



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

## DIRECCIÓN DE POSGRADO

### MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA MODALIDAD: INFORME DE INVESTIGACIÓN

**Título:**

---

**La Gamificación en el proceso de aprendizaje**

---

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magíster en Educación Básica

**Autor:**

García Miniguano Jimmy Alexander Lic.

**Tutor:**

López Rodríguez Luis Gonzalo PhD.

**LATACUNGA –ECUADOR**

**2023**


## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación La gamificación en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de 10mo año de E.G.B de la unidad educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, provincia de Cotopaxi, parroquia Mulaló, año 2022” presentado por García Miniguano Jimmy Alexander para optar por el título magíster en Educación Básica.

## CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal de Lectores que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, febrero, 2023

  
.....  
PhD. López Rodríguez Luis Gonzalo  
CC. 1801701945

## APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: La gamificación en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de 10mo año de E.G.B de la unidad educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, provincia de Cotopaxi, parroquia Mulaló, año 2022, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Básica; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.


Latacunga, febrero, 2023



.....  
M.Sc. Carlos Alfonso Peralvo López  
0501449508  
Presidente del tribunal



.....  
MgC. Mayra Verónica Riera Montenegro  
0502992308  
Lector 2



.....  
MgC. Juan Carlos Vizuete Toapanta  
0501960140  
Lector 3

## DEDICATORIA

Con todo mi cariño y mi amor para las personas que hicieron todo en la vida para que yo pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento.

A mi madre Claudina Miniguano, por darme la vida, quererme mucho, creer en mí y porque siempre me apoyaste. Esto es un logro más que llevo a cabo, y sin lugar a dudas ha sido en gran parte gracias a ti; no sé en donde me encontraría de no ser por su ayuda, compañía, y amor.

A mis hermanos, Robinson y Karina, por estar conmigo y por todos los momentos de felicidad que me han brindado son únicos en el mundo, le agradezco a Dios por tenerles a ustedes a mi lado.

Jimmy A. García M.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo mi periodo de estudio

A mi familia que han estado en los momentos más felices, siempre a mi lado compartiendo mi felicidad; en los momentos más tristes, me han acompañado brindándome su consuelo y su más grande apoyo. Sería imposible no sentirme agradecido al tener una familia tan maravillosa como la que tengo; tener su apoyo incondicional me anima a seguir adelante a pesar de la adversidad.

Mis más sinceros agradecimientos a mi tutor de proyecto PhD Luis Gonzalo López Rodríguez, quien con su conocimiento y su guía fue una pieza clave e imprescindible en cada etapa del desarrollo de mi investigación.

A mis maestros que, en este andar por la vida, influyeron con sus lecciones y experiencias en formarme como una persona de bien y preparada para los retos que pone la vida.

Jimmy A. García M.

## RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Quien suscribe, declara que asume la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Titulación.

Latacunga, febrero, 2023



.....  
Jimmy Alexander García Miniguano  
C.C. 0503982878

## RENUNCIA DE DERECHOS

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, febrero, 2023

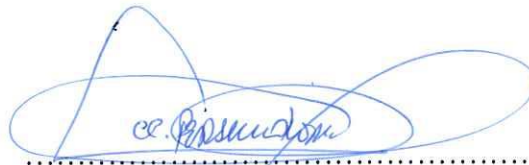


.....  
Jimmy Alexander García Miniguano  
C.C. 0503982878

## AVAL DEL PRESIDENTE

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación: La gamificación en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de 10mo año de E.G.B de la unidad educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, provincia de Cotopaxi, parroquia Mulaló, año 2022 contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los miembros del tribunal en la predefensa.

Latacunga, febrero, 2023



M.Sc. Carlos Alfonso Peralvo López  
0501449508



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**Título:** La gamificación en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de 10mo año de E.G.B de la unidad educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, Provincia de Cotopaxi, parroquia Mulaló, año 2022.

**Autor:** García Miniguano Jimmy Alexander

**Tutor:** López Rodríguez Luis Gonzalo PhD.

**RESUMEN**

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la influencia de la gamificación en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez, 2022”. Desde el punto de vista metodológico, este estudio se basa en el enfoque cuantitativo porque se medirán las variables relacionadas con la gamificación y el proceso de aprendizaje, su nivel será descriptivo, de tipo explicativo, con un diseño de estudio no experimental y transversal. La muestra conformada por 80 estudiantes población objeto de estudio, a quienes se aplicó cuestionarios con validez y confiabilidad para medir las variables estudiadas. El método aplicado fue de tipo deductivo, por medio del cual se logró inferir y entender el problema para desarrollar las estrategias en el aula, las cuales permiten el desarrollo del proceso de aprendizaje. La técnica seleccionada para el proceso de recolección de información fue la encuesta, dirigida a estudiantes cuyo instrumento fue el cuestionario. Los resultados obtenidos determinan que el coeficiente de determinación  $R^2 = 0,764$  indica que la gamificación influye en un 76,4% en el proceso de aprendizaje, se confirma la evidencia estadística suficiente para aceptar la hipótesis de manera altamente significativa. En conclusión, la aplicación y desarrollo de nuevas estrategias con el uso de herramientas de gamificación fomentan una incidencia eficaz en el proceso de aprendizaje, que permite motivar y despertar el interés de los estudiantes de una forma creativa e innovadora.

**PALABRAS CLAVE:** Gamificación, proceso de aprendizaje, motivación, creatividad, estrategias, innovación.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**Title:** The gamification in the learning process in the 10th year students of E.G.B of Unidad Educativa "Gral. Leonidas Plaza Gutiérrez", Cotopaxi Province, Mulaló parish, academic year 2022.

**Author:** García Miniguano Jimmy Alexander

**Tutor:** López Rodríguez Luis Gonzalo PhD.

**ABSTRACT**

The objective of this research is to determine the influence of gamification on the learning process in the students of Unidad Educativa "Gral. Leonidas Plaza Gutiérrez, academic year 2022". From the methodological point of view, this study is based on the quantitative approach because the variables related to gamification and the learning process will be measured, its level will be descriptive, explanatory, with a non-experimental and cross-sectional study design. The sample made up of 80 students from the population under study, to whom questionnaires with validity and reliability were applied to measure the variables studied. The applied method was of the deductive type, through which it was possible to infer and understand the problem to develop strategies in the classroom, which allow the development of the learning process. The technique selected for the information collection process was the survey, addressed to students whose instrument was the questionnaire. The results obtained determine that the coefficient  $R^2 = 0.764$ , indicates that gamification influences 76.4% in the learning process and sufficient statistical evidence is confirmed to accept the hypothesis in a highly significant way. In conclusion, the application and development of new strategies with the use of gamification tools promote an effective incidence in the learning process, which allows motivating and arousing the interest of students in a creative and innovative way.

**KEYWORD:** (Gamification, learning process, motivation, creativity, strategies, innovation.)

## AVAL DE TRADUCCIÓN

Nelson Wilfrido Guagchinga Chicaiza con cédula de identidad número: 0503246415 magister en la Enseñanza del Idioma Inglés como Lengua Extranjera con número de registro de la SENESCYT: 1010-2019-2041252; CERTIFICO haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: La gamificación en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de 10mo año de E.G.B de la unidad educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, Provincia de Cotopaxi, parroquia Mulaló, año 2022 de: Jimmy Alexander García Miniguano, aspirante a magister en EDUCACIÓN BÁSICA.

Latacunga, febrero, 2023



.....  
Mg.Sc. Nelson Wilfrido Guagchinga Chicaiza  
050324641-5

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

APROBACIÓN DEL TUTOR .....	ii
APROBACIÓN TRIBUNAL .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA .....	vi
RENUNCIA DE DERECHOS .....	vii
AVAL DEL PRESIDENTE .....	viii
RESUMEN .....	ix
ABSTRACT .....	x
AVAL DE TRADUCCIÓN .....	xi
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	xii
INTRODUCCIÓN .....	1
Justificación.....	1
Planteamiento del problema .....	4
Hipótesis de investigación.....	11
Delimitación del tema .....	11
Objetivos .....	11
General .....	11
Específicos.....	11
CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	14
Antecedentes.....	14
Fundamentación basada en el conectivismo .....	16
Bases teóricas .....	18
Gamificación .....	18
Principios de la gamificación .....	18
Gamificación educativa.....	19
Elementos de la gamificación.....	20

Mecánicas.....	20
Dinámicas.....	21
Componentes.....	21
Fases de la gamificación.....	23
Beneficios de la gamificación.....	23
Proceso de aprendizaje.....	24
Teorías del aprendizaje.....	25
Cognitivismo.....	26
Constructivismo.....	27
Fases del proceso de aprendizaje.....	27
Tipos de aprendizaje.....	28
Aprendizaje colaborativo.....	28
Aprendizaje basado en juegos.....	29
Aprendizaje por descubrimiento.....	31
Estilos de aprendizaje.....	32
Tipos de estilos de aprendizaje.....	33
Motivación del aprendizaje.....	33
Factores motivacionales.....	34
Tipos de motivación.....	35
<b>CAPÍTULO II. MATERIALES Y MÉTODOS.....</b>	<b>36</b>
Enfoque de la investigación.....	36
Tipo de investigación.....	36
Población y muestra.....	37
Métodos de investigación.....	37
Método deductivo.....	37
Técnicas e instrumentos.....	38
Diseño de la investigación.....	38
Métodos específicos de la especialidad a emplear en la investigación.....	39
Análisis estadístico.....	39
<b>CAPÍTULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>40</b>

Objetivo 1 .....	40
Objetivo 2.....	43
Objetivo 3.....	44
Objetivo 4.....	47
Objetivo 5.....	50
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	57
CONCLUSIONES .....	57
RECOMENDACIONES .....	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59
ANEXOS.....	65
Anexo 1 .....	65
Anexo 2 .....	67
Anexo 3 .....	71
Anexo 4 .....	72
Anexo 5 .....	73

## **Índice de cuadros**

Cuadro 1. Sistemas de tareas con relación a los objetivos específicos.....	13
Cuadro 2. Mecánicas de la gamificación .....	21
Cuadro 3. Dinámicas de la gamificación .....	21
Cuadro 4. Componentes de la gamificación.....	22

## Índice de tablas

Tabla 1. Tabla cruzada entre la gamificación y el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022.....	40
Tabla 2. Correlación entre la gamificación y el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022.....	41
Tabla 3. Niveles de la gamificación de los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022. ....	43
Tabla 4. Correlación entre la dinámica de la recompensa y el proceso de aprendizaje. ....	44
Tabla 5. Percepción estudiantil sobre la dimensión dinámica de la recompensa en el proceso de aprendizaje. ....	46
Tabla 6. Correlación entre la dinámica de la competencia y el proceso de aprendizaje. ....	47
Tabla 7. Percepción estudiantil sobre la dimensión dinámica de la competencia en el proceso de aprendizaje. ....	49
Tabla 8. Correlación entre la dinámica de la solidaridad y el proceso de aprendizaje. ....	50
Tabla 9. Percepción estudiantil sobre la dimensión dinámica de la solidaridad en el proceso de aprendizaje. ....	52



## Índice de figuras

Figura 1. Gamificación y el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022. ....	40
Figura 2. Coeficiente de determinación y relación funcional entre la gamificación y el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022. ....	42
Figura 3. Niveles de la gamificación de los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022. ....	43
Figura 4. Coeficiente de determinación y relación funcional entre la dimensión dinámica de la recompensa y el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022. ....	45
Figura 5. Coeficiente de determinación y relación funcional entre la dimensión dinámica de la competición y el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022. ....	48
Figura 6. Coeficiente de determinación y relación funcional entre la dimensión dinámica de la solidaridad y el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022. ....	51

# INTRODUCCIÓN

## **Justificación**

La presente investigación es de trascendental importancia porque en la era tecnológica en la educación genera constantes transformaciones y exigen propuestas innovadoras que cambien la forma de enseñar, pensar y actuar. La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdicos para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas. Se observa claramente que, la gamificación centrada en el estudiante puede ajustarse a las necesidades de cada individuo y motivarles a hacerse cargo de su propio aprendizaje.

En ese sentido, la Gamificación surge como una alternativa, para la interacción de los estudiantes con el docente, conjugando elementos que llevan a la participación, compromiso y la reinención del aprendizaje. Según Rubio y Pérez (2018):

La ludificación o gamificación en aulas virtuales constituye un valioso medio para fortalecer el desarrollo de técnicas de aprendizaje, conlleva a la adquisición de hábitos de estudio para que los conocimientos queden fijados y alcanzar el nivel de logro académico deseado (p.55).

Es evidente entonces, la importancia del uso de diversos recursos digitales en el proceso de aprendizaje como la gamificación como una metodología activa que permite motivar al estudiante a construir su conocimiento y guiarse a un aprendizaje significativo.

Esto permite un aprendizaje, motivador despertando en los estudiantes el entusiasmo, la creatividad y el deseo de hacer cosas nuevas, Ortiz (2018) menciona que:

Una de las bondades de la gamificación es que minimiza el aburrimiento a la clase, genera mayor interés en el estudiante, representando así una estrategia significativa en el logro de los objetivos de aprendizaje, siendo estimulante en los estudiantes para realizar interacciones con el aprendizaje desde una perspectiva social y colaborativa, trascendiendo el vacío fomentado desde la educación tradicional (p. 5).

En efecto, la gamificación surge como una herramienta eficaz, para despertar el interés de los estudiantes para desarrollar un aprendizaje significativo a través de la ludificación educativa.

Así mismo, en el proceso de aprendizaje es indispensable crear nuevos y diferentes modelos, metodologías, técnicas en el aula que aporten a cubrir las necesidades de los estudiantes a fin de lograr que el aprendizaje sea significativo. Según Muñoz (2018):

El aprendizaje gamificado se constituye en un potente activador de la cognición, en el sentido que despierta el interés del estudiante para desarrollar con eficacia un tema de estudio, situación que le permite realizar procesos mentales en favor de un aprendizaje duradero en el tiempo (p. 8).

Ante la situación planteada, se evidencian que el uso de la gamificación ejerce una mejora del rendimiento de los estudiantes, además de presentar resultados positivos en la satisfacción y la actitud de los estudiantes con respecto al uso de aplicaciones gamificadas.

El proyecto de investigación contribuirá a desarrollar una propuesta de innovación educativa, mediante un Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado, dotando al docente de formas innovadoras de acceso a la información y contenidos para la generación de nuevos conocimientos y competencias básicas, seleccionando la mejor manera de transmitir el conocimiento para lograr que el estudiante asimile apropiadamente los contenidos y tenga el mayor beneficio de las horas que emplea en su aprendizaje.

De allí que el unificar tecnología con metodologías activas como la Gamificación genere mejores y mayores aprendizajes en los estudiantes por la motivación intrínseca que ellos tienen por el uso de dispositivos, estableciendo un modelo basado en resultados educativos y funcionalidades tecnológicas que facilitan procesos de innovación en el ámbito educativa. Según Hernández-Padrón (2018) “gamificar en un contexto educativo, implica partir del currículo y realizar una propuesta didáctica utilizando el funcionamiento y la mecánica del juego, y así aprovechar sus ventajas como elemento motivador, social e interactivo” (p.154).

Se observa claramente que, mediante el uso de las TIC a través de la gamificación como estrategias pedagógicas, brindan la posibilidad de crear oportunidades para guiar e incrementar el aprendizaje.

El impacto social del presente trabajo investigativo recae directamente en los estudiantes, debido a que en ellos se desarrolla el aprendizaje significativo y son quienes requieren de la aplicación de este tipo de estrategias, basadas en la motivación con el objetivo de despertar su entusiasmo por los procesos de aprendizaje y contribuir con el desarrollo de sus capacidades y habilidades que les permitan un mejor rendimiento académico. Del mismo modo, los siguientes beneficiarios son los docentes quienes requieren de este tipo de investigaciones para mejorar su proceso pedagógico, mediante la utilización de diversas estrategias y metodologías, las mismas que pueden variar de acuerdo con el tiempo y al contenido a trabajar.

En tal virtud, se pretende que toda la sociedad ecuatoriana incorpore la gamificación en su proceso de aprendizaje y se prepare para enfrentar los retos de una sociedad basada en la tecnología, logrando procesos activos, recreativos y motivacionales que tienen como finalidad regular los procesos de aprendizaje, metacognición, evaluación y reforzamiento.

La viabilidad del presente trabajo investigativo recae en la apertura y accesibilidad de las autoridades en la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, puesto que, la colaboración y la facilidad que proporcionan dan lugar a la realización del objeto de estudio, de la misma forma, la participación de los docentes, estudiantes y padres de familia, retribuye en el campo de acción, en donde se ha desarrollado observaciones, entrevistas, recolección de información, y entre otros.

De la misma manera, en la investigación se cuenta con la participación de los docentes, quienes son los principales actores del objeto de estudio. También, se cuenta con los recursos pertinentes para la realización del proyecto como: computadoras, internet, revistas, libros y entre otras fuentes de información confiables; y dispositivos tecnológicos el flash memory. Por consiguiente, es relevante ya que la Gamificación

rompe los estereotipos siendo la difusora de nuevas técnicas de evaluación con un interfaz constantemente lúdico.

### **Planteamiento del problema**

Este trabajo investigativo pretende obtener como beneficio que los estudiantes como los docentes de la institución educativa donde se va realizar el estudio, puedan poner en práctica nuevas formas de desarrollar procesos de aprendizaje favoreciendo la comprensión, funcionamiento y desarrollo de las diversas actividades y recursos, mientras va generando implícitamente competencias digitales en estudiantes y docentes. Por lo tanto, se plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo contribuye la gamificación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”?

La educación actual está en constante transformación, la sociedad del conocimiento y la tecnología han traído consigo nuevos escenarios en los cuales los intereses de los estudiantes están en constante cambio, por lo que se considera importante prepararlos para que sean capaces de desarrollar aptitudes que la sociedad necesita, en el que los docentes deben explorar nuevas estrategias y recursos en sus clases para incrementar la motivación y el compromiso con sus estudiantes.

El uso de nuevas metodologías a través de la gamificación educativa es una alternativa para lograr atraer la atención del estudiante de una manera entretenida y divertida que contribuya positivamente al desarrollo del proceso de aprendizaje. Según un estudio realizado por Zaric y Scepanovic (2018):

Comparan los resultados de dos grupos que realizaron un mismo curso, pero uno con gamificación y otro sin gamificación. En el grupo que se aplicó la metodología de gamificación la nota media fue 8,5/10, mientras que en el grupo que no se aplicó ninguna técnica la nota media fue 7,3/10. Con la metodología gamificada las notas fueron un 16% mejores y los suspensos se redujeron en un 16% (p.4).

Es evidente entonces, que el uso de la gamificación se relaciona positivamente con el proceso de aprendizaje, lo cual ayuda al estudiante en su motivación y crecimiento personal, para un mejor rendimiento académico.

En este sentido, la gamificación en el proceso de aprendizaje abre nuevas perspectivas para incorporar recursos digitales, competencias, destrezas, motivaciones y juegos, promoviendo la creatividad y el aprendizaje autónomo. De acuerdo al estudio realizado por Gaspar (2021):

Demostró que la gamificación es una estrategia de aprendizaje que despierta el interés de los estudiantes para aprender de manera significativa y, por el lado del docente, le permite evaluar su metodología y planificar las clases más dinámicas y motivadoras para crear ambientes donde los estudiantes puedan participar, enriquecer sus aprendizajes y competir de manera eficiente (p. 33).

En este propósito, se evidencian que el uso de la gamificación ejerce una influencia significativa en la mejora del rendimiento de los estudiantes; asimismo, se encontraron resultados positivos en la satisfacción y la actitud de los estudiantes con respecto al uso de aplicaciones gamificadas.

En la era tecnológica en que los seres humanos viven y las constantes transformaciones sociales aceleradas, exigen propuestas innovadoras que cambien la forma de enseñar, pensar y actuar. De acuerdo a la OCDE (2019):

Los docentes han recibido formación en herramientas de TIC para la enseñanza en la educación inicial (en niveles que llegan al 64% en el Brasil, el 77% en Chile, el 75% en Colombia, el 77% en México y el 53% en Argentina), ellos consideran que tienen una alta necesidad de formación en esta materia. Igualmente, un alto porcentaje del personal directivo (el 59% en el Brasil, el 64% en Colombia, el 44% en México y el 39% en la Ciudad de Buenos Aires) declara que la tecnología digital de la que disponen sus centros educativos es inadecuada o insuficiente (p.10).

Hecha la observación anterior, es necesario proporcionar una formación continua a los docentes sobre el uso eficaz de los diversos recursos digitales, en su práctica y desarrollo profesional, para avanzar en el aprendizaje de los estudiantes.

El desafío de las nuevas generaciones no solo se centra en alcanzar los años de escolaridad, la principal preocupación actual es como se están formando sus habilidades cognitivas en su proceso de aprendizaje. Según la Comisión Económica para América Latina y el Caribe-CEPAL (2019):

España y Portugal alcanzan niveles similares al promedio de la OCDE, con entre un 75% y un 80% de sus estudiantes adquiriendo niveles de logro superiores al nivel 2. Les sigue Chile, con proporciones cercanas al 65%-70% de sus estudiantes en el área de lectura y ciencias, pero en matemáticas solo un 48% logra los niveles mínimos de aprendizaje (p. 53).

Se observa claramente, que los estudiantes logran aprendizajes significativos cuando el tipo de metodología mediante la cual se les imparten los conocimientos es de su agrado y despierta su interés, lo cual se ve reflejado en su rendimiento académico.

La globalización, automatización y digitalización de tareas en diversos ámbitos, está teniendo un gran impacto en la vida de los seres humanos, en su educación, cultura, y la forma de comunicarse. De acuerdo a la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura-OEI (2019):

En lectura y ciencias, varios de los países logran los niveles mínimos de aprendizaje. Es el caso de la Argentina, Brasil, Colombia, Costa Rica, México y el Uruguay. En el caso del Perú, entre el 40% y 45% de sus estudiantes alcanzan los niveles mínimos. Panamá, y particularmente, la República Dominicana presentan desafíos importantes en el logro de aprendizajes, teniendo a la mayor parte de sus estudiantes por debajo de los niveles de logro mínimo para cada una de las áreas medidas por la prueba PISA (p. 54).

Tal como se observa, la mayoría de países latinoamericanos participantes obtuvieron una puntuación menor al promedio en las tres áreas calificadas, es necesario que toda

la comunidad educativa sea competente en motivar con el uso de los recursos digitales, para que se logre cumplir con la verdadera innovación en el aprendizaje.

En el proceso de aprendizaje las aulas se vuelven más colaborativas gracias a las herramientas virtuales, los alumnos están constantemente usando la tecnología, y el docente debe actualizarse constantemente en su forma de enseñar. En este sentido, la plataforma educativa digital Blinklearning (2018) “Señala que el 78% de los docentes practica un aprendizaje colaborativo y/o cooperativo gracias al manejo de herramientas digitales dentro de las aulas. Del mismo modo, el 43% aplica un aprendizaje por competencias y el 36% un aprendizaje autónomo” (p.23).

Es evidente entonces, que el uso de plataformas de aprendizaje propone nuevos retos en investigación y tecnología educativa, estableciendo una serie de estrategias de apoyo a las metodologías para el aprendizaje que requieren también una combinación de nuevas estrategias complementarias a la educación tradicional mediante la utilización de herramientas generadas por las TIC.

En Ecuador el proceso educativo es decreciente, esto se ve reflejado en los resultados académicos de los estudiantes a nivel nacional, en el Programa para la Evaluación Internacional de los Alumnos (PISA), quedando fuera del ranking mundial con respecto a la calidad educativa. Según el informe presentado por INEVAL (2018):

Ecuador cuenta con un alto porcentaje de estudiantes por debajo del nivel básico de competencia en lectura, matemáticas y ciencias; y, por el contrario, un pequeño porcentaje de estudiantes de alto rendimiento llegan a los niveles más altos de aprendizaje en al menos una asignatura (22,6% vs el 66,7% de la OCDE). En lectura el 51% de los estudiantes no alcanzaron el nivel 2, la cifra se eleva al 57% en ciencias y a un alarmante 71% en matemáticas (p.41).

Después de las consideraciones anteriores, al ampliar el panorama hacia el resto del mundo las puntuaciones de Ecuador son inferiores al promedio de la OCDE en las tres áreas, lo que indica que el aprendizaje se enfrenta a una variedad de desafíos relacionados con la actualización, revisión y desarrollo de prácticas pedagógicas que



respondan a las nuevas necesidades y características de una población en constante cambio.

En este sentido, el Ministerio de Educación del Ecuador (2020) “implementado el uso de herramientas de gamificación para el rendimiento académico, con la finalidad que los estudiantes sean mucho más investigativos en cuanto al uso de recursos digitales en su proceso de aprendizaje”. Según un estudio realizado por Páez et al. (2022):

La población de estudio fueron 70 estudiantes de educación básica elemental a quienes se aplicó el experimento basado en el recurso de gamificación de la herramienta web Educaplay. El 32,0%, que equivale a 8 alumnos, afirma que utiliza las herramientas tecnológicas para aprender muy a menudo. Además, el 12,0%, equivalente a 3 alumnos, afirma que utiliza ocasionalmente la tecnología para aprender. Por último, el 4,0%, equivalente a un alumno, indica que nunca utiliza las herramientas tecnológicas para aprender (p. 9).

En tal sentido, el uso de recursos tecnológicos en el campo educativo constituye estrategias favorables para promover el aprendizaje en los estudiantes, mediante la motivación a través del juego con la finalidad que estos puedan captar el conocimiento y posteriormente lo pongan en práctica.

En el contexto nacional el nivel educativo ha disminuido, esto se ha visto reflejado en los resultados de la evaluación Ser Bachiller año lectivo 2020/2021 donde rindieron un total de 9.800 estudiantes siendo como requisito para poder graduarse. De acuerdo al informe nacional presentado por INEVAL (2020/2021):

El número de estudiantes que no alcanzaron el nivel mínimo de competencias (aptitudes y destrezas) en determinados aprendizajes matemáticos, lingüísticos, científicos y social, los estudiantes que alcanzaron al menos el nivel Satisfactorio fue 35,1%. En cambio, el nivel insuficiente alcanzó el más alto valor: 45,9 puntos porcentuales (p.35).

De acuerdo con, los resultados observados se evidencian que los estudiantes presentan un nivel mínimo en determinados aprendizajes, lo que permite conocer el estado de la

educación ecuatoriana a fin de implementar metodologías innovadoras orientadas al mejoramiento de la educación en el país.

A nivel provincial Cotopaxi presento una disminución porcentual de los estudiantes que obtuvieron una nota igual o mayor a 7, ubicándose en el puesto diez de las veinticuatro provincias del Ecuador. Según el informe nacional presentado por INEVAL (2020/2021):

El nivel insuficiente corresponde al grupo de estudiantes que no alcanzaron el nivel mínimo de aprendizajes (aptitudes y destrezas) en determinados dominios matemáticos, lingüísticos, científicos y social, los estudiantes que alcanzaron al menos el nivel Satisfactorio fue 40,6%. En cambio, el nivel insuficiente alcanzó el: 34,9 puntos porcentuales (p.41).

En tal sentido, los porcentajes obtenidos a nivel de la provincia de Cotopaxi indican un incremento en el nivel insuficiente en determinados aprendizajes, fomentar la participación activa del alumno, se vuelve cada vez más sustancial, y es en la estrategia aplicada por el docente donde se ven los resultados del aprendizaje significativo que aún presenta atrasos.

Ecuador se encuentra en pleno apogeo en el uso de recursos digitales, tanto docentes como estudiantes en sus hogares han podido explorar diferentes herramientas de gamificación como metodología lúdica para llevar a cabo el proceso de aprendizaje, videojuegos y las redes sociales son utilizadas a diario. Según el INEC (2021):

El analfabetismo digital en personas de 15 a 49 años disminuyó 1,2 puntos porcentuales a nivel nacional y 3,2 punto en el área rural. El porcentaje de personas que tienen teléfono inteligente aumentó 4,2 puntos para hombres y 5,9 puntos para mujeres. El uso de internet por lo menos una vez al día aumentó 6,1 puntos. Al menos una vez a la semana disminuyó 5,1 puntos, y al menos una vez al año 1,0 puntos (p. 15).

Por lo tanto, el uso de recursos digitales en el país aún presenta atrasos en el uso de las TIC y en infraestructura de comunicaciones, lo que afecta al desarrollo productivo y educativo.

En la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez” del cantón Latacunga, se ha evidenciado que no se introduce nuevas formas de aprender, ni se busca mecanismos diferentes de interacción dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. De hecho, los docentes usan el método tradicional de enseñanza centrado en el profesor, lo cual genera dificultades con las nuevas generaciones de estudiantes nacidos en la era tecnológica y demandan de diferentes herramientas para motivarse y participar activamente en su aprendizaje.

La reproducción de prácticas educativas tradicionales no considera que los estudiantes han experimentado un cambio radical y se los denomina como nativos digitales, quienes piensan y procesan la información de manera diferente, lo que plantea un desfase generacional, que requiere de elementos motivacionales en el aula.

La falta de entendimiento de este nuevo contexto genera ambientes negativos en la clase, tanto para los profesores como para los estudiantes. Como consecuencia de esta situación, se puede observar en los estudiantes, distracción continua, cortos tiempos de atención, aburrimiento, factores que desmotivan a los profesores. La didáctica tradicional usada por los profesores está enfocada en que los estudiantes sólo copien y memoricen sin entender, lo que provoca ocio, aburrimiento y desinterés.

La incorporación de cambios en el proceso pedagógico es limitada y los estudiantes de hoy están acostumbrados a jugar y dar una respuesta automática cuando se enfrentan a una mecánica de juego, así como también se ha observado que no se introducen estrategias lúdicas lo que convierte a la clase en un espacio monótono y aburrido, sin considerar que los estudiantes exigen la integración de metodologías y herramientas de aprendizaje que produzcan más actividad y motivación para aprender.

Los planteamientos anteriores, conllevan a la formulación de las siguientes interrogantes en el marco orientador de la investigación:

## **Hipótesis de investigación**

- **Hi:** La Gamificación influye en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022.
- **Ho:** La Gamificación no influye en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022.

## **Delimitación del tema**

La gamificación en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de 10mo año de E.G.B de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, parroquia Mulaló, año 2022.

## **Objetivos**

### **General**

- Determinar la influencia de la gamificación en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez, 2022”

### **Específicos**

- Describir la gamificación como técnica lúdica en los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022.
- Establecer la influencia de la dimensión dinámica de la recompensa en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022.
- Explicar la influencia de la dimensión dinámica de la competición en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022.

- Establecer la influencia de la dimensión dinámica de la solidaridad en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022.

**Cuadro 1. Sistemas de tareas con relación a los objetivos específicos.**

<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir la gamificación como técnica lúdica en los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtener información bibliográfica de autores y sitios confiables</li> <li>• Redacción del documento del Marco teórico</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar instrumentos para la recolección de información (cuestionario)</li> <li>• Aplicación de instrumentos</li> <li>• Procesar la información en el programa SPSS.</li> <li>• Análisis e interpretación de la información recolectada.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer la influencia de la dimensión dinámica de la recompensa en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructurar la experiencia de la dinámica de la recompensa dentro del juego para el aprendizaje</li> <li>• Desarrollar estrategias para el trabajo colaborativo</li> <li>• Presentación de resultados</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar la influencia de la dimensión dinámica de la competición en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de planes de clase en base a la dimensión</li> <li>• Desarrollo de las clases usando dinámica de la competición.</li> <li>• Análisis e interpretación de información recolectada.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer la influencia de la dimensión dinámica de la solidaridad en el proceso de aprendizaje en los estudiantes de la Unidad Educativa “Gral. Leónidas Plaza Gutiérrez”, 2022.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenciar las habilidades de los estudiantes a través de la experimentación del juego</li> <li>• Recompensar al estudiante en aquellas tareas que generen el propio aprendizaje</li> <li>• Motivar el esfuerzo y la cooperación dentro del ámbito escolar</li> <li>• Presentación de resultados</li> </ul>

*Elaborado por: García, J. (2022)*

## CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### **Antecedentes**

El impacto de la gamificación en el contexto actual fomenta el desarrollo de nuevas estrategias y herramientas para el desarrollo de procesos educativos y de aprendizaje. En ese sentido, se han encontrado una serie de trabajos de investigación que analizan su importancia. A continuación, se presentan las variables con una revisión de publicaciones nacionales e internacionales que dan sustento a la presente investigación.

Zambrano (2019) en su investigación acerca de la Percepción docente hacia la incorporación de estrategias de gamificación y videojuegos en el aprendizaje, el objetivo planteado fue conocer las percepciones que tienen los docentes del empleo, utilidad, viabilidad y aplicación de la incorporación de estrategias de gamificación en el proceso de aprendizaje. La metodología aplicada se basa en el enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo, correlacional, mediante la técnica de la encuesta, con el instrumento del cuestionario. Una de las conclusiones en esta investigación fue que los docentes no solo tienen percepciones favorables hacia la gamificación, sino que cuentan con las habilidades necesarias para incorporar la estrategia en su práctica de aula. Por ello, la Gamificación y videojuegos pueden ser una alternativa para generar una actitud más positiva de los estudiantes y crear un ambiente más agradable en el aula, como se lo plantea en este proyecto.

Del mismo modo, Villa (2021) realizó un estudio de la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia de lectoescritura en estudiantes de quinto grado, el objetivo implementar una estrategia pedagógica a través de la gamificación apoyada en el uso de la plataforma Genially. La metodología aplicada se basa en el enfoque cuantitativo, la técnica fue la encuesta y como instrumento el cuestionario con 14 preguntas y una prueba diagnóstica con 12 preguntas. Así se concluyó que, la estrategia pedagógica beneficio significativamente el desarrollo de habilidades de aprendizaje, fortaleciendo en el estudiante su nivel de interpretación y análisis de

diferentes tipologías textuales. Por lo tanto, el uso variado de estrategias como la gamificación contribuyen para la fundamentación de la presente investigación.

Por su parte, Holguín (2019) en su trabajo evidencias pedagógicas de gamificación: autoconstrucción y etnoculturalidad de aprendizajes matemáticos, cuyo objetivo se centra en determinar los efectos de los tipos de gamificación a partir de las variables aprendizaje de la adición y sustracción y resolución de problemas respectivamente. La metodología se basa en el enfoque cuantitativo, con diseño experimental, la técnica fue la encuesta y como instrumento el cuestionario. Las conclusiones señalan que los efectos fueron positivos en el aprendizaje de operaciones de adición y sustracción, con más beneficios para la representación algorítmica y simbólica. Esta investigación aporta en ofrecer una fuente de aprendizaje motivadora y efectiva para los estudiantes, logrando mayor responsabilidad en ellos y es significativo para el siguiente trabajo investigativo.

Por otro lado, Moncayo y Prieto (2022) en su trabajo sobre el uso de metodologías de aprendizaje activo para fomentar el desarrollo del pensamiento visible, cuyo objetivo es aportar metodologías enfocadas en el desarrollo de la estimulación del pensamiento visible en los estudiantes de bachillerato. El enfoque que se empleó es cuantitativo-cualitativo, la técnica fue la encuesta y como instrumento el cuestionario. Así, se concluyó que, es necesario fomentar este tipo de metodologías en los docentes para ayudar en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Esta investigación aporta en, promover el uso de metodologías que ayude a los estudiantes a pensar con creatividad e innovación que les ayude en la resolución adecuada de problemas facilitando la adquisición del conocimiento, elementos que ayudan a describir las variables investigadas.

En la investigación presentada por Carrera (2022) en su trabajo sobre las estrategias lúdicas para consolidar el aprendizaje de las operaciones básicas en la asignatura de matemáticas, en niños de segundo grado de educación general básica, tuvo como objetivo principal analizar el uso de las estrategias lúdicas para el aprendizaje de las operaciones básicas, de acuerdo a su frecuencia de uso por la docente y las posturas de



los estudiantes. La investigación se desarrolló mediante el enfoque cuantitativo, descriptivo, explicativo y correlacional, mediante la técnica de la encuesta, con el instrumento del cuestionario para responder a los objetivos propuestos. Entre los resultados obtenidos se indica que la docente emplea 8 estrategias siempre o en ciertas ocasiones, lo cual es interesante para los estudiantes. Por lo tanto, esta investigación contribuye con la búsqueda de alternativas para realizar cambios en una educación diferente a la tradicional que constituyen elementos para el desarrollo de la propuesta de investigación.

Finalmente, Barbecho et al. (2020) realizó un estudio sobre el análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural. Su objetivo es conocer la influencia de las metodologías lúdicas en el aprendizaje de la cultura en niños y adolescentes. Se emerge en el enfoque cuantitativo de hipótesis descriptiva, mediante la aplicación de una encuesta pretest y posttest. Así, se concluyó que las metodologías lúdicas favorecen al aprendizaje cultural en los salones de clase, en tanto, debe insistirse su incorporación como didáctica formativa en las aulas. Frente a ello se establece que, esta investigación contribuye al aprendizaje a través de estrategias didácticas y el fortalecimiento de la metodología de los docentes con herramientas actuales, aspectos esenciales en el presente estudio.

### **Fundamentación basada en el conectivismo**

El presente trabajo investigativo está centrado bajo la perspectiva del conectivismo, la cual, enfoca el aprendizaje para la era digital. Así lo plantea Siemens (2004) “El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones, es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados, la habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave” (p. 7). Es decir que, el aprendizaje educativo es un proceso de conexión de fuentes de información y nodos especializados de conocimiento.

Además, Siemens (2004) identificó los principios del conectivismo de la siguiente manera:

- 1) El aprendizaje y el conocimiento se encuentran en la diversidad de opiniones;
- 2) El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos;
- 3) El fomento y el mantenimiento de las conexiones son necesarios para facilitar el aprendizaje continuo;
- 4) El conocimiento debe ser actualizado y
- 5) La toma de decisiones es en sí, un proceso de aprendizaje.

De acuerdo con lo mencionado, los entornos personales de aprendizaje permiten compartir, colaborar y producir recursos y contenidos a través de procesos de participación, a partir de las conexiones que a la par permiten aprender más, y donde la interacción entre esas conexiones es más importante que el conocimiento mismo.

Por otro lado, el acto de aprender es más un proceso de asimilación que de adquisición, de apropiación personal de los significados adquiridos a lo largo de la vida. Además, Downes (2012) señaló que “el conectivismo es la tesis de que el conocimiento se distribuye a través de una red de conexiones, y por lo tanto que el aprendizaje consiste en la capacidad de construir y atravesar esas redes”. Es decir, el aprendizaje no es una actividad interna individualista y aislada, sino un proyecto compartido con diferentes grupos, no vinculados necesariamente por identidades, sino por intereses, preocupaciones y proyectos.

Cabe destacar que, en la actualidad se requiere de recursos que favorezcan las posibilidades de comprensión en contextos cambiantes y saturados de información. Por ello Galarreta (2018) se refiere “al conectivismo como la participación e interacción del educando permitiéndole relacionarse con la sociedad, los docentes se ven en la responsabilidad de formar para que puedan desenvolverse en el entorno, aplicando los conocimientos adquiridos en la materia de eficiencia y eficacia”

En tal virtud, el presente trabajo investigativo recoge las nociones de cada uno de estos grandes exponentes vinculados al conectivismo puesto que, a partir de ello se pretende desarrollar las estrategias de gamificación en el proceso de aprendizaje, lo cual aporta de manera significativa a la pedagogía conectivista ya que el docente juega un rol fundamental como motivador al descubrimiento en red, facilitando las interacciones,

relaciones entre nodos, involucrándose abiertamente, promoviendo que el estudiante sea reflexivo y crítico a partir de la construcción de su propia información.

## **Bases teóricas**

### **Gamificación**

La innovación digital ha ido evolucionando con el tiempo, los nuevos métodos de aprendizaje se están diversificando dentro y fuera de las aulas, y esto ha permitido que exista un creciente interés acerca de la gamificación. De acuerdo a Alomari et al. (2019) “la gamificación es un recurso muy potente para promover la motivación, el compromiso y el rendimiento” (p. 16). Es decir, la gamificación emplea recursos de los juegos para modificar el comportamiento de los individuos mediante acciones sobre su motivación.

De acuerdo al autor (González, 2019) “la gamificación es una estrategia de innovación educativa que en los últimos años ha sido adoptada por miles de docentes innovadores que desean aumentar la motivación por el aprendizaje en su alumnado” (p. 3). Es decir, la gamificación emplea recursos de los juegos para modificar el comportamiento de los individuos mediante acciones sobre su motivación.

Es importante recalcar que, la gamificación se puede utilizar en diferentes y múltiples entornos logrando la motivación de las personas, generando un gran impacto en la sociedad, mediante el establecimiento de normas, reglas y delimitaciones, que se cumplen durante el desarrollo de las actividades, con la finalidad de que alcancen el preciado conocimiento.

### **Principios de la gamificación**

La gamificación tiene cinco principios que permite su aplicación. Según Teresa (2020) indica los siguientes:

- **Motivación intrínseca:** Proviene de la voluntad del jugador de participar, se relaciona con tres elementos que la inducen, a saber, la autonomía, la competencia y la finalidad.

- **Aprender a través del disfrute intensivo:** El juego lleva a los participantes a un estado de conciencia en el que el individuo tiene control sobre sus acciones mientras está completamente absorto en la tarea que están realizando.
- **Autenticidad:** Se da prioridad a las habilidades contextuales más que a las nociones abstractas de aprendizaje formal.
- **Autonomía:** El jugar fomenta la exploración independiente, reuniendo intereses y preferencias personales, especialmente en las habilidades técnicas y artísticas (escritura, dibujo, música).

En tal virtud, Es decir, la aplicación de una actividad gamificada, no solo es la transición secuencial entre los pasos sugeridos, sino que se construye de diferentes maneras, según el modo en que se captura y/o procesa la experiencia. Estos modos revelan las preferencias individuales de los estudiantes ante las distintas situaciones o experiencias del aprendizaje.

### **Gamificación educativa**

La gamificación en el ámbito educativo busca que los estudiantes participen en clases de manera lúdica y divertida, mediante estrategias y técnicas propias del juego para hacer menos aburridas determinadas actividades. En este contexto, Iquise y Rivera (2020) manifiesta que “la gamificación es un tipo de aprendizaje en el ámbito educativo que crea una experiencia divertida, utilizado para absorber conocimientos, mejorar habilidades lo que hace más fácil la interiorización de conocimientos mediante el modelo lúdico” (p. 6). Por lo tanto, la gamificación fomenta el aprendizaje porque permite a los estudiantes sentirse motivados a aprender y tomar decisiones propias.

En este sentido, la gamificación educativa es un recurso y una estrategia importante para mejorar los aprendizajes. En relación a lo anterior Zambrano et al. (2020) indican que “la gamificación promueve el aprendizaje centrándose en el estudiante lo cual le favorece como motivación y crecimiento personal mejorando su rendimiento académico” (p.55). Lo que significa que, la gamificación influye en el comportamiento