

La gamificación y su incidencia en la calidad educativa, en la escuela Manuel Reinaldo Benalcázar Castillo.

Gamification and its impact on educational quality at Manuel Reinaldo Benalcázar Castillo school.

Autores:

Gabriela Stefanía Guerrero Castillo



Docente en Escuela de Educación Básica Manuel Reinaldo Benalcázar Castillo

Ciudad: Guayaquil

País: Ecuador

Correo electrónico: mahiagabrielaz4@gmail.com

María Liliana Vega Pardo



Docente en Escuela de Educación Básica Manuel Reinaldo Benalcázar Castillo

Ciudad: Guayaquil

País: Ecuador

Correo electrónico: malio5@hotmail.es

Citación/cómo citar este artículo:

Vega, M., Guerrero, G, (2023). La gamificación y su incidencia en la calidad educativa, en la escuela Manuel Reinaldo Benalcázar Castillo. *Revista Social Fronteriza* 3(2) pp. 38-62 DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.7686135>

Enviado: enero 25, 2023 **Aceptado:** febrero 26, 2023 **Publicado** marzo 5, 2023



Resumen

Analizar la importancia del uso de la gamificación dentro y fuera del aula, para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y de esta manera diagnosticar el estado actual de las estrategias lúdicas de gamificación y su efectividad en la institución educativa. Se empleó una metodología de carácter cualitativo; para la recolección de información se utilizó varios instrumentos como encuestas a 22 docentes y entrevistas a 1 directivo de cada institución, donde se pudo contrastar la información desde dos perspectivas diferentes. Comprobando de esta manera que, la implementación de tácticas como la gamificación, trasladan la dinámica de la ludificación y los juegos al campo educativo, estimula la implementación del trabajo en equipo, fomenta el aprendizaje colaborativo y motiva al estudiante a esforzarse más para mejorar sus resultados académicos. Se asume que, la práctica pedagógica gamificadora, estimula el aprendizaje crítico reflexivo de los estudiantes y promueve la motivación, estímulo fundamental en la educación, para que exista un verdadero aprendizaje significativo.

Palabras claves: Gamificación; Calidad educativa; Innovación; Motivación.

Abstract

To analyze the importance of using gamification inside and outside the classroom to improve the teaching and learning processes. Thus, diagnose the current status of gamification strategies and their effectiveness in an educational institution. A qualitative method was used; for collecting information, several instruments were applied, such as surveys to 22 teachers and interviews with one director of each institution, where the information could be contrasted from two different perspectives. This demonstrates that implementation tactics, such as using games, transfer the dynamics of gamification in the educational environment. Also, it stimulates teamwork, promotes collaborative learning and motivates students to make a more significant effort to improve their academic results. It is assumed that the gamification pedagogical practice stimulates the critical reflective learning of students and promotes motivation, an essential stimulus in education, so there is real, meaningful learning.

Keywords: Gamification; Educational Quality; Innovation; Motivation.

Introducción

En una sociedad digitalizada como la de hoy en día, resulta importante crear nuevas estrategias metodológicas que permitan lograr procesos de enseñanza-aprendizaje significativos y eficaces, que incorporen habilidades de motivación, herramientas y recursos que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos (Ortiz et al., 2018).

Según Molina et al. (2017), enfatiza que, la escuela siempre ha sido un lugar donde ha existido algún tipo de interacción entre docente-alumno; en la gamificación es el maestro quien prioriza y ejecuta el desarrollo de actividades en ambientes lúdicos, utilizando el juego como un recurso didáctico para llegar hacia el aprendizaje, cuyas recompensas y niveles de consecución permitirán el cumplimiento de objetivos educativos innovadores y transformarán las actividades diarias monótonas en tareas lúdicas; dicho de otra manera, la gamificación es una actividad de aprendizaje innovador, cuya finalidad pedagógica va más allá de transmitir contenidos.

En ese sentido, la aplicación de metodologías activas exige el desarrollo de prácticas educativas dinámicas, que fortalezcan el conocimiento y mejoren el razonamiento lógico de los estudiantes. Contribuyendo a la mejora continua de la educación; puesto que hoy en día, el término calidad educativa, es empleado de manera espontánea y en ocasiones no precisamos que engloba esta definición, lo que nos conlleva a creer que se trata de un concepto complejo, porque reúne variados significados y diversas maneras de interpretar (Gutiérrez et al., 2018).

En ese aspecto, dentro del sistema educativo ecuatoriano en el Ministerio de Educación, se trabaja con un concepto de calidad educativa complejo y multidimensional, según el cual nuestro sistema educativo será de calidad en la medida en que los servicios que oferta, los actores que lo impulsan y los productos que forma, contribuyan a alcanzar ciertas metas o ideales conducentes a un tipo de sociedad democrática, armónica, intercultural, próspera, y con igualdad de oportunidades para todos (Ministerio de Educación, 2012).

En Ecuador, el Ministerio de Educación ha establecido algunos parámetros conocidos como los estándares de calidad educativa, que son niveles que deben ser alcanzados por los diferentes actores de la educación, dentro del sistema educativo, lo que conlleva a



efectuar un profundo autoanálisis sobre la eficiencia de la labor docente; pues solo a través de la concientización, es posible caer en la reflexión de que la sociedad de hoy en día ha sido tecnologizada y que las estrategias didácticas que se utilizaban hace años atrás, no tendrán la misma eficacia ahora, puesto que la realidad actualmente es distinta y el mundo al igual que la educación se ha innovado.

Desde esa perspectiva, integrar aspectos como la innovación en el ámbito pedagógico es “pensar en grande” porque, si bien es cierto, innovar significa acoplar algo para obtener una mejora real, continua y profunda; su ejecución demanda un cambio crucial en la metodología, didáctica, práctica pedagógica, paradigmas, herramientas, contenidos y más situaciones que conlleven a la prosperidad de la calidad educacional otras palabras; innovar es investigar, organizar, seleccionar, utilizar de forma creativa recursos materiales y humanos cuyo fin está direccionado a optimizar la calidad en la enseñanza aprendizaje de los centros escolares en (Iglesias et al., 2018).

Es importante añadir que, la sociedad actual se caracteriza por los cambios de toda índole que se han venido generando en los últimos años, permutas que han incidido directamente en la calidad de la educación, frente a esta revolución educativa, los docentes se ven comprometidos a capacitarse e investigar, para adquirir las competencias necesarias que les permitan mediar una enseñanza-aprendizaje de calidad, acorde a lo que la sociedad y entorno requiere (Iglesias et al., 2018).

De esa manera, un docente creativo, dinámico y motivador, tiene la capacidad de coadyuvar en la formación integral del estudiante, asimismo; un niño motivado es capaz de interiorizar los aprendizajes y ponerlos en práctica en su vida cotidiana, cada logro obtenido será resultado del nivel de motivación que obtuvo de su maestro.

Así también; innovar, motivar y gamificar son términos que en pedagogía activa están estrechamente relacionados; hoy por hoy, con el desarrollo de la ciencia y la tecnología, es imprescindible que los maestros investiguen, renueven y ejecuten estrategias que permitan fortalecer habilidades para la vida en sus estudiantes, de esta forma, estarán instituyendo a un ser autónomo que construirá, modificará y enriquecerá sus esquemas de conocimiento, un contenido se convierte en conocimiento, cuando el docente tiene la habilidad de mantener la motivación en sus alumnos, creando ambientes de aprendizaje acorde a sus necesidades metacognitivas (Polo et al., 2018).



En ese aspecto, la constante innovación y cambios del mundo, sitúa ineludiblemente a todos en la necesidad de considerar las características de una sociedad que se articula a las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, así como a las exigencias de la educación actual; en el ámbito formativo, el docente ha sido el foco de atención durante estos últimos tiempos (pandemia, tecnología, etc.) y es que no han sido solamente los avances tecnológicos las causales que generan preocupación en los maestros, sino el adaptarse a un mundo diferente y desconocido con un cambio de mentalidad y actitud, donde su responsabilidad incide directamente en formar a un ser íntegro para la vida, manteniendo su motivación, responsabilidad y empeño por aprender (Spiteri y Chang, 2020).

Además, se ha podido evidenciar la evolución educativa, pasando de un aprendizaje centrado en el docente a una educación innovadora enfocada en el alumno, donde la ciencia está al alcance de todos; niños que dominan dispositivos electrónicos y redes informáticas aún más que los adultos, jóvenes sumidos en el mundo de las redes sociales, video juegos, entretenimiento virtual, entre otros; adultos tratando de acostumbrarse a la nueva era digitalizada de hoy en día; en fin, todo el mundo está sujeto o implícito en la “Época digital” misma que ha conllevado a efectuar ciertas modificaciones dentro de la cotidianidad (Nousiainen et al., 2018).

Esta realidad, ha logrado demostrar que, la manera de enseñar y aprender ha cambiado y frente a estas transformaciones, los docentes se encuentran en la necesidad de buscar estrategias educativas innovadoras para llegar a los educandos, cuya la finalidad radica en desarrollar sus habilidades y competencias para la vida, motivándolos y manteniendo un equilibrio con las nuevas estrategias innovadoras de la actualidad. De esta manera se establece el propósito de analizar la importancia del uso de la gamificación dentro y fuera del aula, para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y de esta manera diagnosticar el estado actual de las estrategias lúdicas de gamificación y su efectividad en la institución educativa.

Revisión de literatura

Calidad educativa

En la actualidad, es muy común escuchar hablar sobre calidad educativa, pero... ¿qué es lo que este término implica? Gautier (2007) menciona que, la educación de calidad es un



derecho primordial al que todas las personas deben tener acceso, este término de calidad educativa, tiene como principal objetivo, el respeto, la equidad, los valores y por supuesto la eficacia y la eficiencia en los procesos educativos; el desarrollo de estrategias pedagógicas llamativas e innovadoras, son el reflejo del trabajo diario, organización y buen funcionamiento de las instituciones educativas, cuyo actor principal es el docente comprometido a transformar la educación tradicional, por otra, donde se permita incluir al estudiante, generando espacios para el desarrollo y disfrute del aprendizaje.

En función de lo planteado, la gestión institucional es la clave, para esto, se necesita la colaboración de directivos, docentes y por su puesto de los padres de familia, aquello con la finalidad de poder unificar esfuerzos que conlleven a crear metas en común y se pueda, finalmente, alcanzar los estándares de calidad creados por el Ministerio de Educación con la finalidad de lograr la tan ansiada calidad educativa (Chancay et al., 2021).

Si bien es cierto, en los últimos años los países de la región de América latina han presentado cambios significativos, en cuanto a la calidad educativa, y aún existen falencias que deben ser superadas, en especial en los aprendizajes de las asignaturas que son consideradas bases; como lo son matemática y lenguaje, dado que, estas ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento lógico y en la lecto escritura, para ello se requiere de herramientas necesarias que permitan superar estas dificultades (LLECE, 2016). Gamificar en educación primaria, requiere del análisis de diferentes situaciones como: la asignatura, el grupo de estudiantes, el entorno y el contexto donde se pretende aplicar dichas estrategias, además de la planificación, análisis y ejecución de habilidades, modelos y dinámicas que trasladen el conocimiento a la práctica donde se genere motivación, involucramiento, diversión, sobre todo aprendizaje (San Andrés et al., 2021).

Dentro del sistema educativo ecuatoriano, se destaca la evaluación, con la finalidad de valorar el ejercicio de la comunidad educativa, dentro de las instituciones es llevado a cabo gracias al Proyecto de Estándares de Calidad Educativa (PECE), creado por el Ministerio de Educación cuya finalidad es valorar, la pedagogía, la didáctica, la parte emocional, la inclusión educativa, así como la reglamentación, y de la misma forma el



clima laboral; todo esto encaminado a las mejoras continuas de la educación buscando al finalizar de cada proceso la calidad educativa (Chancay et al., 2021).

En este sentido, la calidad en la educación es un tema de estudio y más en la actualidad donde los avances tecnológicos están en su mayor apogeo, en el Ecuador los gobiernos de turno han determinado como política de estado realizar un cambio sustancial de las estructuras en el sistema de Educación. Todos estos cambios han ocasionados que dentro de las instituciones educativas se empiecen a revisar de forma más prolija los procesos, procedimientos, evaluaciones y planifiquen labor educativa en base a las nuevas reglas que propone los organismos educativos. Estas modificaciones, necesitan ser valorados y medidos de manera constante durante el tiempo que se crea necesario hasta lograr el mejoramiento de la calidad educativa (Suasnabas y Juárez, 2020).

No es suficiente que la educación sea un derecho inalienable, esta debe ser integral, basada en la inclusión y equidad, direccionando su accionar en el desarrollo de habilidades para garantizar la igualdad de condiciones y oportunidades para los niñas y niñas del sistema educativo sin distinción alguna, lo que conlleva a pensar que, el término calidad educativa abarca la educación para la inclusión, que en ocasiones se ve afectada por las diferentes realidades que vivimos en nuestro país, lo que conlleva pensar que se necesitan herramientas que unifiquen la inclusión con la calidad educativa (Lima y Tobar, 2021).

Las necesidades a nivel educativo han acompañado a este devenir, tanto desde las políticas de los organismos internacionales como los nacionales, donde se busca alcanzar mayor cobertura en educación, mejorando la calidad, la equidad, la igualdad y sobre todo la eficiencia en los sistemas educativos nacionales, a fin de obtener una verdadera inclusión educativa.

La educación es un tema que involucra a todos, para poder lograr un cambio generacional con una mejor visión de la educación, debe existir el compromiso de los involucrados, con base a la evaluación que se pretende se convierta en la base para la valoración del rendimiento académico de los estudiantes durante el proceso educativo, y desde ahí observar las falencias que necesiten ser mejoradas (Gallegos, 2008).

Gamificación



Existe una infinidad de términos modernos aplicados a la calidad educativa de hoy en día, en su mayoría desconocidos o nuevos para los docentes. En realidad, el mantenerse al margen del avance tecnológico, pedagógico y social, no es tarea fácil para un maestro, mucho menos el atraer la atención de personas que están expuestas a la maravilla digital de la tecnología, hoy por hoy, conservar la motivación y deseo por aprender en los estudiantes, supone en el pedagogo la investigación, análisis y aplicación de estrategias de aprendizaje, que conlleven al tan anhelado aprendizaje significativo.

Una de las estrategias pedagógicas que ha logrado mayor renombre en los últimos tiempos, es la Gamificación, cuya definición fue descrita en el año 2008 por Brett Terril, quien manifestó: “Todos los aprendizajes más importantes de la vida, se hacen jugando”, frente a esta aseveración, resulta importante aplicar en el aula estrategias que promuevan en nuestros estudiantes el gusto por aprender; si bien es cierto, la gamificación aplicada a la educación, ofrece algunos beneficios como: la motivación, el compromiso, la socialización a través de la interactividad y la interacción, haciendo de la actividad educativa, un entorno apto para la integración de nuevos aprendizajes (Ortiz et al., 2018).

¿Gamificar o aprender jugando?

La gamificación es una técnica, que emplea las mecánicas de los juegos en un entorno no-lúdico, con el fin de potenciar el aprendizaje significativo, considerando a dicho aprendizaje, como clave fundamental en el proceso de metacognición (Melo y Díaz, 2018). Esta técnica de aprendizaje aplicada de manera correcta, incidirá positivamente en el desarrollo metacognitivo de los estudiantes, provocando un aumento en la motivación y rendimiento académico, mostrando un mayor compromiso e interés por aprender, permitiéndole al maestro ser el guía que propone los retos y crea escenarios donde el estudiante pondrá en juego su imaginación y su habilidad para encontrar soluciones (Prieto et al., 2022).

Por su parte, el juego como herramienta de gamificación, fomenta las bases para el desarrollo de competencias sociales, emocionales y metacognitivas, a través del cual, los niños aprenden a establecer vínculos con su entorno social, a compartir, a negociar y a resolver vicisitudes que se les presente en su diario vivir (Morales y Flores, 2021).



La gamificación aporta significativamente en los estudiantes, creando espacios donde predomina el razonamiento, el pensamiento crítico, mejora las habilidades sociales, el respeto hacia sus pares y desarrolla el compromiso con el aprendizaje, para que dichas mecánicas de gamificación sean útiles, deben estar adaptadas a la realidad del alumnado, así mismo; el docente debe graduar el nivel de dificultad de los retos que proponga a sus alumnos, permitiendo un equilibrio entre las demandas de la tarea y las capacidades del estudiante que las va a realizar (López, 2020).

La gamificación como estrategia de aprendizaje, establece cambios de roles tanto de docentes como alumnos, por su parte el alumnado ejerce un papel activo en el aprendizaje contando con más libertad y responsabilidad; mientras que el profesorado se enfrenta al reto de enseñar a estudiantes con estilos de aprendizaje, aptitudes y personalidades diferentes, hechos que suponen realidades urgentes de las escuelas de hoy en día. Para enfrentar a esta situación es importante contar con estrategias que permitan motivar y a su vez comprometer al estudiante con su aprendizaje, porque en la gamificación se debe utilizar elementos con diseños de juegos, mediante los cuales se pueda inducir cambios positivos en el alumnado (Reyes, 2022).

Innovación

Cuando se alude del término innovación no se trata únicamente de la introducción de las nuevas técnicas o tecnologías, sino que hace referencia a un conjunto de acciones orientadas a mejorar la calidad educativa en las instituciones educativas. Para Margalef y Arenas (2006) como se citó en Van der Bijl y Van Sanden (2008), mencionan que, la innovación se refiere a un proceso de invención, es decir a ser creativos, novedosos en nuestras actividades para producir una acción desconocida en un inicio, de ahí que también el término innovar hace referencia al uso de medios que poseemos en nuestro entorno con ideas que nos lleven a crear una acción de forma diferente.

Por tanto, al hablar de innovación en los procesos educativos se refiere a la idea de hacer de la práctica docente un proceso donde se echa mano de los medios necesarios con actividades creativas que permiten facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje en los educandos, e ir propiciando el cambio educativo. Dentro del sistema educativo existen las innovaciones curriculares que están inmersas en el currículo donde todas las actividades se encuentran relacionadas entre sí, por lo que estas juegan un papel de



suma importancia para el docente, lo que implica incorporar nuevos recursos pedagógicos y materiales curriculares, de manera que, es importante reconocer que la sociedad está propiciando cambios que van direccionados a la educación (Murillo, 2017). Para que se efectúen estos cambios, es necesario que los docentes adquieran competencias profesionales que ayuden a guiar una enseñanza y aprendizaje de calidad en base a la realidad de la sociedad, es por eso que, en la actualidad los docentes se someten a renovaciones continuas que les permitan adquirir nuevas competencias y habilidades, que les ayuden a incrementar dentro del aula de clase herramientas digitales, que se conviertan en estrategias metodológicas innovadoras y que los alumnos logren adquirir las competencias básicas que les van a servir a lo largo de su vida profesional y personal; todo lo que logre sumar en la enseñanza fortalece el camino para alcanzar la calidad educativa (Iglesias et al., 2018).

La motivación como elemento fundamental para el aprendizaje

La motivación constituye un factor determinante para el logro de metas u objetivos, razón por la cual, el empleo de estrategias que favorezcan su práctica, permitirá llevar a cabo un proceso de aprendizaje activo, participativo, cooperativo y vivencial, evitando las clases tradicionalistas, en este sentido; resulta muy importante replantearse la práctica pedagógica pasiva con otra que se enfoque en la formación integral del educando (Gallardo y Camacho, 2008).

Un buen ambiente de aprendizaje, integra, incluye y supera las condiciones de infraestructura institucional, que si bien es cierto son importantes, pero no constituyen el todo para que exista una educación integral y de calidad, es aquí donde toma fuerza el rol del docente, mismo que tiene la ardua tarea de facilitar o generar un clima social que fomente una sana convivencia e interacción entre docentes y alumnos, para lograr la potencialización de sus destrezas y con ello garantizar el óptimo desarrollo de sus competencias (Malone y Lepper, 2021).

La motivación que puede crear el docente dentro del aula de clase, será efectiva a medida que esta esté asociada al interés y las necesidades de los alumnos (Alemán et al., 2018), es desde esa perspectiva, que la docencia no necesita recordar que la motivación es aquella confianza que brinda seguridad a nuestros estudiantes, esa convicción del poder hacer.



Metodología

Esta investigación se desarrolló considerando el enfoque cualitativo, metodología analítica-descriptiva, permitiendo así la recolección de datos específicos en espacio y tiempo real. Las técnicas aplicadas en esta investigación fueron la encuesta y la entrevista. El cuestionario para la encuesta a docentes, se creó con indicadores de dos respuestas (Si, No) así como de indicadores de cuatro alternativas de respuesta a precisar con opciones de (S: Siempre; CS: Casi Siempre; OC: Ocasionalmente y N: Nunca). La entrevista fue aplicada a los directivos de las dos instituciones educativas, con la finalidad de analizar el punto de vista desde su accionar en cuanto a calidad educativa, así como también, evidenciar y contrastar el conocimiento sobre las estrategias de gamificación que se llevan a cabo dentro de las instituciones educativas en las que estos dirigen.

Resultados

Se pone a consideración los resultados obtenidos de la recolección de datos en encuestas y entrevistas aplicadas a los docentes y directivos; dicha encuesta fue elaborada en la plataforma Google Forms y se envió mediante enlace a una muestra de veintidós docentes; doce docentes de la escuela “Manuel Reinaldo Benalcázar Castillo” y diez docentes de la escuela “Dra. Matilde Hidalgo de Procel”; vale la pena enfatizar que, todos los docentes encuestados poseen más de cinco años de experiencia en educación primaria.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos, mediante tablas divididas en los siguientes indicadores: “Conocimiento sobre gamificación”, “Aplicabilidad de la Gamificación en el aula”, “Importancia de la Gamificación”.

Tabla 1. “Conocimiento sobre Gamificación”

Ítems	Sí		No		Total	
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
1. ¿Conoce Ud. qué es gamificación educativa?	18	81,8%	4	18,2%	22	100 %
2. De ser positiva la respuesta anterior ¿Ha aplicado alguna vez estrategias de gamificación en su práctica pedagógica?	18	81,8%	4	18,2%	22	100 %
3. ¿Considera Ud. importante la aplicación de la Gamificación en las diferentes asignaturas institucionales?	22	100%	0	0%	22	100 %
4. ¿Aplica Ud. con frecuencia estrategias de Gamificación durante sus clases?	14	63,6%	8	36,4%	22	100 %
5. ¿Considera Ud. que la gamificación está ligada totalmente al campo tecnológico y digital?	16	72,7%	6	27,3%	22	100 %

Nota: Elaboración propia (2022)

Las contestaciones emergidas del primer indicador, dan respuesta al primer objetivo específico, señalando lo siguiente: dieciocho docentes, conocen lo que significa la Gamificación Educativa, cuatro maestros desconocen de dicha estrategia; contrastando estos resultados con los del ítem dos, en donde podemos evidenciar que los dieciocho docentes que conocen de esta estrategia, la han aplicado para el desarrollo de sus clases, asimismo los cuatro docentes que desconocen, ratifican sus respuesta al responder que nunca han aplicado dicha estrategia pedagógica, durante su práctica.

Respecto al ítem tres, los veintidós docentes encuestados, manifestaron en su totalidad que es importante la aplicación de estrategias de gamificación en todas las áreas educativas; puesto que la gamificación funciona como estrategia didáctica motivacional para el proceso de enseñanza-aprendizaje; en cuanto al cuarto ítem, catorce docentes manifestaron aplicar estrategias de gamificación frecuentemente, mientras que los restantes manifiestan aplicarla rara vez; con estas respuestas concatenamos al ítem

número cinco, donde se pregunta sobre la relación que guarda la gamificación educativa y la tecnología, en el cual dieciséis docentes manifestaron que la tecnología y la gamificación sí guardan relación y seis que no.

De los resultados obtenidos en la primera tabla, se evidencia que, la mayoría de docentes encuestados conocen y han aplicado dicha estrategia de aprendizaje; asimismo, se refleja un poco de confusión sobre la funcionalidad de la misma, puesto que en el quinto ítem se pregunta si la gamificación está relacionada totalmente a la tecnología, contestando en su mayoría, que ¡sí!; algo que no es totalmente cierto, porque autores como Parra y Torres (2018), manifiesta que la gamificación orienta al docente para crear ambientes de aprendizaje atractivos, que generen compromisos en los educandos y apoyen al logro de experiencias positivas para desarrollar aprendizajes significativos.

Gamificar, es llevar al estudiante hacia un ritmo de trabajo participativo y dinámico, donde el conocimiento sea visto como un nuevo reto para afrontar o aprender y los estudiantes se sientan protagonistas de los aprendizajes que posteriormente serán significativos y duraderos, en otras palabras, gamificar los aprendizajes, es permitir al estudiante formar parte de ellos de manera creativa.

Tabla 2. “Aplicabilidad de la Gamificación en el aula”

Ítems	Siempre		Casi siempre		Algunas veces		Nunca		Total	
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
¿Planifica y plantea objetivos educativos, donde se involucre la motivación, participación activa y desarrollo de destrezas en sus estudiantes, mediante la aplicación de estrategias lúdicas de gamificación?	10	45,5 %	7	31,8%	4	18,2 %	1	4,5%	22	100%
¿Con qué frecuencia aplica actividades que involucren el desarrollo de la motivación, compromiso y el	15	68,2 %	5	22,7 %	2	9,1 %	-	0%	22	100%

amor por aprender de sus estudiantes? ¿Evoca y guía el conocimiento de sus estudiantes, mediante la aplicación de actividades de gamificación?	10	45,5 %	7	31,8%	4	18,2 %	1	4,5%	22	100%
¿Premia asertivamente la participación de sus estudiantes en el desarrollo de actividades y fomenta la integración del grupo?	15	68,2 %	6	27,3 %	1	4,5 %	-	0%	22	100%
¿Utiliza o ha utilizado herramientas tecnológicas como: Kahoot, Quizziz, ¿Liveworksheets u otra plataforma para evaluar a sus estudiantes?	9	40,9 %	4	18,2 %	6	27,3 %	3	13,6%	22	100%
¿Ha investigado nuevas estrategias pedagógicas y de gamificación que motiven a sus estudiantes y permitan desarrollar destrezas de meta cognición?	18	81,8 %	-	-	-	-	4	18,2 %	22	100%

Nota: Elaboración propia (2022)

Las réplicas obtenidas en la tabla dos, dan respuesta al segundo objetivo específico, mismo que se orienta a la aplicación de estrategias de gamificación, obteniendo los siguientes resultados: diez docentes manifiestan planificar de manera continua actividades que involucren la práctica de la gamificación en el aula, así mismo sus objetivos educativos guardan relación con dicha planificación; por su lado, siete docentes manifiestan hacerlo casi siempre; mientras que, cuatro maestros mencionan



que algunas veces; para finalizar, un docente manifestó no considerar dichas actividades en los objetivos, puesto que desconoce de dicha estrategia pedagógica.

En cuanto al segundo ítem, quince docentes manifiestan aplicar actividades que involucren la participación activa de los estudiantes de forma continua; mientras que otros cinco, planifican este tipo de actividades casi siempre y, para terminar, dos maestros, manifiestan aplicar dichas actividades algunas veces.

Referente al tercer ítem, diez docentes manifiestan evocar siempre los conocimientos previos mediante la aplicación de actividades de gamificación, por su lado siete docentes manifiestan hacerlo casi siempre, cuatro algunas veces y uno manifiesta que por desconocimiento no ha aplicado; el trabajo del docente consiste en diseñar situaciones para que el estudiante evoque los conocimientos previos que posee y de esta forma pueda estar en la disposición para aprender, asimilar los nuevos significados del aprendizaje (Morales, 2009).

En el ítem número cuatro se pregunta si premian de manera asertiva los logros o aciertos de sus estudiantes, obteniendo la respuesta de quince docentes quienes manifiestan que lo hacen siempre, seis casi siempre y uno lo hace a veces; en el ítem número cinco “Uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de actividades intra y extracurriculares”, los docentes exteriorizaron lo siguiente: nueve envían continuamente actividades que involucre la tecnología o el uso de alguna aplicación interactiva, cuatro envían casi siempre, seis algunas veces y tres nunca.

Para concluir, el último ítem se pregunta a los maestros si han investigado alguna estrategia de gamificación que motiven y permitan desarrollar los procesos cognitivos en los estudiantes, sabiendo obtener los siguientes resultados: dieciocho maestros manifiestan que sí, mientras que cuatro enuncian lo contrario.

De las respuestas obtenidas por los docentes en este indicador, se infiere que, la mayoría de los docentes planifican, motivan, ejecutan y aplican actividades que involucren el uso de la gamificación dentro y fuera del aula, algo que es muy positivo para el desarrollo cognitivo de los estudiantes contribuyendo al desarrollo de un aprendizaje significativo; según Olivo (2021), menciona que, la aplicación de estrategias diversas asociadas a la gamificación permiten el desarrollo metacognitivo en los estudiantes, especialmente en primaria, además un aprendizaje significativo y de calidad necesita de la construcción



de estructuras cognitivas que se integren eficazmente para facilitar el nuevo aprendizaje y por ende la solución de problemas cotidianos.

Tabla 3. Importancia de la Gamificación para el Aprendizaje

Ítems	Si		No		Tal vez		Total	
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%
¿Sus estudiantes reaccionan positivamente ante la aplicación de estrategias de gamificación para el trabajo en el aula?	20	90,9%	2	9,1%	-	0%	22	100%
¿Considera Ud. que aplicar herramientas tecnológicas facilita y motiva el aprendizaje de los estudiantes?	21	91,5%	-	0%	1	4,5%	22	100%
¿Considera Ud. que existen mejoras en la adquisición de conocimientos cuando aplica estrategias innovadoras de gamificación en el aula?	21	91,5%	-	0%	1	4,5%	22	100%
¿Cree Ud. que la aplicación de estrategias gamificadoras, inciden en el mejoramiento de la calidad educativa en sus estudiantes?	21	91,5%	-	0%	1	4,5%	22	100%

Nota: Elaboración propia (2022)

Con los resultados obtenidos en la tabla 3, se da respuesta al tercer objetivo, mismo que se direccionó hacia la evaluación de las estrategias de gamificación aplicadas para mejorar la calidad educativa en los estudiantes, en donde se obtuvo los siguientes resultados:

En el primer ítem, veinte docentes manifestaron que los niños reaccionan positivamente a la aplicación de estrategias variadas y lúdicas para su desarrollo en el aula, por su lado dos docentes manifestaron que no, que los niños trabajan de la misma forma. En el segundo ítem, veintiún docentes consideran que aplicar herramientas de gamificación



y tecnológicas motivan el aprendizaje de los estudiantes, mientras que un docente, considera que no.

En las respuestas del tercer ítem, veintiún docentes manifiestan que se evidencian mejoras para la adquisición de conocimientos en los estudiantes cuando aplican estrategias de gamificación en el aula, mientras que un docente manifiesta lo contrario, los resultados de el ítem tres ponen en evidencia al ítem número cuatro, donde la adquisición de conocimientos de forma lúdica permite alcanzar y mejorar la calidad educativa en la institución.

Algo muy importante de la aplicación de la gamificación es que, además de aportar significativamente en el aprendizaje de los estudiantes los motiva; esto, gracias al carácter interactivo y de participación que tiene la Gamificación, algo muy diferente a lo que ofrece la educación tradicional, que por años y porque no decirlo hasta la actualidad, ha sido aplicada en el ámbito educativo, cuyos frutos no han sido los mejores.

En las dos instituciones encuestadas se establece como prioridad al uso de la Gamificación, ya que, gracias a esta, los alumnos de estas instituciones se han mostrado más predispuestos a aprender, comprometiendo a la planta docente seguir buscando estrategias o formas de enseñanza que vayan acorde a la realidad del entorno, así su aprendizaje será más completo y los niños mantendrán es deseo o gusto por aprender.

Análisis de Entrevistas

Es importante recalcar que con el pasar del tiempo la educación en nuestro país ha ido sufriendo muchas transformaciones con la finalidad de dar cumplimiento a las nuevas leyes establecidas por los gobiernos de turno, para mejorar los procesos educativos, lo que se ha visto como una revolución en la educación, por tanto, se ha tenido que aplicar nuevas estrategias basados en los ajustes curriculares; y estos procesos han recaído en los profesionales de la educación y sobre todo en los gestores educativos quienes son los que están al frente para diseñar acciones que transformen la educación (Véliz, 2018). Con base a esto, las entrevistas se realizaron a los directivos de las instituciones educativas ya mencionadas, con la finalidad de conocer su punto de vista en cuanto a la calidad educativa.



Entrevista N°1

Nombre del directivo: Mgs. Ángel Modesto Ordóñez González

Institución que dirige: Dra. Matilde Hidalgo de Procel.



El directivo de esta institución, considera que la calidad educativa es aquella que brinda una educación transformadora, donde las nuevas técnicas de aprendizaje sean las que primen en el quehacer docente dentro del aula de clase, asimismo, reflexiona y comenta que, los autores para que estos procesos se lleven a cabo deben ser direccionados desde las principales autoridades como lo son: el consejo ejecutivo, junta académica y comisiones técnico pedagógico.

Según lo dicta el Reglamento General de la Ley Orgánica LOEI en nuestro país, en el artículo 87, es una de las responsabilidades de los miembros de la junta académica asegurar que se cumpla lo establecido en el currículo nacional y a su vez cumplir con los estándares de calidad vigentes desde el área académica. Por otro lado, el directivo considera que el rol que juega el gestor educativo dentro de la institución, es de suma importancia, ya que desde su cargo puede organizar, planificar y socializar las acciones que vayan en bien de la comunidad educativa.

Esta autoridad, considera que, el docente debe involucrarse de forma efectiva y afectiva en los procesos educativos de sus estudiantes, puesto que esto permite formar niños con una visión más humana, transformándolos en entes activos en un futuro inmediato; Burbano y Betancourth (2018), mencionan que, la relación docente-estudiante crea en el niño o niña un efecto positivo, no solo en el rendimiento académico sino también en la forma de relacionarse con sus pares, y que además las relaciones de los docentes y niños de edades tempranas actúa como moderadora en la calidad de interacción que tenga con su entorno.

Entrevista N°2

Nombre del directivo: Lic. Karen Cruz Castillo

Institución que dirige: Manuel Benalcázar Castillo



La Licenciada Karen Cruz, directora de una de las instituciones investigadas comenta que la calidad educativa es toda presteza que se realiza dentro y fuera de una institución con miras a lograr aprendizajes significativos, mismos que permitan afrontar los retos actuales en los estudiantes, también manifiesta, que la responsabilidad de dicha calidad educativa está en todos los miembros de la comunidad, siendo el directivo el encargado de fortalecer las relaciones de forma positiva y constructiva entre sus miembros.

En este sentido, Núñez y Díaz (2017), señalan que, un directivo debe comprender sus necesidades propias y de los demás, ver su labor con visión estratégica, creando un ambiente de participación activa, pues uno de los roles principales de un gestor educativo es poseer el conocimiento, las habilidades, los comportamientos y las actitudes que le permitan administrar al personal.

La gestora educativa, considera que el rol del docente en la institución va más allá de “enseñar algo” tomando a éstos últimos, como promotores del cambio institucional y la formación de estudiantes íntegros con habilidades de análisis, criticidad, reflexión, solidaridad entre otras destrezas que exige la sociedad de hoy en día, demostrando que el trabajo consiente de una comunidad educativa más la aplicación de herramientas innovadoras como la gamificación favorecen positivamente en la calidad de aprendizajes que reciben los niños.

Para finalizar, los dos directivos entrevistados coinciden que, para mejorar la calidad educativa se necesita de un trabajo en conjunto, mancomunado y responsable, con una población educativa comprometida que mire hacia un mismo horizonte, además del compromiso docente hacia la promoción de espacios de análisis e interacción entre pares, donde se socialice, comparta e integre a la práctica pedagógica estrategias de trabajo lúdico, dinámico e innovador que motive el gusto por aprender en los niños.



Conclusiones

Como conclusión asumimos que, en el transcurso de este trabajo investigativo, se ha podido evidenciar que la mayoría de los profesionales encuestados conocen y aplican en su práctica pedagógica herramientas creativas e innovadoras, cuya incidencia ha logrado estimular el aprendizaje en sus estudiantes, motivándoles a integrarse y comprometiéndoles a ser parte activa en la generación de nuevos conocimientos, esto para el logro de aprendizajes significativos.

La práctica pedagógica gamificadora, estimula el aprendizaje crítico reflexivo de los estudiantes y promueve la motivación, estímulo fundamental en la educación, para que exista un verdadero aprendizaje significativo, la verdadera efectividad educativa está en la creatividad e interacción entre docente, alumno y conocimiento.

La práctica de gamificación, es una estrategia pedagógica que no está estrictamente relacionada a la tecnología, puesto que, se puede usar herramientas gamificadoras e innovadoras, sin necesidad de acceder siempre a la tecnología, logrando efectividad y transformando la forma de enseñar a los educandos.

El liderazgo directivo, cumple con un rol fundamental en la mejora de la calidad educativa institucional, ya que son éstos los responsables de la promoción de nuevos entornos de aprendizaje, cuyas estrategias pedagógicas potencien el desarrollo de habilidades en los estudiantes.

Referencias bibliográficas: APA 7ma edición



María Vega y Gabriela Guerrero, *La gamificación y su incidencia en la calidad educativa, en la escuela Manuel Reinaldo Benalcázar Castillo*. Vol.3 Núm. 2(2023) pp. 38-62

- Alemán Marichal, B., Navarro de Armas, O., Suárez Díaz, R., Izquierdo Barceló, Y., y Encinas Alemán, T. de la C. (2018). La motivación en el contexto del proceso enseñanza-aprendizaje en carreras de las Ciencias Médicas. *Revista Médica Electrónica*, 40(4), 1257-1270.
- Burbano Fajardo, D. A., y Betancourth Zambrano, S. M. (2018). El afecto en la relación docente-estudiante. *MedUNAB*, 20(3), 310-318.
<https://doi.org/10.29375/01237047.2729>
- Chancay Cedeño, C. H., Chávez Loor, M. D., y Mendoza Bravo, K. L. (2021). Autoevaluación de la calidad profesional docente de educación básica y bachillerato de la Unidad Educativa de Informática Portoviejo. *Revista Cubana de Educación Superior*, 40(3).
- Gallardo Vázquez, P., y Camacho Herrera, J. M. (2008). *La motivación y el aprendizaje en educación*. Wanceulen Editorial.
- Gallegos, M. (2008). La nueva fase de políticas de la calidad educativa en Latinoamérica y el Caribe: medición y evaluación del rendimiento académico. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 38(1-2), 9-34.
- Gutiérrez, J. L., Gajardo, M., Sylvia, S., Bracho, T., Miranda, F., y Sánchez, H. (2018). El concepto de calidad en la educación: construcción, dimensiones y evaluación. In *Gaceta de la política nacional de evaluación educativa en México* (Vol. 4, Issue 10).
- Iglesias Martínez, M. J., Lozano Cabezas, I., y Roldán Soler, I. (2018). La calidad e innovación educativa en la formación continua docente: un estudio cualitativo en dos centros educativos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 77(1), 13-34.
- Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación. (2016). Informe de Resultados del Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo (TERCE). *Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 14(4), 9-32. <https://doi.org/10.15366/REICE2016.14.4.001>
- Lima Ribas, I., y Tobar Naranjo, M. J. (2021). Calidad educativa desde la inclusión y su realidad en Ecuador. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(1), 176-186.
<https://doi.org/10.33386/593dp.2021.2-1.534>
- López Marí, M. (2020). *La gamificación como estrategia metodológica para la inclusión en Educación Primaria*. Universidad de Valencia.

- Malone, T. W., y Lepper, M. R. (2021). *Making Learning Fun : A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning*. 3, 223–254. <https://doi.org/10.4324/9781003163244-10>
- Melo Solarte, D. S., y Díaz, P. A. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *Información Tecnológica*, 29(3), 237–248. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>
- Ministerio de Educación. (2012). *Estándares de calidad educativa*.
- Molina Álvarez, J. J., Ortiz Colón, A. M., y Agreda Montoro, M. (2017). Análisis de la integración de procesos gamificados en Educación Primaria. *Innovación Docente y Uso de Las TIC En Educación*. Maálaga: UMA Editorial., 1–10.
- Morales, C., y Flores, I. (2021). La gamificación como propuesta didáctica para el desarrollo de competencias socioemocionales en adolescentes. *Risei Academic Journal*, 2(1).
- Morales Urbina, E. M. (2009). Los conocimientos previos y su importancia para la comprensión del lenguaje matemático en la educación superior. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 13(52), 211–222.
- Murillo, A. (2017). *¿Qué es innovación educativa?* Instituto Para El Futuro de La Educación Tecnológico de Monterrey.
- Nousiainen, T., Kangas, M., Rikala, J., y Vesisenaho, M. (2018). Teacher competencies in game-based pedagogy. *Teaching and Teacher Education*, 74, 85–97. <https://doi.org/10.1016/J.TATE.2018.04.012>
- Núñez Rojas, N., y Díaz Castillo, D. (2017). Perfil por competencias gerenciales en directivos de instituciones educativas. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 43(2), 237–252. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052017000200013>
- Olivo Franco, J. L. (2021). Mapas conceptuales: su uso para verificar el aprendizaje significativo en estudiantes de primaria. *Actualidades Investigativas En Educación*, 21(1), 252–283. <https://doi.org/10.15517/AIE.V21I1.42380>
- Ortiz Colón, A. M., Jordán, J., y Agredai, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Parra, E., y Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Educación Artística: Revista de Investigación*, 9, 160.



<https://doi.org/10.7203/EARI.9.11473>

- Polo Sánchez, T., Tallón Rosarles, S., Hervás Torres, M., Fernández Cabezas, M., y Fernández Jiménez, C. (2018). Perfil del alumnado del grado de educación infantil: proyecto docente de la asignatura trastornos del desarrollo. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 3(1), 87-98. <https://doi.org/10.17060/IJODAEP.2018.N1.V3.1224>
- Prieto Andreu, J. M., Gómez Escalonilla Torrijos, J. D., y Said Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electronica Educare*, 26(1), 1-23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Reyes Cabrera, W. (2022). Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: un análisis de estrategias en una universidad mexicana. *ALTERIDAD.Revista de Educación*, 17(1), 24-35. <https://doi.org/10.17163/ALT.V17N1.2022.02>
- San Andrés Soledispa, E., San Andrés, E., y Pazmiño Campuzano, M. (2021). La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Matemática. *Polo Del Conocimiento*, 6(2), 670-685. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i2.2303>
- Spiteri, M., y Chang Rundgren, S. N. (2020). Literature Review on the Factors Affecting Primary Teachers' Use of Digital Technology. *Technology, Knowledge and Learning*, 25(1), 115-128. <https://doi.org/10.1007/S10758-018-9376-X/TABLES/3>
- Suasnabas-Pacheco, L. S., y Juárez, J. If. (2020). Calidad de la educación en Ecuador. ¿Mito o realidad? *Dominio de Las Ciencias*, 6(2), 133-157. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i2.1160>
- Van der Bijl, B., y Van Sanden, P. (2008). Innovación educativa desde adentro. Sistematización de una experiencia en la educación básica en el Ecuador. *Promebaz*.
- Véliz Briones, V. F. (2018). Calidad en la Educación Superior. Caso Ecuador. *Atenas*, 1(41), 165-180.



Conflicto de intereses

Los autores declaran que este trabajo no presenta conflicto de intereses

