



La gamificación en la educación: una estrategia didáctica, en el colegio Dr. Luis Celleri Avilés

Mercedes Lisbeth Delgado Palacios

mercydp60@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-9785-6416>

Docente de La Unidad Educativa Dr. Luis Celleri Aviles

Cecibel Eugenia Ángel Reyes

ceci.bel.33@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-3006-1694>

Docente de Escuela de Educación Básica Paquisha

Glenda Inés Saltos Palacios

glendaines19@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-1979-8046>

Docente de La Unidad Educativa Dr. Luis Celleri Aviles

Jhonny Rafael Del Castillo Espinal

idelcastillo9302@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-0125-5737>

Docente de La Unidad Educativa Dr. Luis Celleri Aviles

RESUMEN

Este artículo trata de una experiencia innovadora, lúdica interactiva con un enfoque metodológico basado en la gamificación con el apoyo de la aplicación digital kahoot, aplicada en el aprendizaje y evaluación formativa a los estudiantes de octavo, novenos y décimo año por medio de la plataforma kahoot usando los elementos gamificados propios de la aplicación, en la asignatura de estudios sociales de la Unidad Educativa Dr. Luis Celleri Avilés, la participación de los estudiantes se los analizó de forma cualitativa, los resultados se los midió mediante un test en kahoot.

La propuesta de la gamificación es un estilo de aprendizaje útil que potencia la motivación y la concentración del estudiante, además que fomenta el uso de las TICs en el campo educativo basado en el juego, la búsqueda de la información se las realizó a través de Google académico, artículos de revistas indexadas, libros y periódicos, para conocer cuál es el rol principal que ha tenido la gamificación en estos últimos tiempos y cuál ha sido su impacto.

La gamificación se ha convertido en una estrategia innovadora activa de enseñanza en tiempos difíciles convirtiéndolos en una oportunidad, asimismo aún existe muchas limitaciones por el uso de la tecnología incluso para el docente que deja a un lado el método tradicional.

Palabras clave: educación; evaluación formativa; gamificación; kahoot; test.

Correspondencia: mercydp60@gmail.com

Artículo recibido: 05 agosto 2022. Aceptado para publicación: 15 agosto 2022.

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/) 

Como citar: Delgado Palacios, M. L., Ángel Reyes, C. E., Saltos Palacios, G. I., & Del Castillo Espinal, J. R. (2022) La gamificación en la educación: una estrategia didáctica, en el colegio Dr. Luis Celleri Avilés *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4) 3116-3131. DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2816

Gamification in education: A didactic strategy, at the Dr. Luis Celleri Avilés school

ABSTRACT

This article deals with an innovative, playful interactive experience with a methodological approach based on gamification with the support of the kahoot digital application, applied to learning and formative evaluation for eighth, ninth and tenth grade students through the kahoot platform. Using the gamified elements of the application, in the social studies subject of the Dr. Luis Celleri Avilés Educational Unit, the participation of the students was analyzed qualitatively, the results were measured by means of a kahoot test.

The proposal of gamification is a useful learning style that enhances the motivation and concentration of the student, in addition to promoting the use of TICs in the educational field based on the game, the search for information was carried out through Google academic, articles from indexed magazines, books and newspapers, to find out what the main role that gamification has had in recent times and what its impact has been.

Gamification has become an active innovative teaching strategy in a time of difficult use, turning them into an opportunity, there are still many limitations due to technology, even for the teacher who leaves aside the traditional method.

Key words: *education; formative evaluation; gamification; kahoot; test*

1. Introducción

La gamificación es un mecanismo de juego que se aplica en la educación como una estrategia educativa para absorber algunos conocimientos, mejorar alguna destrezas o competencia, el mismo que cada vez gana terreno por el uso de una metodología formativa de carácter lúdico, generando un aprendizaje divertido con una experiencia positiva.

El enfoque didáctico de la gamificación realmente funciona porque consigue motivar a los estudiantes y a los docentes quienes deben innovar en sus distintos grados formativos, y la comunidad educativa debe ser parte de aquello, las herramientas de gamificación buscan una dinámica personalizada como un aprendizaje activo donde el estudiante es protagonista de su progreso académico.

Ganar vidas, obtener puntos o pasar de nivel son algunas de las recompensas que conducen a los alumnos a involucrarse en su propio aprendizaje a través de la gamificación. Las TIC en la educación han llegado para quedarse. En España, el 45,4% de los centros educativos ya disponen de un entorno virtual de aprendizaje. (Profuturo, 2022).

En cuanto a la calidad de la enseñanza, los docentes del colegio Dr. Luis Celleri Avilés hemos tenido que reflexionar y valorizar nuestro rol de educador para dar un cambio significativo a su estructura pedagógica dejar a el tradicionalismo, para someternos a una pedagogía innovadora con el apoyo de la tecnología, es por eso, que es importante evocar que es la entidad educativa la que se anexa en el procesos de formación profesional académico, en donde la educación es un elemento necesario en el bienestar de los alumnos.

Antes los problemas pedagógicos mencionado, se implementa una nueva tendencia en el contexto educativo cellerino,

La tecnología generar vínculos entre profesores y alumnos, y que actúan como ventana al mundo, se da en el caso de las cMOOCs (MOOC más colaborativos), las wikis, los Entornos Personales de Aprendizaje (PLE), la Pizarra Digital Interactiva (PDI), el mobile learning, y, cómo no, las técnicas de gamificación (Peñalva et al., 2019, p.247)

2.1 Historia de la gamificación

La gamificación ha existido desde tiempos remotos en la educación, empezando por unos juegos sencillos por ejemplo cuando a los niños cuando le damos una crema de zanahoria, eso es gamificación o cuando jugamos con la cuchara y la sopa le hacemos como si fuese un avión y si se la toma les decimos bravo para esto funcionan las técnicas de recompensa y aplicamos la motivación, reconocimiento, refuerzo positivo y de pronto le dibujamos una carita feliz.

Según Miguel Ángel Propietario de la página de profesores (Sutori), indica algunos juego que se aplicaba en tiempo remotos, el primer juego de gamificación de la historia es "El juego Real de Ur 2600 A.C" se lo exhibe en el Museo Británico (Londres), segundo juego III A.C. En Asia surge la "Chaturanga", posible origen del conocido "Ajedrez". Posteriormente se establece en Europa la normativa vigente de este juego, tercer juego Edad Media (Siglos V- XV). Uso del Ajedrez para la enseñanza de la estrategia militar., Cuarto juego En 1979 surge el primer juego multiusuario virtual MUD-1, en la Universidad de Essex, en Reino Unido, quinto juego Década de 1980 a 1990. Se abren al público las primeras salas de juego. Pac- Man, Tetris y Arkanoid surgen en esta época. (Angel, 2010).

Por otra parte como juego un poco más moderno en este escenario tenemos como ejemplo los Boy Scouts creado 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. Ya con la tecnología en auge y con las maquinas juegos por medio de computadoras un estudio sobre juegos el británico Nick Pelling, "señala que en el año 2002 inicia en el desarrollo de su trabajo, en el mundo de las computadoras, una vinculación de elementos propios del videojuego en el mundo de la programación informática" (Olivat, 2016, p.30).

En tiempos actuales ya en la era digital la gamificación es promovida a través aplicaciones más sofisticada donde los estudiantes podrán aprender de una forma divertida, natural y lúdica, para este caso de estudio innovador y activo se va a utilizar una aplicación tecnológica como, kahoot, "Kahoot Study presenta un kit de herramientas de estudio rápido y flexible que hace que el aprendizaje sea más interesante, atractivo y agradable"

(Kahoot, 2022). y **genially** que trabajan con elementos gamificados propios de su juego en cualquier escenario educativo para que estudiantes se divierta mientras aprende. Según Peña (2021), considera que software Gianelly “ofrece gran cantidad de recursos para aplicar la gamificación, una estrategia para potenciar el aprendizaje y la enseñanza”, de acuerdo al autor la herramienta tecnológica muestra una nueva dimensión en la creación de experiencias visuales, imágenes con interactividad y animación de forma muy sencilla, sin necesidad de saber programación, diseño una web o diseño gráfico, simplemente creando una cuenta gratuita o ingresando con tu correo de Gmail, aplicas una plantilla y empieza a diseñar tu juego interactivo. Según González (2019), “La gamificación en el aula 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.1).

La gamificación se basa en una técnica de aprendizaje mediante el modelo del juego con el fin de conseguir mejores resultados, y para absorber mejores conocimientos, y mejorar algunas destrezas, y competencias en el aula de clase.

2.2 Gamificación, cifras y casos de éxitos

Para Playmotiv una compañía que trabaja para motivar a los empleados en las empresas cita a MarketandMarkets, quien en un estudio recoge los datos sobre gamificación en inversión en el año 2020, estableciendo los datos de 5.500 millones de dólares en 2018 y más del doble (11.000 millones) en 2020, en la previsión de crecimiento para el mercado global de la gamificación, Un mercado que no ha dejado de crecer exponencialmente en los últimos años. (Playmotic, 2022).

La consultora Deloitte aseguró recientemente que el 25% de los procesos de las compañías pasarán a incluir dinámicas de gamificación en los próximos años. Gartner afirmó en otro estudio que ese porcentaje se elevará hasta el 50% en aquellos procesos relacionados con la innovación. Según esta consultora, el 70% de las compañías que conforman la Global 2000 list ya emplea la gamificación en alguno de sus procesos. (Playmotic, 2022).

“Se prevé que el tamaño del mercado de la gamificación crezca de USD 9100 millones en 2020 a USD 30 700 millones en 2025, a una tasa de crecimiento anual compuesto (CAGR) del 27,4 % durante el período de pronóstico” (Marketsandmarkets, 2022).

Según García (2019), sostiene que la gamificación obtuvo una relación positiva de 0.249 y un valor de significancia de $p = 0.017 < 0.05$, concluyendo la existencia de una relación directa, determinando que cuanto mayor es el empleo de la gamificación existe un mayor desarrollo de las competencias matemáticas, por otra parte, autores como Illlescas et ál. 2020, consideran que los educadores, al usar la gamificación mejoran el aprendizaje de las matemáticas y despierta la motivación en los estudiantes, sin embargo, no la aplican con frecuencia de manera inadecuada; esto quiere decir que existe cierto grado de desconocimiento de la metodología, por lo tanto los resultados no son los esperados, otros autores también consideran que el uso de la gamificación con una herramientas tics tiene sus desventajas porque muchos docentes les hace falta capacitación, además la institución no cuenta con una buenas estructura tecnológica, además, no todos los estudiantes cuenta con un dispositivo electrónico, y un internet de banda ancha, según Banco Interamericano de Desarrollo (2019), todos estos inconvenientes reduce la motivación intrínseca, aumentos de la ansiedad y efectos motivacionales de corta duración.

Rodríguez et al. (2019), Establecen que “La gamificación puede ser una herramienta de aprendizaje universal, lo que evidencian las múltiples incorporaciones de juegos en la enseñanza”, La gamificación fomenta la participación, la creatividad y la curiosidad, motiva a los alumnos por aprender porque están interactuando de manera directa en un entorno natural que le genera mucha confianza, es un escenario propicio para el aprendizaje.

El Banco Interamericano de Desarrollo (2019), considera que los estudios sobre gamificación han aumentado significativamente. Según Google Scholar, el número de artículos publicados anualmente que contienen las palabras “gamification” y “education” pasó de 140 en 2010 a 3.570 en 2014 y llegó a 9.570 en 2018.

2.3 Técnicas de aprendizaje de la gamificación educativa

Tabla 1: Técnicas De Aprendizaje De La Gamificación Educativa

Acumulación de puntos	Se asigna un valor a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan
Escalado de niveles	Se definen niveles que el usuario deberá ir superando
Obtención de premios o regalos	Se van entregando a medida que se van cumpliendo objetivos
Clasificaciones	Según los puntos obtenidos u objetivos logrados se subirá o bajará en un ranking
Desafíos	Competiciones entre los usuarios para lograr los premios
Misiones o retos	Conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, sólo o en equipo.

(Malvido, 2019)

2. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS O MATERIALES Y MÉTODOS

2.4 *En el contexto de caso la gamificación como pilar de eficiencia y eficacia en el rendimiento educativo Cellerino*

Esta estrategia pedagógica se trata de una experiencia didáctica lúdica interactiva apoyada en tecnología, realizada en el mes de mayo de 2022, al inicio del periodo lectivo 2022-2023, con los siguientes grados, noveno y décimo año de educación básica superior, de la Unidad Educativa Dr. Luis Celleri Avilés, asignaturas bases y obligatoria del currículo del Ministerio de Educación, la experiencia se la llevo a cabo en 8 semanas, por medio del uso de las herramientas tecnológicas, y que ha sido aceptada por las autoridades de la institución

Según la malla curricular del Ministerio de Educación del 2022 indica, que son 3 periodos semanales tanto la asignatura de Estudios sociales y matemáticas según el horario establecido tenían 3 horas de clases teóricas, lo que significa que es todo un reto para los profesores del área, para mantener la atención de la clase, entonces para esta ocasión es preciso emplear recursos metodológicos innovador y activo, por lo implementamos los elementos gamificados de la herramienta digital Kahoot. Dicha herramienta consiste en utilizar las mecánicas del juego con el fin de potenciar la motivación, la concentración

o el esfuerzo, creando una mejora del proceso de enseñanza aprendizaje (García et ál. 2017).

El estudio se desea demostrar que gamificación es una estrategia didáctica para potenciar el aprendizaje y la enseñanza, para eliminar el aburrimiento y la escasez de motivación en las clases de matemáticas y estudios sociales, ponerla en marcha esta propuesta servirá de apoyo para los profesores Cellerino entre otras instituciones, esta estrategia ayudará a los educando a desarrollar nuevas destrezas que todavía no han sido explotadas.

2.5 Metodología

2.5.1 Desarrollo de la propuesta

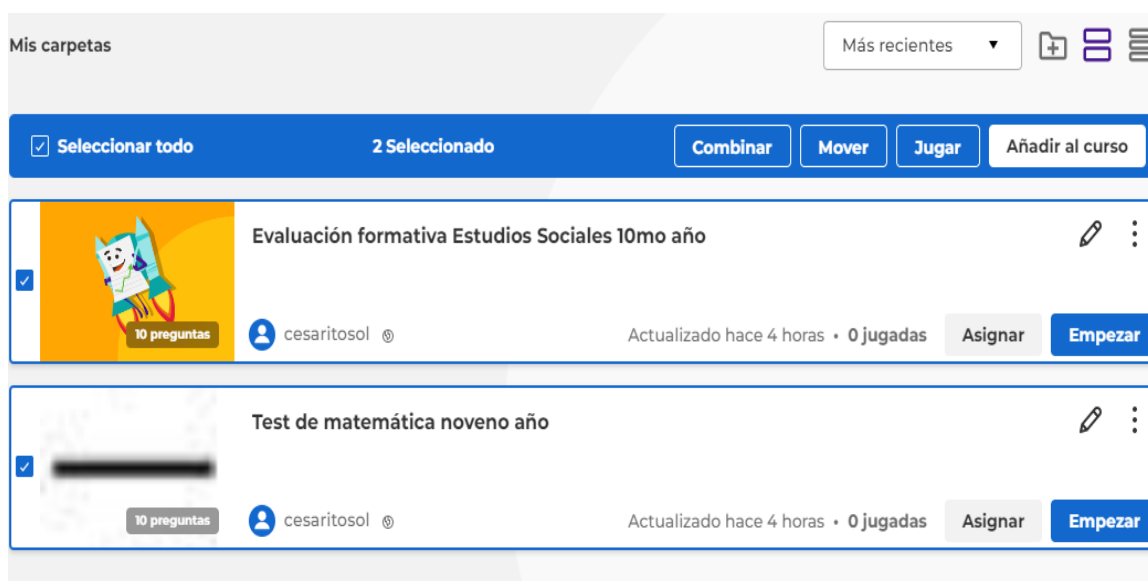
Esta propuesta educativa está diseñada para conseguir los objetivos educativos por medio de la herramienta kahoot, para potenciar la motivación en la enseñanza y el aprendizaje, apoyado por la herramientas tics por medio test de preguntas, generando contenidos interactivos lúdicos que ayuden a potenciar el aprendizaje en la asignatura de estudios sociales y matemáticas, que permitan desarrollar feedback en tiempo real, mejorando las habilidades del estudiante.

2.5.2 Descripción de las actividades ideadas para innovar en la docencia

En este artículo de investigación adopta un enfoque cuantitativo, basado en un estudio práctico e interactivo, en la Unidad Educativa Dr. Luis Celleri Avilés, con grupo de participantes inscritos en noveno y décimo año, en un análisis previo que se ejecutó en la apertura del año lectivo sobre conocimiento general de la asignatura de estudios sociales y matemáticas sobre comprensión de los contenidos básico, los estudiantes manifestaron en la prueba que esos contenidos eran complicados de comprender, que nunca comprendieron esos temas, asilo lo determinó el docentes en un diagnóstico, se pudo constatar en aun la evaluación se la realiza de forma tradicional, en papel con preguntas largas difícil de completar, esta situación negativa hizo que haya gran desmotivación por aprender las asignaturas en mención, los estudiantes obtuvieron una calificación de 7.

En base a la problemática se optó por utilizar la plataforma kahoot para diseñar el cuestionario interactivo de 10 preguntas, además se acompañó el juego por medio de whatsapp en los grupos creados por los tutores de los curso noveno y décimo para enviar los link del juego en la que los estudiantes para su respectivo desarrollo en teléfonos

inteligentes o cualquier dispositivo electrónico. Este estudio se basa en una metodología de investigación interactiva lúdica por medio de la herramienta Kahoot, aplicando QUIZ, se trabajó con dos grupos de estudiantes de noveno y décimo año en grupos de 5 con un total de 50 estudiantes, para jugar con los test diseñado por el profesor como son: Evaluación formativa estudios sociales 10mo año y test de matemática noveno año, todos los escolares cuenta con un dispositivo electrónico para dar respuesta a las actividades propuestas en la gamificación.



Los test Kahoot fueron revisados por la comisión y el área de aprendizaje antes de ser aplicado en clase. En cuanto a la calificación, las preguntas están valoradas el procedimiento que servía de resumen del tema y el informe Kahoot para su evaluación. La propuesta cuenta con dos link de test o cuestionario en la herramienta kahoot que pasaran a ser dos sesiones, cada una se enlaza con el objetivo del estudio, cada sesión se ejecuta activando los conocimientos previos que tienen los alumnos, con el propósito de crear los nuevos conocimientos.

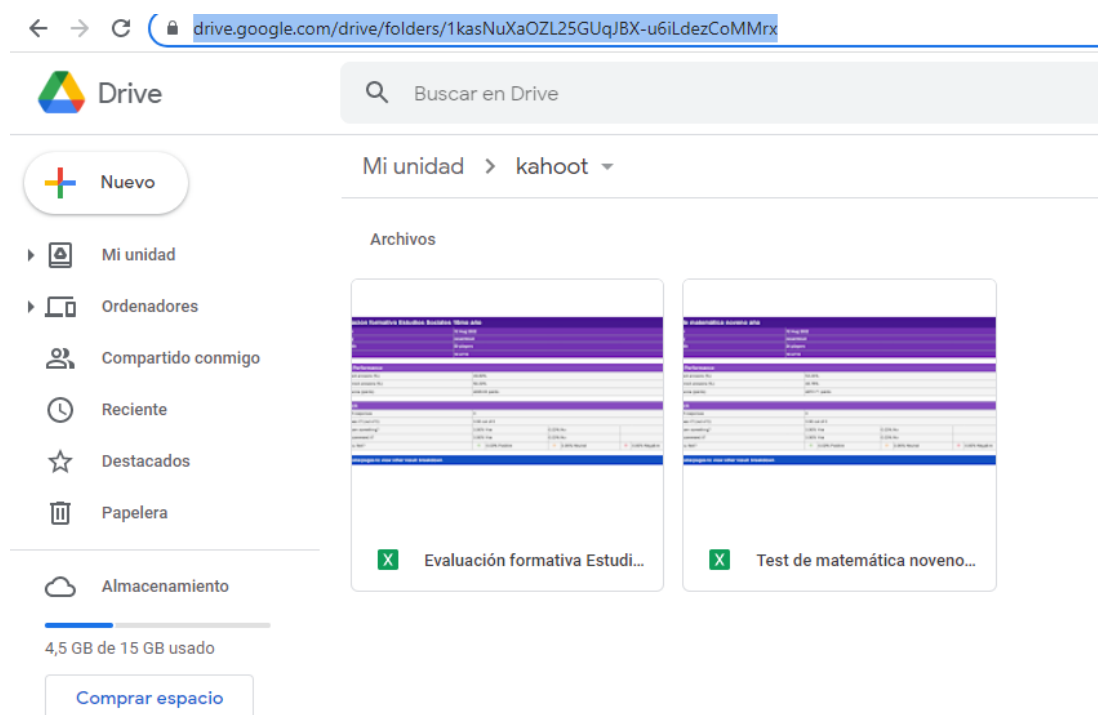
Link 1: Para décimo año asignatura Estudios Sociales.

<https://create.kahoot.it/share/evaluacion-formativa-estudios-sociales-10mo-ano/46a38232-ef27-4c3d-9b7f-7010ef7c2c7c>

Link 2: Para Noveno año matemáticas. <https://create.kahoot.it/share/test-de-matematica-noveno-ano/a6255803-1d40-4166-bc96-f947de8b1a3d>

Figura 1:

Carpeta Google Drive De Los Archivos De Cuestionarios De Estudios Sociales Y Matemáticas



<https://drive.google.com/drive/folders/1kasNuXaOZL25GUqJBX-u6iLdezCoMMrx>

Tabla 2: Quiz De Cuestionario De Estudios Sociales

Quiz de opciones múltiple	En el Ecuador en el periodo presidencial de Juan José Flores ¿qué es lo que generalmente se considera como positivo
Quiz de opciones múltiple	En la presidencia de Vicente Rocafuerte merece ser reconocida por su afán, civilizador y progresista.
Quiz de verdadero o falso	Dentro de los derechos constitucionales del Ecuador existen derecho a la muerte
Quiz de opciones múltiple	Que entiende por soberanía
Quiz de opciones múltiple	En el Ecuador el Concordato Garciano trajo consigo que
Quiz de opciones múltiple	La segunda guerra mundial es considerada el conflicto más grave de la historia de la humanidad
Quiz de verdadero o falso	La clase social que llegó al poder político en la revolución industrial fue la burguesía

Quiz de opciones múltiple	A partir de 1809, a Quito se le empezó a llamar Luz de América porque
Quiz de opciones múltiple	Elena quiere saber el estado del clima de una región ¿Que elementos naturales toma en cuenta
Quiz de opciones múltiple	En Ecuador un personaje ilustre de la colonia que fue médico, escritor y precursor de la independencia

Fuente: Los autores

Al concluir la propuesta, se diseñó un test de satisfacción en google forms, se los empleó a los estudiantes de décimo y noveno año, para lograr una evaluación de los temarios.

3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se trabajó con dos test formativo en la plataforma kahoot para noveno y décimo año, se socializó las instrucciones en clase cómo funcionaba la plataforma y los quiz, las preguntas, fueron apropiadas a las unidades de trabajo tanto en las matemáticas como en estudios sociales, las misma que fueron distribuidas en los paralelos, los test gamificados se encuentran en el siguiente en la siguiente plataforma ver enlace <https://create.kahoot.it/my-library/kahoots/all>.

Cabe destacar que el trabajo, se ejecutó sin contratiempos, y sin ningún tipo de problemas todos los estudiantes lograron responder los quiz, aunque al principio no estaban familiarizados con el uso de kahoot, Pero les resultó muy fácil de manejar la plataforma. 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 estudiantes de noveno y décimo año, están en la plataforma kahoot. Link [para 10mo año estudios sociales:](https://create.kahoot.it/share/evaluacion-formativa-estudios-sociales-10mo-ano/46a38232-ef27-4c3d-9b7f-7010ef7c2c7c)

<https://create.kahoot.it/share/evaluacion-formativa-estudios-sociales-10mo-ano/46a38232-ef27-4c3d-9b7f-7010ef7c2c7c>

Link [para 9no año matemáticas](https://create.kahoot.it/share/test-de-matematica-noveno-ano/a6255803-1d40-4166-bc96-f947de8b1a3d) <https://create.kahoot.it/share/test-de-matematica-noveno-ano/a6255803-1d40-4166-bc96-f947de8b1a3d>

Finalmente se muestra una encuesta de satisfacción en la plataforma google forms necesaria sobre estudio de Gamificación, 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 indiferente; 4 De acuerdo; 5 Totalmente de acuerdo, Link de la pregunta de satisfacción realizada en la plataforma Google Forms y almacenada en Google drive

https://docs.google.com/forms/d/1297ZOf4sp79_zf20MXvtcE_M9uztbSU3Up4IS67wvys/edit

Tabla 3

Resultados Del Cuestionario De Satisfacción

Preguntas	Media 1-5	Des/estándar
Prefiero realizar una prueba en una plataforma informática como kahoot frente a un paradigma de test tradicional.	3,65	0,65
Al participar del test he aprendido el contenido de la asignatura de matemáticas y estudios sociales de forma activa	3,70	0,65
Me gusta contestar los quiz de preguntas del examen porque es interactivo	3,91	1,11
He superado la nota inicial, es más práctica que una prueba tradicional	3,84	0,81
El proceso de la prueba de los test ha sido muy complicado para mí	3,00	1,03
Creo que útil poder tener acceso a las prueba creados por mis docentes y hacer algunos ensayos al menos en matemáticas me ayudado mucho para el examen final	4,17	1.07
He utilizado los quiz de kahoot creado por los docentes para estudiar.	3,81	1,07
Es la primera vez que realizo un a prueba con esta estrategia lúdica e interactiva	3,86	0.96

Fuente: Elaboración propia

4. CONCLUSIÓN O CONSIDERACIONES FINALES

4.1 Consideraciones finales

En cuanto a la propuesta lúdica sobre la gamificación en kahoot se centró en los esquemas de los contenidos de la planificación curricular de la asignatura de estudios sociales y matemáticas, los puntos más valiosos que se resumirían en las consideraciones finales quedarían de la siguiente manera.

La gamificación fue una propuesta didáctica acertada porque los estudiantes de noveno y décimo año se relacionan mucho con la tecnología, son nativos digitales viven y mueren con ella, este enfoque fomentó el desarrollo de procesos de la enseñanza haciéndola más divertidas una clase sobre todo muy significativa para los estudiantes Cellerino. De igual manera, las actividades propuestas contribuyeron de la mejor manera el rol del docente en su labor didáctica e innovadora.

La gamificación es un elemento importante en el contexto educativo que introduce todo el potencial de los juego, para el desarrollo de las habilidades, conceptos y formación del niño y permite que el aprendizaje sea divertido y natural.

Todos los que hacemos educación debemos analizar y concientizar nuestro rol docente apostar por la innovación tecnológica en el aula, romper ese paradigmas que tanto ponen una barrera ocasionando un perjuicio a la educación, debemos buscar nuevos enfoques de enseñanza, dejar de ser esos docentes tradicionalista, tiranos y aburridos.

La implementación de la gamificación en los diferentes espacios educativos se hace efectivo cuando se incluyen entrenamientos didácticos reales, motivadora y efectiva para los alumnos con el fin de transformar las prácticas estudiantiles que promuevan la participación y la colaboración como actores principales y se favorezca el desarrollo de destrezas necesarias para afinar los procesos de aprendizaje.

Los beneficios de la gamificación en el aula se lo determina por que el docente entiende la ayudas que se genera por el uso de recurso educativo que en una o varias clases, este enfoque no discrimina ni excluye, al contrario, acepta al estudiante, porque reconoce la potencialidad y el talento, materializado por medio del descubrimiento oportuno.

4.2 Inconvenientes en el proceso de investigación

Algunos estudiantes manifestaron que algunas preguntas eran confusa, no estaban claras, muchos no entendían porque había varias opciones que pudieron ser verdaderas o la respuestas correctas En lo que respecta a la plataforma digital Kahoot, al principio de la primera practica se complicó porque el docente quien diseño las preguntas lo dejo con código y eso generó malestar en sus dispositivo electrónico no les aceptaba, incluso hubo malestar en los padres de familia porque sus representados se atrasaban y no pudieron realizar la práctica, la solución a este inconveniente se dio quitando los código y dejarlo libre para que puedan jugar en distinto horarios y así se pudo realizar la práctica.

4.3 Líneas de investigación futuras

En primer lugar, la posibilidad de llevar a cabo una intervención sobre aprendizaje con juegos lúdicos más ambicioso, donde se integren todas las asignaturas. Segundo la vinculación directa y la necesidad de profundizar en trabajos afines con la preparación académica del profesor en estos aspectos educativos.

Diseñar un sitio web con herramientas de gamificación efectiva para el aprendizaje virtual, que permitan evaluar de forma sistemática la participación del estudiante, de acuerdo a la implantación de una plataforma educativa. Sería muy interesante llevar a cabo las actividades de enseñanza y aprendizaje dentro de un mundo virtual en tercera dimensión.

4.4 Conclusión

En lo que respecta los resultados de la propuesta innovadora gamificadas pueden ser en todas las áreas de la institución, en todas las asignaturas desde octavo año hasta tercero de bachillerato, esta experiencia lúdica es de gran valor incluso para este tiempo difíciles, de pandemia que se crea esta nueva forma de educar y aprovechar la tecnología

Exclusivamente la educación básica y de bachillerato la gamificación es un desafío para muchas instituciones porque acarrea atender a todo el estudiantado, contar con un internet de banda ancha de alto nivel como mayor reto en las etapas educativas. Por ello, es necesario insistir que la gamificación puede ser un enfoque metodológico ventajoso para favorecer la educación virtual presencial.

Otras de las ventajas es que el estudiante considera que la experiencia de la gamificación mediado con la tecnología es un aprendizaje activo que les permitió trabajar de manera colaborativa y que su proceso de formación fue muy motivador, porque aprendieron a la teoría y la práctica y existió feedback.

5 REFERENCIAS

- Angel, M. (2010). *Sutori* . Obtenido de <https://www.sutori.com/es/historia/historia-de-la-gamificacion--wuAyreSWbkV6jJF1UAbTBa7s>
- Araya, R., Arias Ortiz, E., Bottan, N., & Cristia, J. (2019). ¿Funciona la gamificación en la educación? *Documento de trabajo del BID*, 1-48.
- Games, A. (2014). El juego inherente al ser humano. *Director de Diseñode Microsoft*.
- García Collantes , D. E. (2019). *Gamificación y competencias matemáticas en los estudiantes de 6to grado de la I. E. 2071 César Vallejo, Los Olivos 2019*. Tesis,

- Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/41937>
- García Fernández, J., Fernández Gavira, J., Sánchez Oliver, A. J., & Grimaldi Puyana, M. (2017). Gamificación y aplicaciones móviles para emprender: una propuesta educativa en la enseñanza superior. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 248-259.
- Gewerc, A., & Zapata Ros, M. (2019). Presentación del número especial de RED sobre competencia digital e inclusión social en niños y niñas de educación primaria. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 5-6. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/red/61/00>
- González González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Researchgate. net*, 1-22.
- Harter, S. (1981). *A scale of intrinsic versus extrinsic orientation in the classroom* (Vol. 3). New York, Estados Unidos: University of Demver.
- Illlescas Cárdenas, R. C., GarcíaHerrera, D. G., Erazo-Álvarez, C. A., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia de enseñanza de la Matemática. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*. doi:10.35381/cm.v6i1.345
- Kahoot. (2022). *Kahoot*. Obtenido de <https://kahoot.com/>
- Lowenhaupt, R., & Hopkins, M. (2020). Considerations for school leaders serving US immigrant communities in the global pandemic. *Journal of Professional Capital and Community*, 5(374), 375-380. doi:<https://doi.org/10.1108/JPC-05-2020-0023>
- Malvido, A. (2019). *Femxa*. Obtenido de <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>
- Marketsandmarkets. (2022). *Marketsandmarkets*. Obtenido de <https://www.marketsandmarkets.com/Thanks/subscribepurchaseNew.asp?id=991>
- Martínez Bonafé, J. (1988). El estudio de caso en la investigación educativa. *Investigación en la escuela*(6), 1-10.
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey . (2016). Gamificación. *Observatorio de Innovación Educativa*, 1-36.

- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 1-19.
- Peñalva , S., Aguaded , I., & Torres Toukoumidis , Á. (2019). La gamificación en la universidad española. Una perspectiva educomunicativa. *Mediterranea de Educación*. doi:doi.org/10.14198/MEDCOM2019.10.1.6
- Playmotic. (2022). *Playmotic*. Obtenido de <https://playmotiv.com/nada-mejor-que-una-analisis-de-datos-para-comprender-mejor-la-repercusion-de-la-gamificacion-en-los-negocios/>
- Profuturo. (2022). *Profuturo* . Obtenido de <https://profuturo.education/noticias/5-ejemplos-gamificacion-aulas-profuturo-educacion/>
- Rodríguez Oroz, D., Gómez Espina, R., Bravo Pérez , M., & Truyol, M. E. (2019). Aprendizaje basado en un proyecto de gamificación: vinculando la educación universitaria con la divulgación de la geomorfología de Chile. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de*, 16(2). doi:<https://doi.org/10.25267/RevEurekaensendivulgcienc.2019.v16.i2.2202>
- Román, R. (2019). Gamificación: mitos y realidades. *Instituto para el futuro de la Educación*. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/gamificacion-mitos-y-realidades>