



## *La Gamificación como Aprendizaje Innovador en los Estudiantes de Básica Media*

### *Gamification as Innovative Learning in Middle School Students*

### *Gamificação como Aprendizagem Inovadora em Alunos do Ensino Médio*

Yesenia Carolina Delgado-Cedeño <sup>I</sup>  
[ydelgado7662@utm.edu.ec](mailto:ydelgado7662@utm.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-2781-1810>

Leonardo Javier Chancay García <sup>II</sup>  
[leonardo.chancay@utm.edu.ec](mailto:leonardo.chancay@utm.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-4090-048X>

Jimmy Manuel Zambrano Acosta <sup>III</sup>  
[jimmy.zambrano@utm.edu.ec](mailto:jimmy.zambrano@utm.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0001-9620-1963>

**Correspondencia:** [ydelgado7662@utm.edu.ec](mailto:ydelgado7662@utm.edu.ec)

Ciencias de la Educación  
Artículo de Investigación

\***Recibido:** 26 de febrero de 2022 \***Aceptado:** 29 de marzo de 2022 \* **Publicado:** 02 abril de 2022

- I. Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica, Estudiante de la maestría Académica en Pedagogía con Trayectoria de investigación, mención Docencia e Innovación Educativa, Instituto de Posgrado de la Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- II. Doctor en Ciencias Informáticas (PHD) Universidad Politécnica de Valencia, España, en Ejercicio de la Docencia, Investigación y gestión en Educación Superior, Ingeniero en Sistemas Informáticos, Master en Ingeniería de computadores y Redes, Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- III. Doctor en Ciencias de la Educación (PHD) Universidad de la Habana, en Ejercicio de la Docencia, Investigación y gestión en Educación Superior. Ingeniero Zootecnista. Master en investigación y Gestión de proyectos, Universidad Técnica de Manabí, Portoviejo, Ecuador.

## Resumen

El presente artículo tuvo como objetivo analizar el aporte de la gamificación como recurso innovador y buena aplicación de las técnicas de gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa Blanca Cuadros Zambrano. Dentro de los fundamentos teóricos que respalden la importancia de la gamificación, se tiene en cuenta que existe escasez de conocimiento o preparación en los docentes para que se dé la implementación de este recurso en las aulas, punto que ha sido analizado a través de la fase de diagnóstico donde se logró verificar las dificultades presentadas. La metodología usada dentro de esta investigación fue de tipo inductiva deductiva, analítica, descriptiva y documental, bajo un enfoque mixto, (Cuali-cuanti). De la misma manera la técnica aplicada fue la encuesta científica a los docentes de la Unidad Educativa, tomando como población a los 30 docentes, considerándose un estudio poblacional. Los resultados obtenidos permitieron valorar la necesidad, siendo pertinente dentro del ámbito educativo de modo que se refleje el aporte al proceso enseñanza aprendizaje y a la vez se visualice que la gamificación mejora la participación, atención, rendimiento y productividad de los educandos, teniendo claro que este recurso tiene como finalidad ofrecer una fuente de aprendizaje motivadora y efectiva para los estudiantes, logrando mayor responsabilidad en ellos.

**Palabras Clave:** Gamificación; aprendizaje innovador; motivación; calidad educativa

## Abstract

The purpose of this article was to analyze the contribution of gamification as an innovative resource and good application of gamification techniques in the teaching-learning process of students at the Blanca Cuadros Zambrano Educational Unit. Within the theoretical foundations that support the importance of gamification, it is taken into account that there is a lack of knowledge or preparation among teachers for the implementation of this resource in the classroom, a point that has been analyzed through the diagnostic phase where it was possible to verify the difficulties presented. The methodology used in this research was inductive, deductive, analytical, descriptive and documentary, under a mixed approach (qualitative-quantitative). In the same way, the technique applied was the scientific survey to the teachers of the Educational Unit, taking as population the 30 teachers, being considered a population-based study. The results obtained allowed assessing the need, being pertinent within the educational environment so that the contribution to the teaching-learning process is reflected and at the same time it is visualized that gamification improves the

participation, attention, performance and productivity of students, being clear that this resource aims to provide a motivating and effective learning source for students, achieving greater responsibility in them.

**Palavras-Chave:** Gamification; innovative learning; motivation; educational quality

## Resumo

O objetivo deste artigo foi analisar a contribuição da gamificação como recurso inovador e boa aplicação de técnicas de gamificação no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da Unidade Educacional Blanca Cuadros Zambrano. Dentro dos fundamentos teóricos que sustentam a importância da gamificação, leva-se em consideração que há um desconhecimento ou despreparo dos professores para a implementação desse recurso em sala de aula, ponto que foi analisado através da fase de diagnóstico onde foi possível verificar as dificuldades apresentadas. A metodologia utilizada nesta pesquisa foi indutiva, dedutiva, analítica, descritiva e documental, sob uma abordagem mista (Quali-quantitativa). Da mesma forma, a técnica aplicada foi o levantamento científico dos professores da Unidade Educacional, tomando como população os 30 professores, considerando um estudo populacional. Os resultados obtidos permitiram avaliar a necessidade, sendo relevante dentro do campo educacional para que se reflita a contribuição para o processo de ensino-aprendizagem e ao mesmo tempo se visualize que a gamificação melhora a participação, atenção, desempenho e produtividade dos alunos, sendo claro que esta finalidade deste recurso é oferecer uma fonte de aprendizagem motivadora e eficaz para os alunos, alcançando maior responsabilidade nos mesmos.

**Palavras-chave:** Gamificação; aprendizagem inovadora; motivação; qualidade educacional

## Introducción

En la actualidad muchos de los países desarrollados se interesan por aplicar con gran interés distintas técnicas de carácter innovador que no solo fortifique, sino que transforme el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo que la tecnología sea parte de este proceso y apuntan a una era donde impera la motivación a través de aprendizajes interactivos con la utilización de metodologías tecnológicas.

La gamificación es una técnica de carácter innovador, nace en el campo empresarial con la expectativa de mejorar habilidades y comportamientos. Es cierto que la sociedad en si es muy cambiante, donde se atraviesan un mundo lleno de tecnologías y retos que trata siempre de generar ideas que ayuden y motiven a ser mejores. Desde ahí surge el uso de la gamificación dentro de la educación, pues como herramienta tiene y goza de beneficios excepcionales. Del mismo modo, es de conocer que la gamificación no es solo un juego, sino que, se trata de buscar una metodología de aprendizaje y trasladar al docente y alumno al mundo del saber.

Entre varias investigaciones se puede analizar que la gamificación es una técnica de aprendizaje la cual permite al docente realizar actividades mecánicas denominadas juegos educativos, permitiendo en su momento generar emociones en el estudiante. Mediante alguna actividad el docente impartirá o evaluará la clase, y es ahí donde se vuelven dinámicas las acciones realizadas. Mediante el juego se logrará conseguir resultados favorables, tanto en conocimientos como en habilidades para realizarlas (Coello y Gavilanes, 2019).

Por tanto, se deduce que la motivación toma parte importante dentro de este proceso para poder alcanzar los distintos objetivos que los educadores pretenden lograr. Dentro de la aplicación o desarrollo de la estrategia consiste en incentivar al alumno con herramientas y ejercicios lúdicos que permitan alcanzar los diferentes estándares de aprendizaje. Es significativo que todos los docentes tengan ese deseo de innovación, pues con el avance de las tecnologías nacen nuevos retos o desafíos que como entes de la educación deben saber interiorizar. Uno de ellos es la implementación de actividades gamificadas o ludificadas que permite ocuparse de distintos inconvenientes escolares, mejorarlos obteniendo de esta manera resultados asombrosos, facilitando y brindando la calidad educativa deseada (Gómez, 2019).

La calidad educativa en Ecuador, basada en estrategias metodológicas activas del aprendizaje, es una de las preocupaciones más apremiantes del sistema educativo, el mismo que se ha convertido en un tema prioritario en la política pedagógica y didáctica que el docente debe implantar en el salón de clase. Se puede destacar en la educación ecuatoriana la insatisfacción de algunas necesidades, referente al mal uso de la pedagogía que no cumple con el debido proceso atendiendo las exigencias de la sociedad y de los centros educativos. Ante esta problemática del uso inadecuado de métodos poco innovadores, conlleva a enfocar directamente a dar solución o mejorar el proceso educativo de la institución “Blanca Cuadros Zambrano”.

De manera que en la Unidad Educativa una vez que se aplicó la encuesta a los docentes, se logró distinguir y estudiar los resultados, los cuales permiten analizar que existe un problema a solucionar mejorando las estrategias y recursos didácticos. Dentro de la problemática, se encuentra la necesidad del uso de recursos metodológicos que ayuden a dinamizar, motivar y transformar el proceso educativo, por lo tanto, los docentes deben mejorar dicho aspecto y capacitarse para el mejoramiento escolar y obtener de esta manera resultados asombrosos, brindando así la calidad educativa deseada. Del mismo modo esta posibilitará al docente de salir de la rutina y manejar nuevas enseñanzas que le permitirán dejar lo tradicional por lo innovador.

Desde la perspectiva docente se puede palpar como los elementos tecnológicos, tienen una presencia progresiva dentro de los educandos que se dedican en gran lapso a jugar con ellos, por el simple hecho de buscar distracción, entrenamiento o simplemente pasar el tiempo, desde ahí germina la idea de implementar la gamificación dentro de la educación apostado al cambio que este puede ofrecer.

Cabe recalcar que investigaciones realizadas sobre la gamificación han servido como aporte al aprendizaje, mismas que sirven como apoyo o guía para la práctica docente y así satisfacer de mejor manera las necesidades de los alumnos. En la aportación del investigador Oliva (2016) asume que “una clase gamificada debe contar con el ideal de desarrollar el potencial humano de la calidad educativa, para lo que se busca en la dinámica del juego” (p.30). Por ende, el juego forma parte del proceso enseñanza aprendizaje y este permitirá desarrollar habilidades a los docentes y alumnos.

De esta manera se planteó el siguiente objetivo. Analizar el aporte de la gamificación como recurso innovador y la buena aplicación de las técnicas de gamificación en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la básica media U.E. Blanca Cuadros Zambrano.

## **Desarrollo**

La gamificación aplicada como técnica significativa, aporta grandes beneficios al proceso de enseñanza – aprendizaje, donde se potenciará la motivación, la concentración, el esfuerzo individual y grupal de los estudiantes, logrando conseguir resultados favorables, transformadores y enriquecedores tanto en conocimientos como en habilidades, de ahí su importancia. El avance de las nuevas tecnologías, inducen a los futuros estudiantes y docentes involucrase dentro de este mundo digital actual y la correcta implementación de la gamificación permite ocuparse de distintos inconvenientes escolares, mejorarlos y obtener de esta manera resultados asombrosos. De esta

manera se brinda mejor calidad educativa lo que posibilita al docente salir de la rutina y manejar nuevas enseñanzas que le permitirán salir de lo tradicional a la innovación.

La gamificación en su momento facilita al alumno mejorar su aprendizaje, sentirse motivado en sus actividades clases. Según el investigador Porcar (2017) afirma que “el uso de la gamificación, permite a los alumnos mejorar su motivación, capacidad de resolución de problemas, usar nuevas tecnologías y aprender de una manera diferente” (p.12). De esta manera se considera que, la gamificación busca ser capaz de mejorar notablemente la autonomía personal de los educandos mediante el disfrute de la actividad. Las distintas estrategias que brinda la gamificación es una nueva forma de aprender donde las equivocaciones son parte de la experimentación y por ende no se pierde la motivación ni se crea una frustración académica, al contrario, según los distintos estudios realizado sobre el tema, proporciona al estudiante un pensamiento lógico-crítico e incluso desarrolla las habilidades sociales aspecto primordial que debe existir en un aula escolar.

De acuerdo con lo mencionado por Zapata (2019) concluye que “esta técnica gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario” (p.14). De manera que unas de las ventajas más evidentes dentro de este método eficaz es la implicación de las personas, el progreso de conocimientos, la motivación, el trabajo en equipo, la cooperación, el liderazgo entre muchos beneficios que se logra haciendo uso de esta técnica.

Es importante considerar el papel fundamental que cumple el docente dentro de este proceso de enseñanza aprendizaje. En la opinión de Díaz (2018) asume que “aplicar la gamificación en las aulas es una estrategia cada vez más usada en contextos de aprendizaje formal, los profesionales de la enseñanza señalan beneficios y técnicas aprovechables en su uso” (p.11). Por ende, la aplicación de actividades gamificadas traerá profundos cambios para la educación, pues posee características importantes para un aprendizaje innovador profundo y activo.

La gamificación evidencia el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje dentro del ámbito educativo, así lo manifiestan los autores Contreras y Eguía (2017).

Gamificar es un concepto que nace del aprendizaje innovador que proporcionan los juegos, sus mecánicas, herramientas, desarrollos, afrontamientos y el modo en el que las personan son satisfechas a través de la oferta de recompensas y/o estímulos por tareas desarrolladas de un modo u otro en ámbitos no relacionados necesariamente con juego. (p.23)

Paralelo al sustento de Contreras y Eguía (2017) se analiza que la gamificación forma parte del proceso innovador que el docente realiza en su práctica docente, lo que en su momento da lugar al alumno a realizar las actividades de forma precisa, lo cual fortalecerá su aprendizaje de manera significativa. De tal manera que mediante juegos lúdicos el alumno podrá adquirir conocimientos y ser partícipe de los temas a desarrollar.

Como expresa Idrovo (2018) sobre “la gamificación busca innovar la didáctica en el aula y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, al emplear los juegos y los elementos que componen estos (roles, e insignias que consiguen al ascender de nivel o superar retos)” (p.3). De tal forma que, implementar las distintas actividades ludificadas, no solo ayuda a mejorar el ambiente dentro del aula, sino que favorece el desarrollo de habilidades grupales colaborativas y de comunicación, propiciando un ambiente y un aprendizaje innovador y enriquecedor.

De la misma manera los investigadores Parra y Porres (2018) afirman que “la motivación, la involucración y la diversión son las tres palabras clave que deben abanderar toda gamificación educativa” (p172). Por ende, el uso de esta técnica hace más dinámico el desarrollo de las clases por lo que aumenta la implicación de los estudiantes con la materia, motiva al estudiante que alcanza metas a corto y largo plazo y tanto el estudiante como el profesor mantienen un seguimiento constante del progreso académico.

Es importante mantener un estudio investigativo de esta técnica, donde se muestre su avance y su progreso como lo indican los siguientes autores Lozada y Betancur (2016) que “es interesante seguir haciendo un seguimiento frente a la evolución que presenta la temática en un futuro próximo, sobre todo, en lo relacionado con su efecto y resultados frente a su uso y aplicación.” (p.123). Es evidente que la gamificación es parte del proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos, misma que el docente al utilizar podrá innovar las actividades dentro del aula.

### **El Aprendizaje innovador en el proceso educativo**

El aprendizaje innovador dentro del proceso educativo permite que todo individuo adquiera distintos tipos de conocimientos habilidades, destrezas para permitirles formarse como seres de experiencias permitiéndole alcanzar retos o metas propuestas. Cabe recalcar que el ser humano siempre se ha caracterizado por ser un ente innovador que busca no solo conocer sino obtener un aprendizaje significativo para su diario vivir.

De acuerdo a investigaciones de Banks (1994) citado por (Carbajal 2010) afirma que “el aprendizaje capaz de preparar a los individuos y a la sociedad para enfrentarse a los problemas que se confrontan en un mundo de complejidad creciente” (p.23). De tal forma el aprendizaje promueve el conocimiento y no solo permite el dominio de ciertas habilidades, sino que además brinda la oportunidad de relacionar la teoría con la práctica, lo que nos lleva a sumergirnos con más soltura dentro de una sociedad muy demandante donde los dominios de destrezas se construyen en base a la experiencia.

El docente puede ser parte de varios métodos o estrategias de enseñanza aprendizaje sin embargo al hacer su enseñanza gamificada este podrá plasmar con actividades lúdicas conocimientos significativos. De esta forma aporta Trujillo (2015) citado por (Medina 2019) que “no es una posesión del docente que deba ser transmitida a los estudiantes, sino el resultado de un proceso de trabajo entre estudiantes y docentes” (p.5). En relación a lo manifestado se busca que el aprendizaje innovador en los estudiantes sea autónomos y críticos, con capacidades sobresalientes al desarrollo del aprendizaje.

Es importante considerar dentro de este proceso que la innovación es fundamental para mejorar la enseñanza. Manifiestan Arias y Arias (2011) que “innovar en los procesos de instrucción y evaluación de los aprendizajes no necesariamente es inventar algo nuevo; en muchos casos renovar en sí es innovar” (p.366). Siendo un aprendizaje innovador las diferentes adquisiciones que el docente transmite fortaleciendo las habilidades y destrezas de los alumnos. De esta manera se puede alcanzar alto nivel de transformación, lo que permite que el aprendizaje no tenga límites.

Es necesario entender la importancia o el rol que cumple el docente dentro de este proceso de aprendizaje innovador. Aportando Retamero (2010) que “el docente tendrá que tener, además de conocimiento y experiencia acerca de su disciplina, una formación que le habilite para proponer cambios, cambios basados en dotar de herramientas al alumnado que le ayuden en el principio de “aprender a aprender” (p.1). Partiendo de la premisa donde el alumno sea el protagonista en el proceso educativo y que el docente se ocupe de guiarlo al uso y aplicación de la gamificación convirtiendo la innovación educativa en un proceso de aprendizaje del alumno.

Se trabajan varios beneficios dentro de este proceso de aprendizaje innovador donde los beneficiarios sean los alumnos, obteniendo nuevos conocimientos de forma didáctica. Por ende, los docentes y alumnos se involucrarán de manera participativa mejorando así el entorno escolar de la misma manera se desea que dentro del aula se sienta armonía al momento de realizar las



actividades fluyendo la confianza y deseos de trabajar nuevos contenidos educativos (Zepeda y López,2016).

## Metodología

La metodología aplicada en esta investigación es de enfoque mixto, (Cuali-cuanti) dado que se han analizado resultados numéricos los cuales son importante para proceder a analizar la problemática y buscar posibles soluciones a la necesidad. De la misma manera se han utilizado métodos teóricos y empíricos los cuales han permitido hacer énfasis en la indagación de información significativa.

Para Hernández *et al.* (2014) asumen que “la investigación mixta no tiene como meta remplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales” (p.532).

Por ende, este método representa un proceso sistemático, empírico y crítico de la investigación, en donde la visión objetiva de la investigación cuantitativa y la visión subjetiva de la investigación cualitativa pueden fusionarse para dar respuesta a problemas humanos.

Se ha escogido este camino por ser el más viable para la investigación ya que se ajusta al tipo de método que se busca obtener en función de los objetivos, pues ayudará a interpretar la relación causa-efecto entre los distintos fenómenos, procurando descubrir tantas cualidades sean posibles.

Dentro de los métodos utilizados se encuentran los teóricos: el método **Inductivo**, el cual permitió la observación empírica y después la construcción de teorías sobre lo observado. Posteriormente, el método **Deductivo**, mediante el cual se pudo razonar y explicar la realidad partiendo de los fenómenos observados por medio de hipótesis. Dentro del método empírico está el **Bibliográfico**, el cual accedió a la revisión de material bibliográfico existente con respecto al tema investigado así mismo a la selección de fuentes de información.

Paralelo a esto es significativo hacer conocer la población y muestra del estudio de investigación conformada por 30 docentes de la Unidad Educativa Fiscal “Blanca Cuadros Zambrano” convirtiéndose en un estudio poblacional dicha investigación. Dentro del instrumento utilizado en la presente investigación se utilizó una encuesta, enfocada a los docentes de la institución. Es significativo señalar que este instrumento permitió la recolección de datos, lo que facilitó el trabajo de investigación y que este tenga mayor fiabilidad en su contenido.

## Resultados

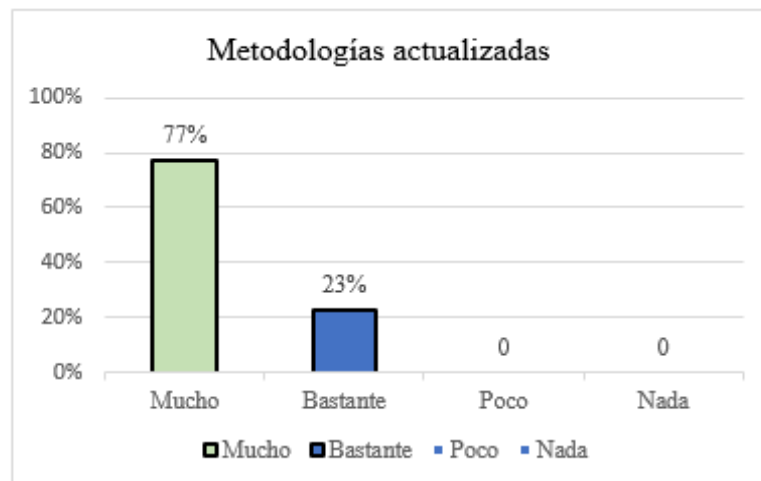
En la investigación se hizo uso de la encuesta como técnica de recolección de datos por medio de un cuestionario, diseñado previamente en la aplicación de Microsoft Forms (formulario digital), el cual fue distribuido de forma online lo que permitió obtener los resultados en tiempo real. Esta encuesta digital constó de 6 preguntas de opción múltiple y se la aplicó a 30 docentes de la U.E.F. “BLANCA CUADROS ZAMBRANO”.

Dentro de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes de la U.E.F “Blanca Cuadros Zambrano” se pudo analizar más a fondo la importancia de la gamificación como recurso innovador en el aprendizaje en los alumnos de la básica media. A continuación, se detallan los siguientes resultados:

**Cuadro y gráfico #1** Cuál cree usted que es la incidencia en la que un docente debe capacitarse a fin de mantener las metodologías actualizadas que motiven a la gamificación.

| Alternativas | f  | %    |
|--------------|----|------|
| Mucho        | 23 | 77%  |
| Bastante     | 7  | 23%  |
| Poco         | 0  | 0    |
| Nada         | 0  | 0    |
| Total        | 30 | 100% |

**Fuente:** Elaboración propia.



**Responsable:** Investigador

**Fuente:** U.E. Blanca Cuadros Zambrano

### Análisis e interpretación

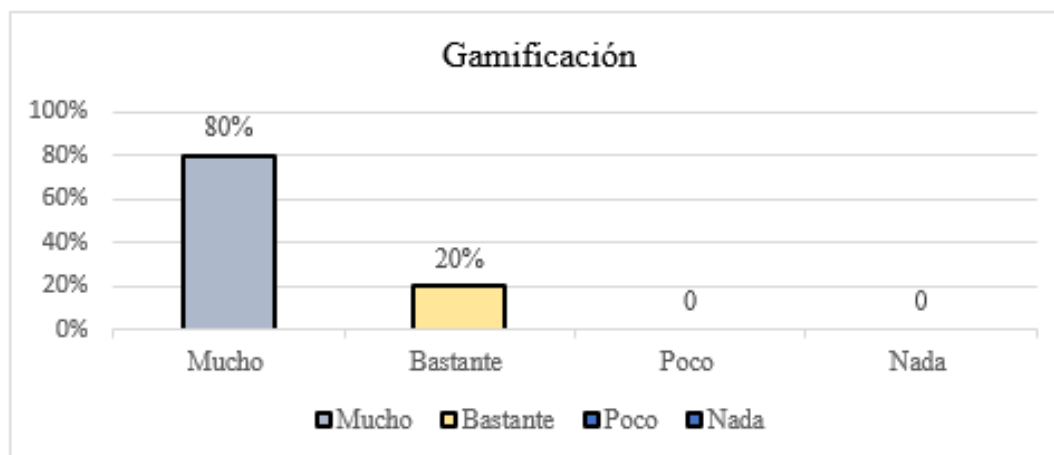
Según el cuadro y gráfico # 1 de la encuesta realizada a los 30 docentes de la U.E. Blanca Cuadros Zambrano, 23 de ellos que equivale al 77% respondieron que el docente debe de capacitarse mucho para mantener las metodologías actualizadas, mientras que 7 docentes que equivale al 23% respondieron que se deben de capacitar bastante.

Por ende, se considera que la mayor parte de docentes está consciente que deben de estar capacitándose para estar actualizados en la parte de metodologías y brindar mejor enseñanza a sus alumnos lo que en su momento permitir obtener un aprendizaje significativo.

**Cuadro y gráfico #2** Cuanto considera usted que los docentes deben aplicar estrategias de gamificación que estimulen el aprendizaje cognitivo.

| Alternativas | f  | %    |
|--------------|----|------|
| Mucho        | 24 | 80%  |
| Bastante     | 6  | 20%  |
| Poco         | 0  | 0    |
| Nada         | 0  | 0    |
| Total        | 30 | 100% |

Fuente: Elaboración propia.



Responsable: Investigador

Fuente: U.E. Blanca Cuadros Zambrano

### Análisis e interpretación

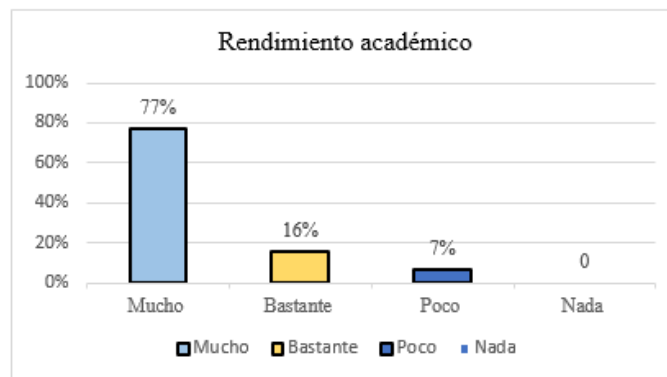
Según el cuadro y gráfico # 2 de la encuesta realizada a los 30 docentes de la U.E Blanca Cuadros Zambrano, 24 de ellos que equivale al 80% respondieron que el docente debe de aplicar muchas estrategias de gamificación para estimular el aprendizaje cognitivo, mientras que 6 docentes que equivale al 20% respondieron que bastante

Lo cual permite conocer que la mayoría de los docentes consideran la gamificación como parte del aprendizaje, lo que en su momento fomenta el proceso de enseñanza aprendizaje

**Cuadro y gráfico #3** Cuanto cree usted que al aplicar estrategias gamificadas el alumno mejorará en su rendimiento académico.

| Alternativas | f  | %    |
|--------------|----|------|
| Mucho        | 23 | 77%  |
| Bastante     | 5  | 16%  |
| Poco         | 2  | 7%   |
| Nada         | 0  | 0    |
| Total        | 30 | 100% |

Fuente: Elaboración propia.



Responsable: Investigador

Fuente: U.E Blanca Cuadros Zambrano

### Análisis e interpretación

Según el cuadro y gráfico # 3 de la encuesta realizada a los 30 docentes de la U.E Blanca Cuadros Zambrano, 23 de ellos que equivale al 77% respondieron que el alumno mejorará mucho el rendimiento académico al aplicar estrategias gamificadas, así mismo 5 docentes que equivale al

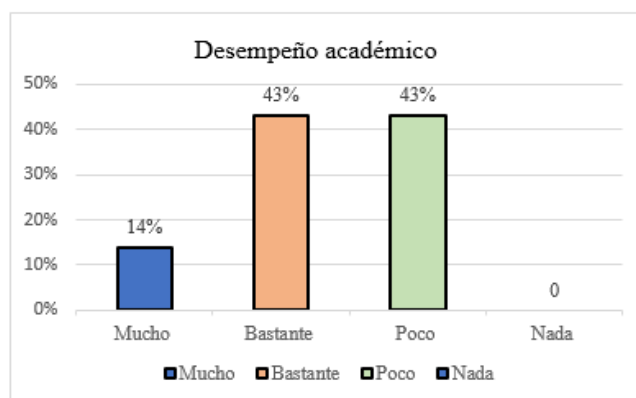
16% respondió que bastante y dos docentes que equivale al 7% dijo que poco mejoraría el rendimiento académico de los alumnos.

Esto permite valorar las estrategias gamificadas para el desempeño del alumno, por ende, se desea incentivar a los estudiantes a realizar actividades mediante el uso de la gamificación al igual que el docente aplique sus estrategias en sus horas clases.

**Cuadro y gráfico #4** En qué porcentaje usted como docente hace uso de actividades gamificadas para mejorar el desempeño académico de sus alumnos

| Alternativas | f  | %    |
|--------------|----|------|
| Mucho        | 4  | 13%  |
| Bastante     | 12 | 40%  |
| Poco         | 14 | 47%  |
| Nada         | 0  | 0    |
| Total        | 30 | 100% |

Fuente: Elaboración propia.



Responsable: Investigador

Fuente: U.E Blanca Cuadros Zambrano

### Análisis e interpretación

Según el cuadro y gráfico # 4 de la encuesta realizada a los 30 docentes de la U.E Blanca Cuadros Zambrano, 4 docentes que equivale al 13% están haciendo mucho uso de actividades gamificadas para el desempeño académico de los alumnos, mientras que 12 docentes que equivale al

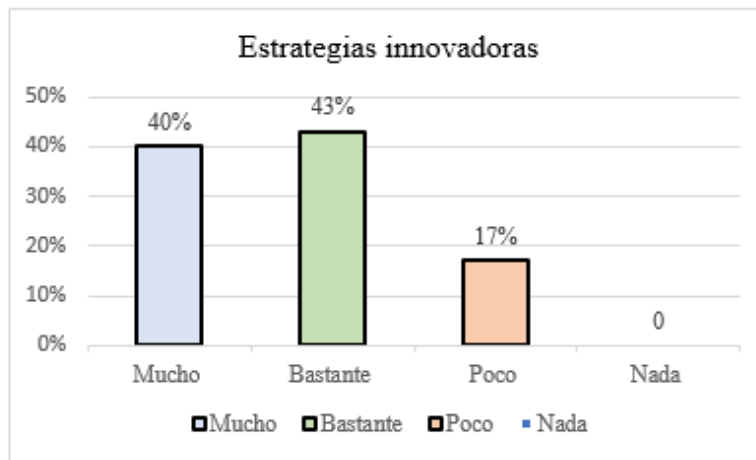
40% respondieron que bastante y 14 docentes que equivale al 47 % respondieron que poco usan actividades gamificadas para el desempeño académico de los alumnos.

Por tanto, se puede analizar que la mayoría de docentes no hace uso de actividades académicas para el desempeño del alumno, lo que es significativo considerar y mejorar, para fortalecer el aprendizaje

**Cuadro y gráfico #5** Cuanto considera usted que la aplicación de estrategias innovadoras gamificadas generará habilidades y destrezas cognitivas en los alumnos.

| Alternativas | f  | %    |
|--------------|----|------|
| Mucho        | 12 | 40%  |
| Bastante     | 13 | 43%  |
| Poco         | 5  | 17%  |
| Nada         | 0  | 0    |
| Total        | 30 | 100% |

Fuente: Elaboración propia.



Responsable: Investigador

Fuente: U.E Blanca Cuadros Zambrano

### Análisis e interpretación

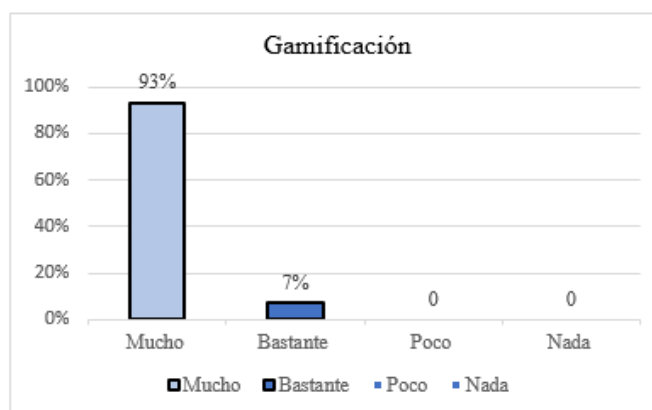
Según el cuadro y gráfico # 5 de la encuesta realizada a los 30 docentes de la U.E Blanca Cuadros Zambrano, 12 docentes que equivale al 40% respondieron que consideran mucho, genera habilidades y destrezas cognitivas el aplicar estrategias innovadoras, mientras que 13 docentes que

equivale al 43% dijo que bastante y 5 docentes que equivale al 17% dijo que poco, ayudaría a generar habilidades y destrezas cognitivas el aplicar estas estrategias innovadoras gamificadas. Por ende, se considera que los docentes aún desconocen de la importancia y beneficios que brindan las estrategias innovadoras gamificadas en los alumnos, las cuales hay que aplicar con mayor interés.

**Cuadro y gráfico #6** Cuanta destreza cree usted que es necesaria para implementar la gamificación en los nuevos aprendizajes.

| Alternativas | f  | %    |
|--------------|----|------|
| Mucho        | 28 | 93%  |
| Bastante     | 2  | 7%   |
| Poco         | 0  | 0    |
| Nada         | 0  | 0    |
| Total        | 30 | 100% |

Fuente: Elaboración propia.



Responsable: Investigador

Fuente: U.E Blanca Cuadros Zambrano

### Análisis e interpretación

Según el cuadro y gráfico # 6 de la encuesta realizada a los 30 docentes de la U.E Blanca Cuadros Zambrano, 28 docentes que equivale al 93% respondieron que consideran es necesario mucha destreza para implementar la gamificación en los nuevos aprendizajes, mientras que 2 docentes que equivale al 7% dijo que bastante destreza es necesaria para implementar la gamificación.

Paralelo a esto se considera que la destreza es fundamental en el docente para implementar la gamificación en sus actividades académicas, misma que generaría en el alumno interés y entusiasmo por aprender y fortalecer su aprendizaje.

## Conclusiones

La gamificación apunta a ser una herramienta del presente y futuro, donde se potencializará la motivación, la concentración, el esfuerzo individual y grupal de los estudiantes. La gamificación pretende que los contenidos que resultan tediosos para los alumnos se tornen motivadores y útiles en la vida, para que el aprendizaje sea mucho más significativo. Así lo indican los autores Ortiz et al. (2018) “la gamificación será una herramienta fundamental en el futuro, ya que su papel de crear compromiso facilitará la puesta en común y desarrollo de ideas nuevas, favoreciendo innovaciones en el aula, más allá de experimentos novedosos” (p.13) por ende es importante tener en cuenta la aplicación de esta técnica.

Los resultados permitieron verificar la problemática existente y buscar una posible mejora que sería la de atender los beneficios que posee la gamificación comprendiendo su valor dentro de la educación de los estudiantes de la U.E.F “Blanca Cuadros Zambrano” pues se considera y estima un punto importante para que se corrijan los niveles cognitivos de los educandos. Es importante señalar que la encuesta, permitió en su momento obtener resultados notables, que manifiestan que existe una necesidad educativa.

Los distintos autores contribuyen con información pertinente sobre la gamificación como herramienta fundamental para vincular compromisos entre docentes y estudiantes. Vale destacar que además propicia un entorno innovador capaz de fortalecer la participación, facilitando el desarrollo de nuevas ideas. La principal finalidad de esta herramienta es ayudar tanto a maestros como estudiantes convirtiendo el salón de clases en un lugar lúdico y armónico, en su momento hay mucho interés por hacer uso de espacios gamificadas y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje

## Referencias

1. Arias S, & Arias M (2011): “Evaluar los aprendizajes: un enfoque innovador” en *Revista Educere*, vol.15, num.51, pp.357-368. URI. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35621559006.pdf>



2. Carbajal, R (2010): “Aplicación del método didáctico por descubrimiento” [Trabajo de investigación. Tesis de licenciatura, Universidad de Perú]. URI. [http://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/handle/11458/392/TEDHU\\_04.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/handle/11458/392/TEDHU_04.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
3. Coello, L. & Gavilanes, B. (2019): “La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo”, [Trabajo de investigación. Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. URI. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>
4. Contreras Espinosa R.S y J.L. Eguía (2017) Experiencias de gamificación en aulas
5. Díaz, N (2018): “Gamificar y transformar la escuela”, en *Revista Mediterránea de comunicación*, No.2, pp.61-73.
6. Gómez, M (2019): “La gamificación como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía”, [Trabajo de investigación. Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador. Quito] <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19933/1/T-UCE-0010-FIL-595.pdf>
7. Hernández, Fernández y Baptista (2014): “La Metodología de la Investigación” McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V, MEXICO. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
8. Idrovo Naranja E.K (2018) La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemática para el cuarto año de EGB 2017
9. Lozada y Betancur (2016) La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. <http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf>
10. Medina, A (2019): “Aprendizaje innovador: Implementación del ABP” [Trabajo de investigación. Tesis de licenciatura, Universidad Silo XXI DLT]. <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/19188/TFGMedinaSaraAndrea%20-%20Andrea%20Medina.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
11. Oliva, H (2016): “La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario” en *Revista Realidad y Reflexión*, núm. 44, pp. 108-118. <http://hdl.handle.net/10972/3182>
12. Ortiz , A., Jordán, J., y Agredal , M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado en cuestión. *Edu.Pesqui*, 44, 1-17. Obtenido de
13. Parra y Porres (2018) La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño

14. Porcar. O. (2017) La Gamificación, una solución para la falta de motivación y escasez de participación en clase. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19933/1/T-UCE-0010-FIL-595.pdf>
15. Retamero, J (2010): “De profesor tradicional a profesor innovador” en *Revista Temas para la Educación*, num.11, pp. 1-7 <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7620.pdf>
16. Salazar. A. (2021) “La capacitación en el desarrollo académico en los docentes de las Instituciones de Educación Superior” [ Trabajo de Titulación, previo a la obtención del Grado Académico de Magíster en Administración Pública] <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33003/1/030%20ADP.pdf>
17. Zapata, Z (2019): “Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. Guía de gamificación” [Trabajo de investigación. Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45399/1/BFILO-PD-LP1-18-084.pdf>
18. Zepeda & López (2016) Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>