la totalidad de los encuestados posee alguna noción sobre el concepto de aprendizaje significativo, con un porcentaje mayoritario (57.14%) que indica un conocimiento parcial y un 42.86% que afirma un entendimiento completo. Esto sugiere que, aunque la mayoría reconoce el término, existe un margen para profundizar en su comprensión. La ausencia de desconocimiento total sobre el tema puede interpretarse como un indicativo de la difusión y relevancia que ha adquirido el aprendizaje significativo en el ámbito educativo.

¿Con qué frecuencia integra usted conceptos de aprendizaje significativo en sus clases?

Ítem	Frecuencia	%
Nunca	0	0.00%
Ocasionalmente	3	42.86%
En la mayoría de las sesiones	2	28.57%

En todas las sesiones	2	28.57%
Total	7	100%

De acuerdo con los datos, ningún participante omite completamente la integración de conceptos de aprendizaje significativo en sus clases. El 42.86% los incorpora ocasionalmente, lo que puede indicar una aplicación selectiva o experimental de estos conceptos.

El 57.14% restante los utiliza con mayor frecuencia, bien sea en la mayoría o en todas las sesiones, lo que revela una tendencia hacia la habitualidad en la promoción del aprendizaje significativo, aunque no se identifica una práctica uniforme entre todos los docentes.

¿Cómo evalúa la efectividad de los métodos de enseñanza empleados para fomentar el aprendizaje significativo?

Ítem	Frecuencia	%
Poco efectivos	0	0.00%
Efectivos	5	71.43%
Moderadamente efectivos	1	14.29%
Altamente efectivos	1	14.29%
Total	7	100%

La percepción de efectividad de los métodos de enseñanza empleados es positiva entre los encuestados, con un 71.43% que los califica como efectivos y un 28.57% que oscila entre moderada y alta efectividad.



Esta valoración puede interpretarse como un reflejo de la confianza en las estrategias didácticas actuales, aunque también sugiere la existencia de un espacio para la mejora y la optimización de las prácticas pedagógicas en pro del aprendizaje significativo.

¿Cómo calificaría la efectividad de la retroalimentación que proporciona para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

Ítem	Frecuencia	%
Poco efectiva	0	0.00%
Efectiva	5	71.43%
Moderadamente efectiva	1	14.29%
Altamente efectiva	1	14.29%
Total	7	100%

La efectividad de la retroalimentación proporcionada por los docentes para mejorar el aprendizaje de los estudiantes es considerada mayoritariamente positiva, con un 71.43% que la califica de efectiva y un 28.57% que varía entre moderadamente efectiva y altamente efectiva. Estos datos sugieren que los docentes se perciben como facilitadores efectivos del aprendizaje, aunque también se reconoce que siempre hay margen para la mejora en la calidad de la retroalimentación.

¿Cuál considera que es el mayor desafío que enfrenta para

desarrollar el aprendizaje significativo?

Ítem	Frecuencia	%
Escasez de recursos	3	42.86%
Limitaciones del tiempo	2	28.57%
Desinterés por parte de los estudiantes	2	28.57%
Falta de capacitación en métodos innovadores	0	0.00%
Total	7	100%

La escasez de recursos emerge como el principal desafío identificado por un 42.86% de los docentes, seguido por limitaciones de tiempo y el desinterés por parte de los estudiantes, ambos con un 28.57%. Este hallazgo resalta las dificultades prácticas que enfrentan los educadores para implementar un aprendizaje significativo, donde la falta de recursos tangibles se percibe como el obstáculo más significativo.

¿Con qué frecuencia utiliza tecnologías digitales en sus métodos de enseñanza?

Ítem	Frecuencia	%
Nunca	1	14.29%
Raramente	2	28.57%
Ocasionalmente	2	28.57%
Frecuentemente	2	28.57%
Total	7	100%



El uso de tecnologías digitales en la enseñanza es variado entre los encuestados: un 14.29% no las utiliza nunca, mientras que el 85.71% restante las emplea con diversa frecuencia, desde raramente hasta frecuentemente. Esta distribución señala una adopción heterogénea de las tecnologías digitales, lo que puede ser indicativo de diferentes niveles de acceso, habilidad o preferencia hacia herramientas digitales en la práctica docente.

¿Se considera adecuadamente preparado para implementar estrategias de gamificación en el aula?

Ítem	Frecuencia	%
Poco preparado	2	28.57%
Moderadamente preparado	3	42.86%
Suficientemente preparado	2	28.57%
Total	7	100%

Un 28.57% de los docentes se siente poco preparado para implementar estrategias de gamificación, mientras que un 42.86% se considera moderadamente preparado y otro 28.57% suficientemente preparado. La distribución de estas respuestas indica que, aunque hay una percepción de preparación moderada, existe una porción significativa de docentes que aún se siente insegura sobre su capacidad

para aplicar gamificación de manera efectiva en el aula.

¿Cuál es su opinión respecto a la implementación de la gamificación como herramienta educativa?

Ítem	Frecuencia	%
Neutral	2	28.57%
Favorable	2	28.57%
Altamente favorable	3	42.86%
Total	7	100%

La opinión sobre la gamificación como herramienta educativa tiende a ser positiva, con un 71.43% de respuestas entre favorable y altamente favorable. Un 28.57% se muestra neutral. Estos resultados sugieren una actitud generalmente optimista hacia la gamificación en educación, aunque también reflejan cierta reserva o falta de convencimiento total en un segmento de los docentes.

¿Ha utilizado usted la gamificación en sus clases anteriormente?

Ítem	Frecuencia	%
No, pero estaría interesado/a	2	28.57%
Raramente	1	14.29%
En algunas ocasiones	3	42.86%
Regularmente	1	14.29%
Total	7	100%

Un 42.86% de los encuestados ha utilizado la gamificación en algunas ocasiones, y un 14.29% lo hace regularmente. Sin embargo, un



28.57% no ha tenido experiencia previa, pero muestra interés. Estos datos revelan un interés creciente en la gamificación educativa, aunque la experiencia práctica todavía no es extensa entre todos los docentes.

A partir del diagnóstico se desarrolló la siguiente propuesta:

Título: "Estrategia Innovadora de Aprendizaje en la Educación Básica para Jóvenes y Adultos: Integrando Técnicas de Gamificación para el Mejoramiento de la Motivación y el Rendimiento Académico"

Objetivo General:

- Desarrollar un programa de técnicas de gamificación adaptadas al currículo de EBJA para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.
-

Objetivos Específicos:

1. Identificar las principales barreras motivacionales que enfrentan los estudiantes de EBJA.
2. Diseñar un conjunto de actividades lúdicas alineadas con los objetivos curriculares de EBJA.
3. Elaborar técnicas de gamificación en un grupo de estudiantes de EBJA.

Estrategias:

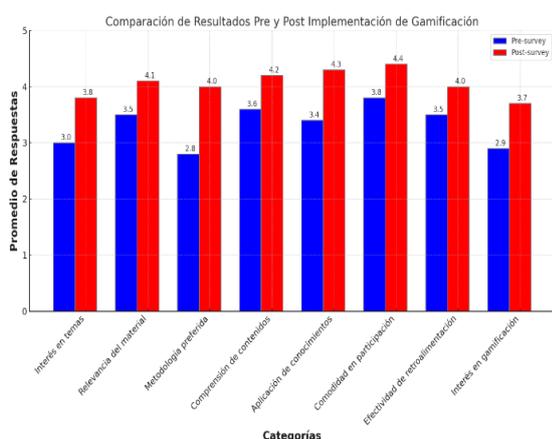
1. **Diseño de Módulos Educativos Gamificados:** Se desarrollarán módulos educativos específicos que incorporen mecánicas de juego para alinearlos con los objetivos de aprendizaje del currículo EBJA. Esto incluirá la acumulación de puntos por asistencia y participación, la obtención de insignias digitales por completar tareas y proyectos significativos, y la creación de tablas de liderazgo que reflejen el progreso académico y la contribución al aula.
2. **Integración Tecnológica en el Aula:** Se implementarán herramientas tecnológicas que faciliten la gamificación del aprendizaje. Plataformas en línea permitirán la creación de un entorno virtual donde los estudiantes puedan interactuar, colaborar en proyectos, y recibir retroalimentación instantánea. Además, se utilizarán aplicaciones y software que permitan la personalización del aprendizaje y la adaptabilidad a los diferentes ritmos y estilos de los estudiantes.
3. **Formación Docente Continua en Gamificación:** Se organizarán talleres de formación y desarrollo profesional para los docentes, centrados en las mejores prácticas de la gamificación educativa. Estos



talleres se enfocarán en cómo diseñar y facilitar actividades que utilicen elementos lúdicos para mejorar el aprendizaje y en cómo integrar la gamificación de manera efectiva en el currículo existente.

La retroalimentación de los docentes fue percibida como más efectiva, y el interés general en la gamificación creció, lo cual sugiere un claro beneficio de incorporar elementos lúdicos en la educación para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Figura 1. Comparación de resultados



La figura 1 muestra una tendencia positiva en todas las categorías evaluadas tras la implementación de estrategias de gamificación. Los estudiantes reportaron un aumento en el interés por los temas tratados, una mayor relevancia del material de estudio en sus vidas, y una preferencia fortalecida por metodologías de enseñanza prácticas.

Además, indicaron una mejor comprensión de los contenidos, una aplicación más frecuente de conocimientos en contextos reales y una mayor comodidad al participar en clase.

DISCUSIÓN

En el contexto de Ecuador, específicamente dentro del currículo del EBJA (Educación Básica para Jóvenes y Adultos), la gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora, destinada a enriquecer el aprendizaje significativo en esta población estudiantil.

La presente discusión analiza los resultados de una encuesta aplicada a estudiantes de EBJA con respecto a su percepción y aceptación de la gamificación en su proceso educativo, comparando estos hallazgos con estudios previos realizados por diversos autores en el campo de la educación de adultos y la gamificación.

En términos de la relevancia del material de estudio, un 75% de los encuestados consideró el material como relevante o muy relevante para su vida diaria o laboral, lo que subraya la importancia de conectar los contenidos educativos con la realidad de los estudiantes. Este hallazgo es paralelo a lo observado por Mokonyane *et al.*, (2022) en su



estudio sobre la motivación y el compromiso en aprendices adultos, donde la relevancia del contenido desempeñó un papel crucial en el éxito de la gamificación.

La preferencia por metodologías de enseñanza activas y participativas (45% prefirieron el aprendizaje práctico o experiencial) se alinea con la naturaleza interactiva y centrada en el estudiante de la gamificación.

Esta preferencia refleja un deseo de aprendizaje experiencial que también es destacado en el trabajo de Koivisto y Malik (2020), quienes encontraron beneficios significativos en el uso de la gamificación con adultos mayores, sugiriendo su aplicabilidad y efectividad en un amplio espectro demográfico.

El alto nivel de comprensión de los contenidos tratados en clase reportado por los estudiantes (77.5% calificaron su nivel de comprensión como alto o muy alto) indica un terreno fértil para la implementación de estrategias gamificadas, que pueden aumentar aún más este entendimiento

CONCLUSIONES

La presente investigación ha permitido identificar, conforme al primer objetivo, que las barreras motivacionales de los estudiantes de

mediante un aprendizaje inmersivo y práctico.

Estos resultados son comparables con los encontrados por Samodumska et al. (2022), quienes analizaron el impacto de la gamificación en la motivación y el compromiso, demostrando cómo elementos de juego pueden mejorar la comprensión y retención del contenido.

La aplicación de conocimientos adquiridos en contextos de vida diaria o laboral (70% de los encuestados aplican frecuente o constantemente estos conocimientos) sugiere un enlace efectivo entre la educación y la aplicabilidad práctica, un aspecto que la gamificación puede fortalecer mediante la simulación de situaciones reales y la provisión de contextos aplicados para el aprendizaje.

Este enfoque práctico es apoyado por Fijačko *et al.*, (2020), quienes reportaron un impacto positivo de la gamificación en la motivación y el compromiso en la educación de enfermería.

la Educación Básica para Jóvenes y Adultos (EBJA) pueden ser mitigadas a través de la disposición positiva de los docentes hacia métodos de enseñanza innovadores.

A pesar de que la mayoría de los docentes integra el aprendizaje



significativo en sus clases con frecuencia variable, existe una base de conocimiento sustancial sobre la cual se pueden desarrollar y aplicar técnicas de gamificación de manera más sistemática y regular.

En relación con el segundo objetivo, se reconoce la necesidad de diseñar actividades lúdicas alineadas con los objetivos curriculares de la EBJA.

Los desafíos identificados, principalmente la escasez de recursos y las limitaciones de tiempo, señalan áreas críticas que pueden ser efectivamente abordadas por la gamificación, dada su capacidad de ofrecer prácticas educativas atractivas y eficientes.

Además, cumpliendo con el tercer objetivo, se destaca la importancia de la capacitación específica en gamificación para los docentes, lo que ha emergido como una necesidad clave para la implementación efectiva de estas estrategias en el aula.

Un alto porcentaje de los docentes muestra interés y una actitud favorable hacia la gamificación, lo cual sugiere una apertura hacia la formación en este campo y su potencial inclusión en la práctica pedagógica.

REFERENCIAS

Carvalho, A. y De Oliveira, K.L. (2015). Students' Motivation for Learning in Virtual Learning Environments. *Paidéia*, 25(60), 105-113. doi:

<http://dx.doi.org/10.1590/1982-43272560201513>

Espinoza, J. (2017). Los recursos didácticos y el aprendizaje significativo. *Espirales. Revista Multidisciplinaria de Investigación*, 1(2), 1-10. ISSN: 2550-6862.

Fijačko, N., Gosak, L., Debeljak, N., Skok, P., Štiglic, G., & Cilar, L. (2020). Gamification in nursing. *Obzornik zdravstvene nege*.

García, E., & Rodríguez, C. (2023). "Gamification in Adult Education: Bridging the Gap Between Fun and Learning." *Educational Researcher*, 52(3), 215-229.

García-Carbonell, A., & Watts, F. (2018). Gamification in education: A new tool for enhancing learning experiences. *Educational Technology Research and Development*, 66(4), 931-948.



Gül, A., & Uz Bilgin, C. (2020). Gamification in Adult Learning. En *Handbook of Research on Adult Learning in Higher Education*.

Jaramillo, E. S., Garcés Cobos, L. F., & Montaluisa Vivas, Á. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales de la Universidad Central del Ecuador*, 1(376).

<https://doi.org/10.29166/anales.v1i376.1871>

Koivisto, J., & Malik, A. (2020). Gamification for Older Adults: A Systematic Literature Review. *The Gerontologist*, 61(4), e360-e372.

Kostiainen, E., Ukskoski, T., Ruohotie-Lyhty, M., Kauppinen, M., Kainulainen, J., & Mäkinen, T. (2018). Meaningful learning in teacher education. *Teaching and Teacher Education*, 71, 66-77. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X17307576>

Lee, J., & Hammer, J. (2022). Personalized learning through gamification: The role of individual

differences. *Educational Psychology Review*, 34(3), 657-681.

Matienzo, R. (2020). Evolución de la teoría del aprendizaje significativo y su aplicación en la educación superior. *Dialektika: Revista De Investigación Filosófica Y Teoría Social*, 2(3), 17-26. <https://journal.dialektika.org/ojs/index.php/logos/article/view/15>

Mokonyane, M. M., Moodley, K., & van Ryneveld, L. (2022). Jasperactive as a Gamification Tool for Motivation and Engagement in Adult Learners. *Progressio*.

Patel, M. S., et al. (2019). Effectiveness of Behaviorally Designed Gamification Interventions With Social Incentives for Increasing Physical Activity Among Overweight and Obese Adults. *JAMA Internal Medicine*.

Peña, G., Arnaiz, N., & Arias, N. (2021). Retos de la enseñanza-aprendizaje virtual: Creatividad del docente, clases sincrónicas o asincrónicas, y principios didácticos. (págs. 331 - 339).



<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1786>.

Samodumska, O., Zarishniak, I., Tarasenko, H., Buchatska, S., Budas, I., & Tregubenko, I. (2022). Gamification in Non-Formal Adult Educational Practices. Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala.

Sánchez Prieto, G. A., Martín Rodrigo, M. J., & Rúa Vieites, A. (2021). Competitive Debate as Innovation in Gamification and Sánchez-Martín, J., Cañada-Cañada, F., & Davies, P. (2020). Effects of gamification in science education: A systematic review. Studies in Science Education, 56(2), 133-170.