

La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje en la universidad agraria del Ecuador

Arce Ramírez Ángel Alberto

aarce@uagraria.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-4421-6589>

Docente Universidad Agraria del Ecuador,
Facultad de Ciencias Agrarias escuela de Computación e Informática

Charles Darwin Vera Sesme

charlesdarwinvera@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-3443-7203>

Unidad Educativa Dr. Otto Arosemena Gómez.

Eduardo Enrique Gonzalez Soledispa

eduardoe.gonzalez@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0000-0001-6299-6016>

Unidad Educativa Franco Dávila

RESUMEN

El trabajo de investigación tiene como fin promover mejoras en el proceso de enseñanza y el aprendizaje mediante el uso de La Gamificación En Los Entornos Virtuales De Aprendizaje en la Universidad Agraria del Ecuador para los estudiantes del preuniversitarios objetos de estudio, considerando una muestra de 80 estudiantes. Se aplicó un estudio de investigación descriptiva, con un enfoque práctico y una técnicas de recolección de datos, como: La observación, entrevista y encuesta. La fundamentación teórica se sustenta en base a la calidad metodológica de nivel superior, ante ello surge una nueva tendencia en el campo educativo el cual es necesario llevar hacia el interior del aula universitaria: Nos estamos refiriendo a la metodología denominada gamificación Oli (2016). y La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados Gaitán (2013) ; por otro lado Moreno (2016); Alcántara Marllury, (2021) Bolaños, promueven desde las aulas el uso de los recursos educativos digitales como mejora a la enseñanza aprendizaje de las TICS. Estos antecedentes permitieron plantear una encuesta a los estudiantes con la finalidad de obtener información oportuna sobre la realidad de los procesos educativos en la universidad, se tabulan datos y se genera una propuesta a corto plazo en que se dá uso a recursos educativos digitales como: Quiz, test y cuestionario en, kahoot y Gianely, que aportan significativamente al aprendizaje del estudiante como se evidencia en el presente informe de investigación.

Palabras claves: *gamificacion; plataformas digitales; tics; kahoot; gianelly; quiz.*

Correspondencia: aarce@uagraria.edu.ec

Artículo recibido 05 enero 2023 Aceptado para publicación: 26 enero 2023

Conflictos de Interés: Ninguna que declarar

Todo el contenido de **Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar**, publicados en este sitio están disponibles bajo

Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 

Cómo citar: Arce Ramírez , Ángel A., Vera Sesme , C. D., & Gonzalez Soledispa , E. E. (2023). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje en la universidad agraria del Ecuador. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(1), 5682-5699. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4852

The influence of gamification in virtual learning environments at the agrarian university of Ecuador

ABSTRACT

The purpose of the research work is to promote improvements in the teaching and learning process through the use of Gamification in Virtual Learning Environments at the Agrarian University of Ecuador for pre-university students who are the objects of study, considering a sample of 80 students. . A descriptive investigation was applied, with a practical approach and a data collection technique, such as: Observation, interview and survey. The theoretical foundation is based on the methodological quality of a higher level, before this a new trend arises in the educational field which is necessary to take into the university classroom: We are referring to the methodology called Oli gamification (2016). and Gamification is a learning technique that transfers the mechanics of games to the educational-professional field in order to achieve better results Gaitán (2013); on the other hand Moreno (2016); Alcántara Marllury, (2021) Bolaños, promote from the classroom the use of digital educational resources as an improvement to the teaching-learning of ICTs. These antecedents allowed to propose a survey to the students with the purpose of obtaining timely information about the reality of the educational processes in the university, data are tabulated and a short proposal is generated in which digital educational resources are used such as: Quiz, test and questionnaire in, kahoot and Gianely, which significantly contribute to student learning as evidenced in this research report.

Keywords: gamification; digital platforms; tics; kahoot; gianelly; quiz

INTRODUCCIÓN

La gamificación educativa en estos últimos años há ido aumentando su influencia en el aula de clase, y la metodología de los juegos es preferida por los docentes de los colegios fiscales del Ecuador para la formación de los estudiantes, por ser un método atractivo y dinámico en el procesos de aprendizaje, promoviendo la innovación, la diversión y la participación.

La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego, en este caso de los videojuegos para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, integración, la motivación por el contenido, potenciar la creatividad de los individuos (Marín Díaz, 2015.p.1)

La gamificación es un enfoque de enseñanza que pretende que los estudiantes aprendan los contenidos a través de los juegos con el propósito de mantener a los alumnos comprometidos y, en el entorno elearning, motivarlos para que logren sus metas, basado en sistemas de puntuación y obtener recompensas mientras se divierten. Para la Universidad Unir, define a “La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados de los alumnos en clase” (Unir, 2020).

Breve historia de la gamificación

La gamificación empezó en la era en la evolución de los juegos, con la aparición de los videojuegos allá por los años 80 actualmente tiene éxito con las metodologías de formación académica con un enfoque lúdico, ya que de la gamificación aumenta la motivación, facilita la interiorización de conceptos.

La evolución de los juegos y, sobre todo, el modo de jugar, cambiaron radicalmente con la aparición y consolidación de la industria del videojuego a partir de los años 80. El mundo del marketing captó rápidamente la influencia que la experiencia lúdica tenía en la modificación del comportamiento, y pronto adoptó elementos y dinámicas de los videojuegos para la captación y fidelización de clientes con un notable éxito. (Vergara y Gómez, 2019)

De acuerdo a los autores se puede catalogar que la gamificación fue una estrategia comercial de ofrecer regalos, acumular cupones y puntos, y que habitualmente se los usa en otros ámbitos concretamente en la educación mediante el desarrollo de la motivación

a partir de los juego como la metodología de la gamificación en el aprendizaje. “Desde hace 3.000 años a.C. existe entre nosotros el juego, pese a ello, en este trabajo nos centraremos en los videojuegos, con carácter audiovisual”. (Díaz y Troyano, 2013, p.2)

Gamificación según la época

Ante de Cristo

2650 AC SENET Egipto, el juego era conocido como SENET muy popular en el antiguo egipto que era una especie de carrera sobre un tablero en la que ganaba el jugador que más rápidas sacara las fichas sobre el tablero, las primeras referencias que se tienen sobre él datan del año 2650 a. C. para, posteriormente, haberse encontrado referencias al respecto en escritos e, incluso, en tumbas de grandes personalidades. Rodríguez (2020), Antes de 2700 Ac Mesopotamia, “El juego Real de Ur 2600 A.C” Aún se lo exhibe en el Museo Británico (Londres), descifradas como juegos de mesa, este juego se lo realiza dos jugadores, cada uno con siete fichas (negras y blancas, como el tablero del juego de las damas quizás el ajedrez), y se usaban tres dados tetraédricos, juego Real de Ur, **datado antes del 2600 a.C.**, es uno de los juegos de mesa más antiguos de la historia junto con el senet egipcio. Pérez (2016.)

Edad media

La Justa Medievales el periódico digital de deporte El Rivalinterior (2020), La Justa Medievales aparece en la edad media, se trata de un combate singular entre dos caballeros empalmados a caballo con lanza, donde chocaban el uno con el otro, más tarde este juego se popularizó a ejercicios de caballería, este juego consistía en desarrollar destrezas en los contendiente en el manejo de las armas. (p.1)

Siglo XX

Movimiento Scout (2021), especifica que los Boy Scouts es un tipo de juego más modernas de la era más contemporánea que nos pueden servir para nuestras clases apareció a principio del siglo XX, un sistema gamificados en valores, se trata de un esquema de juegos destinados a aprender y poner en práctica las numerosas habilidades que los niños y adolescente deben conocer (p.1).

Era digital

Ya en la era digital la gamificación se vincula a la tecnología, trabajos como los de Nick Pelling (2002) desarrolla un trabajo afín a las computadoras con elementos propios del

videojuego en el mundo de la programación informática, “una vinculación de elementos propios del videojuego en el mundo de la programación informática” (Olivat, 2016, p.30).

Epoca actual 2023

Según la plataforma educativa de la telefónica Movistar de Educare 2021, la gamificación es el empleo de mecánicas y dinámicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva estrategia para influir y motivar a grupos de personas (Educared, 2023).

Caso de éxito en la gamificación y su crecimiento en la industria de los juegos

La tendencia de la gamificación ha ido en aumento en estos últimos años, la incorporación de los juegos en el aula es una practica con un enfoque innovador en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje, se basa en la mecaniza del juego, la estrategia de la gamificación es involucrar al estudiante, motivándolo a participar, para su autonomía en la resolución de un problema y continúen con un aprendizaje permanente y continuo.

Tabla 1:

Casos de éxitos empresarial

Proyecto	Caso de estudio
Treat2better	Es un juego dirigido a optimizar el diagnóstico y tratamiento de la diabetes entre los médicos de atención primaria a través de la simulación de casos prácticos en un entorno de competición. Desarrollado por la farmacéutica Astra- Zeneca, recientemente recibió diversos premios en el Salud Festival Málaga 2018.
Stewart Agency	Quería motivar a sus trabajadores a conseguir más direcciones de email en las comunicaciones con potenciales clientes. A través de una gamificación, convirtieron ese trabajo en un juego interno con sus propias normas y premios
CaLLogix	Desarrolló un programa de actividades que, a través de diversas gamificaciones, aspiraba a mejorar no sólo los hábitos físicos de sus trabajadores sino también su estado emocional. Los resultados de la iniciativa fueron abrumadores: una reducción del absentismo laboral en un 80% y un ahorro de 380.000\$ al año
Domino's pizza	Desarrolló una app que, además de permitir a los usuarios hacer su pedido fácilmente, les ofrecía una experiencia de juego. A través de Pizza Hero, el cliente podía crear su propia pizza o elegir una de la carta sacudiendo el móvil para que le diera una respuesta, como si de una bola mágica se tratara. A través de esa app, Domino's incrementó en un 30% sus ventas en Estados Unidos, llegando a alcanzar el hito de 1 billón de dólares en ventas online según la revista Forbes

Fuente: (Playmotiv, 2018)

Tabla 2: Caso de éxito en la educación

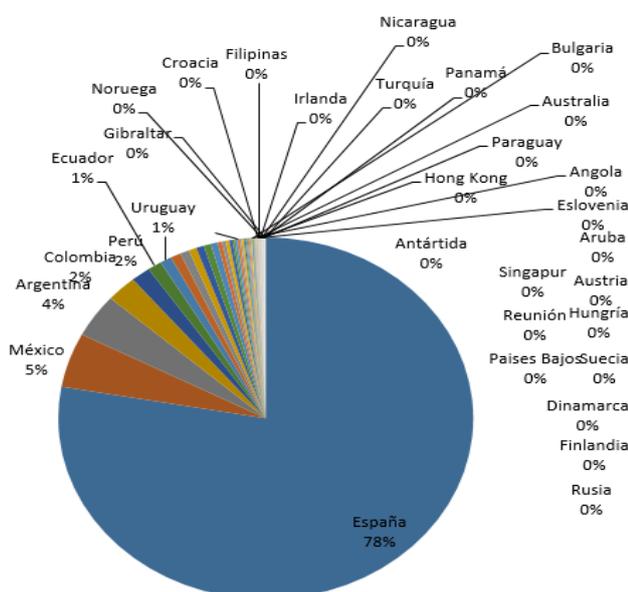
Proyecto	Caso de estudio
Duolingo	Esta academia de idiomas te permite aprender jugando, aplicando la gamificación a sus usuarios para mantenerlos diariamente aprendiendo un nuevo idioma. Es un juego en general, que puede divertir y enseñar a partes iguales.
BeChallenge	Busca traer el mundo real en forma de retos para aplicar los conocimientos teóricos de una forma profesional y 100% práctica. Creando retos divertidos, motivadores, uniendo equipos para llegar a conseguir los objetivos y haciendo del aprendizaje un elemento de superación y diversión a partes iguales. El reto consiste en aplicar la gamificación a tus clases para aumentar la motivación de los alumnos y hacer que disfruten aprendiendo. La propuesta es aplicar la gamificación a lo largo de un trimestre / semestre.

Fuente: (BeChallenge, 2022)

Datos estadístico del uso de lagamificacion en el aula

El Instituto Nacional de Tecnología de Formación del profesorado (2016). Puso en práctica la primera edición del MOOC “Gamificación en el aula” (#gamificamooc), celebrado en la plataforma **MOOC INTEF**. Se trataba de la primera edición del MOOC que generó bastante interés como refleja la cifra de **2648 personas inscritas**. De ese número de participantes, 2060 proceden de España y 588 de otros países. México, Argentina y Colombia son los países con cifras más altas, con 126, 103 y 63 participantes respectivamente

Gráfico 1: Participante por país



Fuente: (Instituto Nacional de Tecnología de Formación del profesorado, 2016)

Objetivo General del estudio:

- Contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje sobre la influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje en el preuniversitario de la universidad agraria del Ecuador mediante la aplicación de recursos educativos digitales en la plataforma kahoot implementadas en la planificación de clases prácticas.

Objetivos específicos:

1. Establecer el tipo de herramientas tecnológicas que permitan crear un conjunto de actividades gamificadas que ayuden a potenciar la motivación en los alumnos del preuniversitario
2. Crear quizz interactivo que permita desarrollar feedback en tiempo real, mejorando las habilidades del estudiantes
3. Diagnosticar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de las tics por medio de instrumentos de recolección de información en los estudiantes

METODOLOGÍA

Este estudio se centra en el contexto educativo de nivel superior de la Universidad Agraria del Ecuador en estudiante del preuniversitario de la asignatura de Tics, universidad pública perteneciente a la provincia del Guayas, con una población estudiantil que tienen característica diferentes niveles socio cultural y económico, la propuesta educativa planteada es, que se desea demostrar que la gamificación es un enfoque didáctico divertido y motivador que potencia el aprendizaje y la enseñanza, eliminando el aburrimiento en las clases, ponerla en práctica este estudio servirá de apoyo para los docentes y ayudará a los estudiantes a desarrollar esas habilidades y destrezas que todavía no han sido explotadas

La propuesta adopta un enfoque de investigación cuantitativa basado en un estudio de caso, y de campo en la Universidad Agraria del Ecuador, con grupo de participantes 80 estudiantes del preuniversitario, se realizó un diagnóstico sobre la comprensión de los contenidos considerados difícil de comprender relacionado al uso de las tics, así lo determinó el docente de la asignatura, quien pudo constatar que había gran desmotivación por aprender, el problema se lo asocia bajo el principio de la desmotivación por no comprender la metodología de enseñanza al obtener una nota mínima en clases y por otra parte la desmotivación dado por el desarrollo del nivel de dificultad de la asignatura.

Según Escudero, Delfín y Gutiérrez, (2008), establecen que estudio de caso es “Una metodología de análisis y observación de situaciones específicas con mucha profundidad, como por ejemplo, biografías de personajes, historia de instituciones”, para Saavedra (2017), “el estudio de caso puede ser utilizado para investigar y documentar un hecho sucedido en una organización.

Asimismo en esta investigación se aplicó la **investigación documental** para la revisión de artículos científicos en base de datos de revistas indexadas relacionados al tema de estudio. De igual manera se planteó **Investigación exploratoria**: Con este tipo de investigación se explora el contexto en el que se desarrolla el proceso para obtener datos que nos ayuda a entender las estrategias usadas por los docentes que abordan el tema referente a la gamificación, mediante la observación se identifican problemáticas de manera generalizada en el área de estudio, mediante entrevista a las autoridades y docente se busca orientar la investigación y delimitarla, se efectúan encuestas a estudiantes para establecer criterios sobre la aplicación del uso de los recursos educativos digitales.

Basado en los problemas presentados en este escenario educativo, se propone una propuesta lúdica, en una investigación con **enfoque práctico**; que se alinee al desarrollo de los contenidos curriculares difíciles y complejos orientados a la gamificación, al tratarse del manejo de las TICs como una asignatura base para estudiar en la universidad, todas las asignaturas requieren de las prácticas para la comprensión de sus contenidos, El estudio se somete desde una metodología de aprendizaje activo de investigación del diseño interactivo por medio de la gamificación (juego) usando la herramienta Kahoot, y Genially, aplicando varios tests (QUIZ) en la asignatura de TICs en los estudiantes de que ingresaron al preuniversitario. El resultado conseguido posterior a la aplicabilidad de la técnica del juego en este caso la gamificación se pudo observar en el test aplicado de forma individual.

Población de estudio.

La población objeto de estudio al que se aplica el proceso de investigación, se ha considerado tres grupos de estudiantes que se están adaptando a la universidad, 80 estudiantes quienes aportarán datos relevantes para llevar a cabo la obtención de datos en cada etapa del proceso; y para dar respuesta a las actividades propuestas en la gamificación, en este universo se detecta que la aplicación de los recursos educativos

digitales es escasa, en el procesos de enseñanza y aprendizaje, aun sigue siendo tradicional en la mayoría de las áreas de estudio.

Tabla 1.

Población

NIVEL	FIGURA PROFESIONAL	MUESTRA
Preuniversitario	Química	20
Preuniversitario	Contabilidad	20
Preuniversitario	Informática	20
	TOTAL	80

Elaborado por: Los autores

Propuesta metodológica

El enfoque de enseñanza que se empleó en la investigación y que constituyen la planificación de contenidos curriculares, que llamen la atención a los universitarios es el aprendizaje basado en juego en este caso se aplicó las herramientas de la gamificación como es la mecánica de los juego en el escenario educativo, relación-progresión, dinámica, recompensa- colaboración y los elementos, misiones - puntos, que ayudan a mejorar el desarrollo de las unidades didácticas, además con esta técnica se logra involucrar al estudiante y a estimular el comportamiento.

Los temas que se abordan en la planificación de la propuesta fueron extraídas de los contenidos de la asignatura de tics, se trabajará un tema por semana ya que el pensum academico establece 2 horas de 40 minutos semanales. La esta propuesta de enseñanza está diseñada para conseguir los objetivos del proyecto por medio de la herramienta kahoot, para potenciar la motivación en la enseñanza, por médio Quiz de temarios, generando contenidos interactivos que fomenten el aprendizaje en el preuniversitario, no solo en la asignatura de tics sino en todas las que componen el pensum educativo, que permitan desarrollar feedback en tiempo real, mejorando las habilidades del estudiante. En la evaluación de las tareas se usó la herramienta tecnológica kahoot, en todas las etapas educativas, y a su vez el programa lúdico pudo dentificar a traves de sus herramientas lúdica, si era necesario realizar una retroalimentación feedback. Y para culminar este estudio se realizó un temario de satisfacción de los contenidos de la Asignatura.

Duración de aplicación de los recursos educativos digitales.

Se aplicará la herramienta lúdica kahoot durante el proceso de aprendizaje de 4 semanas de clases, acorde a lo establecido en la planificación del docente, en la semana se distribuye las horas pedagógicas de la siguiente manera: La semana tiene 2 horas pedagógicas de 80 minutos.

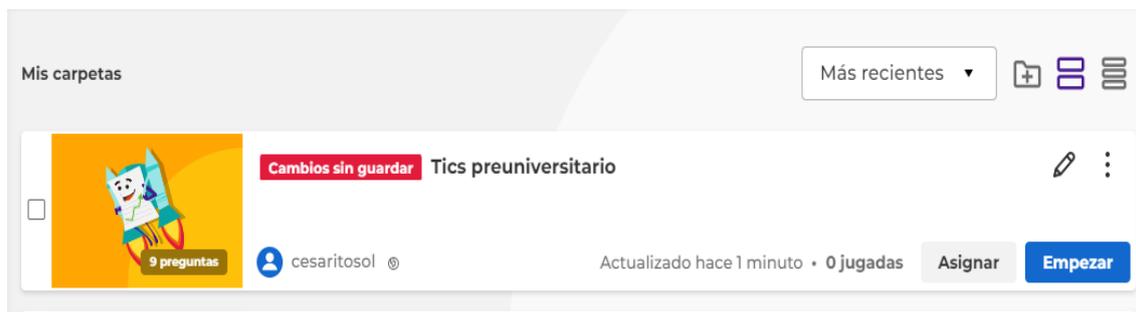
La distribución de los recursos educativos será de 2 a 3 herramientas digitales de manera que la aplicación sea efectiva, y suficiente, además tener en cuenta los programas lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje son un complemento para el desarrollo de destrezas y competencia, por lo tanto, el tiempo que se recomienda por aplicación es la siguiente:

- Videos de introducción: Esta estrategia educativa es presentada en el aula con un promedio de 5 y 10 minutos, de esta manera queda tiempo para explicarlo, comentarlo, y continuar con otras actividades
- Videos tutoriales de refuerzo: Este enfoque explican procedimiento de desarrollo del uso de las tics o el manejo de alguna plataforma en linea, con un promedio de 15 minutos, para evitar la agotamiento.
- Kahoot: esta herramienta se aplica para una evaluación rápida de la clase, para obtener los contenidos específicos que no quedaron claros y poder diseñar un video tutorial para que el estudiante revise en casa, o para planificar la siguiente clase y reforzar en el aula, por tanto, esta debe ser aplicada en un máximo de 10 minutos.

Se uso la herramienta kahoot para diseñar los quiz interactivo de 10 pregunta en base a la problemática que ocasionó la asigantura de tics, para tabajar la planificación se otras herramienta del medio como es whatsapp en los grupos creados por los docentes se envio los links del juego en la que los estudiantes desarrollaron los test en teléfonos o tablete, el estudio se basa en un enfoque interectivo por medio de la herramienta Kahoot, aplicando QUIZ, se trabajó con tres grupos de estudiantes de diferentes especialidades que cursan el pre universiatrio em una muestra de 80 estudiantes, para jugar con los test diseñado por el profesor como son: Evaluación formativa todos los estudiantes cuenta con un dispositivo electrónico para dar respuesta a las actividades propuestas en la gamificación.

Para ingresar a kahot ingressamos al siguiente link de atividades gamificadas para los tres grupos del preuniversitario.

<https://create.kahoot.it/creator/03955c6c-91c7-4086-b802-822f41ae6e9b>



Fuente: Los autores

<https://create.kahoot.it/share/tics-preuniversitario/03955c6c-91c7-4086-b802-822f41ae6e9b>

Los quiz Kahoot fueron revisados por la comisión académica superior antes de ser aplicado en el aula. La calificación, las preguntas están valoradas de acuerdo el procedimiento que arroja el programa como el informe Kahoot para su evaluación.

La propuesta académica cuenta con un link de muestra de varios quiz que se han desarrollado en la herramienta kahoot que pasaran a ser tres sesiones para los diferentes paralelos y especialidades, cada test se vincula con el objetivo de estudio, cada sesión se ejecuta activando los conocimientos previos que tienen los estudiantes, con la finalidad de crear nuevos conocimientos.

Link de practica de Quiz de la asignatura tics para estudiantes que cursan el preuniversitario

https://kahoot.it/challenge/0634818?challenge-id=341cc1c4-5892-48ff-bfc5-013f84652350_1676062495624

Tabla 2:*Quiz de preguntas multiple de Tics*

Quiz de opciones múltiple	Significado de las siglas TIC's
Quiz de opciones múltiple	Que es la Internet.
Quiz de verdadero o falso	Las siglas WWW en internet modifica las estructura tecnológicas
Quiz de opciones múltiple	Sistema operativo, mas utilizado en equipos de computo
Quiz de opciones múltiple	Que es un Blog
Quiz de opciones múltiple	Que software puede realizar video animaciones
Quiz de verdadero o falso	El spam es cualquier forma de comunicación, no solicitada que se envía de forma masiva en correo electrónico
Quiz de opciones múltiple	Es el medio de almacenamiento más antiguo
Quiz de opciones múltiple	Es un pequeño programa de computadora; puede causar efectos indeseables
Quiz de opciones múltiple	Cuales son formatos de Audio

Fuente: Los autores

Link de test de Cuestionario de satisfacción

La encuesta se trata de recoger información necesaria sobre estudio de Gamificación, y el uso de la plataforma kahoot en Aprendizaje como una Propuesta pedagógica en la Universidad Agraria del Ecuador, se desea conocer el servicio brindado según las siguientes opciones 1 Totalmente en desacuerdo; 2 En desacuerdo; 3 indiferentes; 4 De acuerdo; 5 totalmente de acuerdo

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdq5pHhWtmCDc4buBGuLEDiN3PhqmlZfMeWiCkPA7S8m7cLkg/viewform?usp=sf_link

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para la obtención de información en el proceso de investigación, sobre la Influencia De La Gamificación En Los Entornos Virtuales De Aprendizaje en el preuniversitario de la universidad Agraria del Ecuador aplicados em las Tics, se establecieron diferentes parametros para trabajar con test formativo en la plataforma kahoot para três curso de diferente especialidades en el preuniversitario, se dieron a conocer las instrucciones en clase a los estudiantes, ¿De qué manera funcionaba la plataforma, los quiz, los temarios, fueron apropiadas a la planifiacaión del docente en el área de las tics, las misma que fueron distribuidas en los tres paralelos.

Ver enlace https://kahoot.it/challenge/05257112?challenge-id=341cc1c4-5892-48ff-bfc5-013f84652350_1675914190740

Link https://kahoot.it/challenge/0634818?challenge-id=341cc1c4-5892-48ff-bfc5-013f84652350_1676062495624

La práctica, se ejecutó sin inconvenientes, y sin ningún tipo de problemas todos los estudiantes lograron responder los Quiz, aunque al principio no entendian la tecnologia, no estaban familiarizados con la plataforma kahoot, pero final les resultó muy fácil de manipular la herramienta. Una vez concluido los test en la plataforma kahoot quedaron las evidencias, el resumen y el informe, aunque algunos estudiante capturaron sus respuesta y lo enviaron por medio del de WhatsApp, con esas muestras el investigador diseño una tabla de resultados.

La evidencia de las preguntas aplicadas a los paralelos de preuniversitario, están en la plataforma kahoot. Link de examen:

<https://create.kahoot.it/details/03955c6c-91c7-4086-b802-822f41ae6e9b>

Para finalizar este apartado se muestra una encuesta de satisfacción en la plataforma google forms necesaria sobre estudio de Gamificación y las plataformas virtuales, y el uso kahoot por medio de la escala de Likert, escala lineal, con una puntuación de 1 a 5, según las siguientes opciones: 1 Totalmente en desacuerdo; 2 En desacuerdo; 3 indiferentes; 4 De acuerdo; 5 Totalmente de acuerdo,

Link de temarios de satisfacción planificada en la plataforma Google Forms y almacenada en Google drive

https://docs.google.com/forms/d/1aHVlu0eJyRQqPEiSzSpKqfg_zhWzX00jl-OmHMg0Jhl/edit

Análisis de la información obtenida en la encuesta de satisfacción

Tabla 2:

Resultado de la encuesta de satisfacción

Preguntas	Media 1-5	Des/estándar
Prefiero realizar una prueba en una plataforma informática como geanilly u outra, frente a un paradigma de test tradicional.	3,60	0,60
Prefiero realizar una prueba en un software informático como gianelly frente a un paradigma de test tradicional	3,77	0,67
Me gusta contestar los quiz de las preguntas del examen porque es interactivo y lúdica	3,95	1,22
El enfoque de la gamificación, es más práctica que una prueba tradicional.	3,85	0,90
El proceso de la prueba de los test gamificado han sido muy complicado para mí	2,00	1,01
Es muy útil los juego en la herramientas kahoot creados por mis docentes en las tics y esto me ayudado mucho para el examen final	3,19	0.95
He utilizado los quiz de la plataforma kahoot creado por mis docentes de la universidad Agraria del Ecuador para estudiar.	3,75	1,01
Es la primera vez que realizo un a prueba en kahoot como estrategia lúdica	3,80	0.92

Fuente: Los autores

CONCLUSIÓN O CONSIDERACIONES FINALES

Consideraciones finales

La propuesta educativa diseñada en la herramienta kahoot um programa que permite la gamificación, se centró en los esquemas de los contenidos de la planificación de las tics, los ejes más importantes que se resumirían en las consideraciones finales quedarían de la siguiente manera.

La gamificación es un enfoque pedagógico acertado porque los estudiantes se relacionan mucho con la tecnología y las plataformas virtuales, son nativos digitales y viven con ella, cabe destacar que la gamificación es propicia para el desarrollo de procesos de la enseñanza haciéndola más divertidas y presentar un aprendizaje activo. Asimismo, las tareas propuestas contribuyeron de la mejor forma para que el docente sea motivador e innovador.

La gamificación es una técnica de juego importante en la educación superior porque introduce la mecánica de los juego, ayuda al desarrollo de las habilidades, destrezas y competencias del estudiante universitario y porque permite que el aprendizaje sea dinámico, activo, divertido y natural.

Implementar la gamificación en el aula es una experiencia muy satisfactoria porque hace, mas efectiva los entrenamientos, son, mas ojejtivos, motivador para los estudiantes, ademas fomentan la participación y la colaboración asi, como tambien favorece el desarrollo de destrezas necesarias para afinar los procesos de aprendizaje.

Inconvenientes en el proceso de investigación

Muchos estudiantes manifestaron que vários temas eran confusos, no estaban claros, porque había multiple opciones que pudieron ser verdaderas o la respuestas correctas. En relacion a la herramienta digital Kahoot, en la primera práctica se les complicó porque los Quiz estaban con código y eso generó malestia en los jóvenes, incluso en algunos dispositivo electrónico no les aceptaba, porque no eran compatible, la solución del problema fué quitando los código y dejarlo libre de claves para que puedan jugar en dferentes horarios y de esa manera se pudo realizar la práctica.

Líneas de investigación futuras

Primero, la gamificación esta en auge como un fenómeno en la educacion superior por eso es importante su implementación como algo innovador en un mecanismo en la educacion universitária el salon de clase, de llevarse a cabo esta didactica educativa con juegos lúdicos, donde se integren todas las asignaturas no solo de Tics. Segundo la gamificación es una vinculación directa entre el estudiantes y el docente y la necesidad de profundizar en trabajos afines con la preparación académica del profesor en estos aspectos educativos. Para Parente (2016), El impacto de la gamificación también llega al mundo educativo, pues las mismas técnicas se aplican al proceso formativo y, en este caso, su implantación deberá ir todavía más rápidas, dado que el sistema pedagógico ya

lleva algún tiempo evaluando los videojuegos como elementos activos de formación, reemplazando muchos materiales de estudio por videojuegos, que de forma rápida, ligera y divertida son capaces de transmitir el conocimiento.

CONCLUSIÓN

De acuerdo a la práctica gamificada realizada en la plataforma Kahoot, y el cuestionario de satisfacción realizado en google forms, los resultados son positivos por ser una propuesta innovadora que pueden aplicarse en la educación universitaria en todas las áreas educativas del nivel preuniversitario. Para Roig (2018), Kahoot es una herramienta que utilizan en las aulas de clase para facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje, siendo un proceso innovador: para Guzmán et al, (2018), Kahoot!: un mecanismo de innovación para la educación universitaria, incluso primero, segundo y todos los cursos y asignaturas con que cuenta la universidad, este enfoque lúdico, la gamificación es de gran importancia incluirla para este tiempo difícil, que aun se sigue en tiempo de pandemia, donde se ha creado esta nueva forma de educar con las herramientas tecnológicas. Por otro lado los alumnos consideran que la gamificación mediada con la tecnología es un aprendizaje activo que les permite trabajar en colaboración y que el proceso de formación es muy motivador, porque les permite aprender la práctica y la teoría y, además que estos programas en este caso kahoot permite realizar una retroalimentación conocido como feedback.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcántara, M., & Marllury, Y. (2021). Aprendizaje autónomo y recursos educativos digitales en estudiantes Universitarios. *Sinergias educativas*, 1-16.
- BeChallenge. (2022). La Gamificación en la Educación. *BeChallenge*. Obtenido de <https://blog.bechallenge.io/la-gamificacion-en-la-educacion/>
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *Deposito de investigación Universidad de Sevilla*. Obtenido de <https://idus.us.es/handle/11441/59067>
- EducaRed. (2023). Metodologías activas y uso de recursos digitales (Parte 1). *EducaRed*. Obtenido de <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/tic-en-el-aula/metodologias-activas-y-uso-de-recursos-digitales-parte-1/>
- Escudero Macluf, J., Delfín Beltrán, L. A., & Gutiérrez González, L. (2008). El estudio de caso como estrategia de investigación en las ciencias sociales. *Ensayos*, 1-4.

- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Academia*, 1-14.
- Guzmán Duque, A., Mendoza Paredes, J., & Tavera Castillo, N. (2018). Kahoot. *Unidades Tecnológicas de Santander*.
- Instituto Nacional de Tecnología de Formación del profesorado. (2016). Gamificación en el aula Edición 1 – Balance final. *Intef*. Obtenido de <https://intef.es/Noticias/gamificacion-en-el-aula-edicion-1-balance-final/>
- Internet, L. U. (2020). La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla. *Unir*. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>
- Marín Díaz, M. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital education*, 1-4.
- Moreno Reyes, H. (2016). Incorporación de las TIC en las prácticas educativas: el caso de las herramientas, recursos, servicios y aplicaciones digitales de Internet para la mejora de los procesos de aprendizaje escolar. *Reencuentro*, 1-92.
- Oli, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad Refelexión*, 1-19.
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y reflexión*.
- Parente, D. (2016). Gamificación en la educación. *Grup de Recerca en Tecnologies Mèdia*, 15.
- Pérez Soto, L. (2016). Juego Real de Ur: los sumerios también tenían juegos de mesa. *Consola y tablero*. Obtenido de <https://consolaytablero.com/2016/04/15/juego-real-de-ur-los-sumerios-tambien-tenian-juegos-de-mesa/>
- Playmotiv. (2018). Gamificación: cifras y casos de éxito. *Playmotiv*. Obtenido de <https://playmotiv.com/nada-mejor-que-una-dosis-de-datos-para-comprender-mejor-la-repercusion-de-la-gamificacion-en-los-negocios/>
- Rodríguez, R. (2020). Senet, considerado precursor del Backgammon. *Confidencial*. Obtenido de https://www.elconfidencial.com/cultura/2020-02-19/egipto-libro-muertos-tablero-juego-antiguo-senet-religion_2461367/#:~:text=El%20senet%20est%C3%A1%20considerado%20como,en%20tumbas%20de%20grandes%20personalidades.
- Roig Vila, R. (2018). El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la Enseñanza Superior. *Octaedro*, 3-11.

Saavedra García 1, M. L. (2017). El estudio de caso como diseño de investigación en las Ciencias Administrativas. *Iberoamerican Business Journal*, 1-25.

Vergara Rodríguez, D., & Gómez Vallecillo, A. I. (2019). Gamificación un mundo para educar. *Historia de la gamificación*. Obtenido de <https://matematicas69026909.wordpress.com/2019/12/06/historia-de-la-gamificacion/>