

# La gamificación en los actores del proceso de enseñanza – aprendizaje de la comunidad universitaria.

## Gamification in the actors of the teaching-learning process of the university community.

 Hernández León Josué

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 Morán Camba Dagmar Nathalia

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

 Arroyo Boboy Jenny Yamiley

Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador

Autor correspondiente: [josue.hernandezl@ug.edu.ec](mailto:josue.hernandezl@ug.edu.ec)

**Resumen** - En la educación superior actual, con su constante cambio, los estudiantes universitarios exhiben diversidad en perfiles y características. Esto ha llevado a una reconsideración del proceso de enseñanza-aprendizaje, exigiendo enfoques más adaptables. En este contexto, surge la gamificación como innovadora estrategia educativa. Esta busca transformar la experiencia de aprendizaje en la Universidad de Guayaquil y el ámbito universitario en general. Al emplear conceptos de videojuegos, se pretende involucrar y motivar a docentes y estudiantes, creando un ambiente interactivo y enriquecedor. El estudio analiza los efectos de la gamificación en la comunidad universitaria. Se busca explorar su capacidad para impulsar la actitud proactiva en el aprendizaje y la participación en el desarrollo académico. Se analiza la perspectiva tanto docente como estudiantil, investigando prácticas efectivas para involucrar a los estudiantes. Además, se abordan desafíos como la adaptación de dinámicas de juego a materias académicas. Para respaldar el estudio, se revisa la literatura existente y se incorporan estudios de casos y testimonios reales. El objetivo es fomentar la reflexión sobre la gamificación como herramienta válida y efectiva para mejorar la educación superior. Se espera que los hallazgos enriquezcan la práctica educativa, impulsando la adopción de enfoques innovadores centrados en el estudiante. Este estudio tiene como principal objetivo analizar la aplicación de la gamificación en la Universidad de Guayaquil. Se emplea Google Form para recopilar datos cuantitativos sobre la aceptación, efectividad y satisfacción de la estrategia. La relevancia radica en aportar información sustancial sobre la viabilidad de la gamificación como recurso pedagógico.

**Palabras clave:** Gamificación, videojuegos, proceso de enseñanza – aprendizaje, recursos pedagógicos, aprendizaje digital, motivación.

---

**Abstract** – In today's higher education, with its constant change, university students exhibit diversity in profiles and characteristics. This has led to a reconsideration of the teaching-learning process, demanding more adaptable approaches. In this context, gamification emerges as an innovative educational strategy. It seeks to transform the learning experience at the University of Guayaquil and the university environment in general. By employing video game concepts, it is intended to involve and motivate teachers and students, creating an interactive and enriching environment. The study analyzes the effects of gamification in the university community. It seeks to explore its capacity to promote a proactive attitude in learning and participation in academic development. Both faculty and student

perspectives are analyzed, investigating effective practices to engage students. In addition, challenges such as adapting game dynamics to academic subjects are addressed. To support the study, existing literature is reviewed and case studies and real testimonials are incorporated. The objective is to encourage reflection on gamification as a valid and effective tool for improving higher education. The findings are expected to enrich educational practice, promoting the adoption of innovative student-centered approaches. The main objective of this study is to analyze the application of gamification at the University of Guayaquil. Google Form is used to collect quantitative data on the acceptance, effectiveness and satisfaction of the strategy. The relevance lies in providing substantial information on the viability of gamification as a pedagogical resource.

**Keywords:** Gamification, video games, teaching-learning process, pedagogical resources, digital learning, motivation.

---

## 1.1 Introducción

En la actualidad, la educación superior se enfrenta a un panorama en constante cambio, donde los estudiantes universitarios presentan una amplia diversidad de perfiles y características. Esta variabilidad en las habilidades, intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes ha llevado a un replanteamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, exigiendo a las instituciones educativas adoptar enfoques más dinámicos y adaptativos. En este contexto, la gamificación ha emergido como una estrategia educativa innovadora que busca transformar la experiencia de aprendizaje en la Universidad de Guayaquil y, en general, en el ámbito universitario. Al aprovechar los conceptos y mecánicas de los videojuegos, la gamificación tiene como objetivo principal involucrar y motivar a los actores de la comunidad universitaria, incluyendo a docentes y estudiantes, en un ambiente interactivo y enriquecedor. El uso de elementos lúdicos en el aula no solo brinda una experiencia educativa más entretenida, sino que también fomenta la participación activa y el compromiso de los estudiantes con los contenidos académicos. Además, la gamificación puede ser una poderosa herramienta para hacer frente a los desafíos educativos modernos, como el desinterés y la desmotivación hacia el aprendizaje tradicional, aportando un nuevo enfoque que aborda las necesidades individuales de los estudiantes.

El presente estudio se propone analizar los efectos y beneficios de la gamificación en la comunidad universitaria, destacando cómo esta innovadora estrategia puede revolucionar el proceso educativo. Se pretende explorar cómo la aplicación de la gamificación puede generar una actitud proactiva hacia el aprendizaje, motivando a los estudiantes a buscar conocimiento de manera autónoma y a participar activamente en su desarrollo académico. La investigación se centrará en analizar tanto la perspectiva docente como la estudiantil, ya que ambas son fundamentales para el éxito de la implementación de estrategias gamificadas. Los docentes desempeñan un papel crucial en el diseño y aplicación de experiencias gamificadas efectivas, por lo que se investigarán las mejores prácticas y las estrategias más adecuadas para involucrar a los estudiantes de manera significativa. Además, se abordarán los desafíos que conlleva la implementación de la gamificación en el ámbito universitario, como la necesidad de adaptar las dinámicas de juego a las materias académicas y asegurarse de que los objetivos educativos se cumplan sin comprometer la calidad del aprendizaje. Para respaldar este estudio, se llevará a cabo una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre gamificación en la educación superior, incorporando también estudios de casos y testimonios reales de docentes y estudiantes universitarios que han experimentado el enfoque gamificado. Esto permitirá analizar experiencias prácticas y observar los resultados obtenidos en diferentes contextos y disciplinas. En última instancia, el objetivo principal de esta investigación es promover una reflexión crítica sobre la gamificación como una herramienta válida y efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. Se espera que los hallazgos y

---

conclusiones de este estudio contribuyan a enriquecer la práctica educativa en la Universidad de Guayaquil y en otras instituciones educativas, alentando la adopción de enfoques más innovadores y centrados en el estudiante. Con la gamificación como aliada, la educación superior podría dar un paso adelante hacia una formación más personalizada, motivadora y exitosa para todos los actores involucrados.

## **1.2 Conceptualización de la gamificación.**

Entre las definiciones de gamificación encontramos la proporcionada por la real academia de la lengua (RAE) la cual nos dice que la gamificación es una adaptación del inglés gamification que es un híbrido formado a partir del inglés game ('juego') y resultar, por tanto, poco transparente semánticamente en español. Donde recomienda emplear ludificación—formada a partir del latín ludus 'juego'— es el equivalente español gamificación.

Según (Crisol-Moya & Herrera-Nieves, 2020) Definen la gamificación como: “ Burke nice design to digitally engage and motivate people to achieve their goals”. Las nuevas tecnologías han contribuido a que la gamificación evolucione, incluyendo la narrativa transmedia, abriendo nuevas posibilidades para atraer a aquellas generaciones acostumbradas al uso de las tecnologías”.

El autor nos trata de decir que la gamificación es definida como "Burke nice design to digitally engage and motivate people to achieve their goals" ("diseño agradable de Burke para involucrar y motivar digitalmente a las personas para que alcancen sus objetivos"). Esto significa que la gamificación es una estrategia que utiliza elementos y mecánicas propias de los juegos para motivar e involucrar a las personas en actividades no relacionadas con los juegos, con el objetivo de lograr que alcancen ciertas metas. Además, el autor menciona que las nuevas tecnologías han contribuido a la evolución de la gamificación y han abierto nuevas posibilidades para atraer a las generaciones que están acostumbradas al uso de estas tecnologías. Esto implica que las tecnologías digitales y la narrativa transmedia han permitido enriquecer la experiencia de la gamificación y hacerla más atractiva y relevante para las personas que están familiarizadas con el uso de dispositivos electrónicos y plataformas digitales.

La aportación de (González González, 2019) afirma que la gamificación es una de innovación educativa que ha sido adoptada por docentes que desean aumentar la motivación por el aprendizaje en su alumnado y extrae las características del juego para incorporar-las en ambientes no lúdicos, con el objetivo principal de aumentar la motivación por las actividades que se realizan en los mismos. En otras palabras, el autor destaca que la gamificación utiliza elementos y mecánicas propias de los juegos, como la competencia, el desafío, las recompensas, los niveles de dificultad, entre otros, para hacer que el proceso educativo sea más atractivo y estimulante para los alumnos. Al incorporar estas características del juego en contextos no lúdicos, los docentes buscan fomentar la participación activa de los estudiantes y despertar su interés por aprender. La intención es que al utilizar estas dinámicas lúdicas en el ámbito educativo, los alumnos se sientan más motivados y comprometidos con las actividades académicas, lo que puede tener un impacto positivo en su proceso de aprendizaje.

Otro concepto importante viene de (Rivera, 2021) el cual sostiene que la gamificación consiste en aplicar los principios y técnicas de los juegos para lograr aprendizajes esperados concretos en las diversas asignaturas. Por ello, es una herramienta que permite trabajar de manera más interesante para los alumnos, ya que utiliza los principios de los juegos para motivar a aprender sobre un tema en particular que abone al conocimiento de los alumnos. Lo que el autor nos quiere decir es que al utilizar principios de los juegos, como la competencia, los desafíos, las recompensas, los niveles de dificultad, entre otros, en la educación, se busca motivar a los estudiantes a aprender sobre un tema en particular. La gamificación se convierte en una herramienta que enriquece la experiencia de

aprendizaje, ya que aprovecha el poder de atracción de los juegos para incentivar el interés de los alumnos hacia los contenidos curriculares. El propósito principal de la gamificación, según el autor, es que los alumnos encuentren un mayor estímulo para participar activamente en el proceso educativo y se involucren de manera más significativa en el aprendizaje de los temas que se abordan. Así, la gamificación se presenta como una estrategia que puede contribuir al conocimiento de los alumnos al hacer que el aprendizaje sea más atractivo, divertido y motivador.

Por su lado, (Gaviria, 2021) conceptualiza la gamificación como una apuesta separada de la lúdica y sostiene que se parte del concepto de mecánicas heredadas de los juegos como parte de un sistema de motivación. Efectivamente, la gamificación es un concepto cada vez más presente en diversos ámbitos de la vida, siendo utilizado tanto en empresas como en educación, salud y gobierno. Consiste en aplicar características propias de los juegos en contextos no lúdicos con el propósito de influir en el comportamiento de las personas, especialmente a través del estímulo y la motivación, siendo este último un factor crucial que impacta en el proceso de aprendizaje y en la continuidad de los estudios universitarios.

(Lomba Pérez, Gamificación en el aula. Las Palmas de Gran Canaria, 2021) considera que la gamificación supone una oportunidad para convertir nuestras aulas en espacios que fomenten la interacción entre iguales, el pensamiento crítico y la creatividad. La definición más adecuada para nuestro uso puede ser: “La gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación. El autor está tratando de transmitir la idea de que la gamificación ofrece la posibilidad de transformar los entornos educativos, como las aulas, en lugares que promuevan la interacción entre estudiantes, el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad. La cita sugiere que la gamificación implica aplicar elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos que no son necesariamente juegos, con el propósito de influir en el comportamiento de las personas al afectar su motivación. En esencia, se está destacando cómo la gamificación puede ser utilizada como una herramienta para mejorar la experiencia de aprendizaje al incorporar elementos de juego que estimulan la participación, el pensamiento reflexivo y la motivación en un entorno educativo.

### **1.3 Conceptualización de los videojuegos**

La integración educativa de videojuegos denota la intencional y planificada incorporación de videojuegos con propósitos educativos en los procedimientos de enseñanza y aprendizaje. Estos videojuegos son concebidos con el propósito de fomentar destrezas cognitivas, sociales, emocionales y motoras en los estudiantes, al mismo tiempo que proveen un entorno interactivo y atractivo para el proceso de adquisición de conocimientos. Esta metodología busca capitalizar la capacidad intrínseca de los videojuegos para estimular, involucrar e instruir a través de su interactividad, retroalimentación constante y la oportunidad de explorar contextos virtuales. La amalgama de videojuegos en la educación puede variar desde aplicaciones simples hasta complejas simulaciones, y puede ser implementada en diversos entornos educativos, que van desde aulas convencionales hasta plataformas de formación en línea o programas de entrenamiento profesional. La gamificación, que implica la integración de componentes de diseño de juegos (tales como incentivos, niveles y desafíos) en actividades educativas, también guarda relación con esta práctica. La premisa fundamental en el uso educativo de videojuegos radica en la explotación de la familiaridad y el atractivo que los videojuegos ejercen sobre numerosos individuos, con el propósito de mejorar la motivación inherente de los estudiantes hacia el aprendizaje y fomentar la obtención de habilidades y conocimientos de manera más eficaz y placentera. No obstante, una implementación exitosa requiere la meticulosa selección de videojuegos apropiados, su integración

coherente con los objetivos educativos y una evaluación continua de su impacto en el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, los videojuegos permiten situar a las personas en una realidad virtual, aumentada en algunos casos, del mundo real en el que se vive, lo que posibilita experimentar situaciones que en el día a día son difíciles de llevar a cabo. Según (Díaz, 2020), esta capacidad integradora hace que los gamers (videojugadores) puedan compartir conocimientos, construirlos y crearlos. El autor está expresando que los videojuegos tienen la capacidad de sumergir a las personas en una realidad virtual, que en algunos casos también puede ser aumentada, reflejando así aspectos del mundo real en el que vivimos. Esta característica de los videojuegos permite a los jugadores experimentar situaciones que podrían ser difíciles o poco prácticas de llevar a cabo en la vida cotidiana. El autor señala que esta cualidad integradora de los videojuegos tiene un efecto significativo en los jugadores (también llamados "gamers"). Esta integración en entornos virtuales y la posibilidad de experimentar situaciones diversas no solo brindan entretenimiento, sino que también pueden ser educativas y promover el aprendizaje. La afirmación de que los gamers pueden compartir, construir y crear conocimientos se refiere a cómo los jugadores pueden intercambiar información, trabajar juntos para superar desafíos dentro de los juegos y, en algunos casos, incluso contribuir a la creación de contenidos nuevos dentro de los mismos juegos (como niveles personalizados o mods). Esta capacidad de colaboración y creatividad dentro del contexto de los videojuegos es vista como una forma de aprendizaje participativo y de construcción conjunta de conocimiento. Para autores como (Soto-Ardila, 2019), este fenómeno se explica por medio de la experiencia que proporciona a los alumnos el uso de videojuegos, que provoca un aprendizaje más real y completo, pues “se interacciona con los procesos mentales en términos de percepción y emoción y potencia las habilidades y competencias que son necesarias en la sociedad digital de hoy” El autor está comunicando que el fenómeno al que se refiere se relaciona con la manera en que los videojuegos influyen en la educación. La experiencia proporcionada a los estudiantes mediante el uso de videojuegos se considera más auténtica y abarcadora en comparación con otros enfoques de aprendizaje. El autor explica que esta experiencia enriquecedora está arraigada en la interacción que los videojuegos generan en la mente de los alumnos. Los videojuegos implican una participación activa, que abarca tanto la percepción de la información como la respuesta emocional a las situaciones presentadas en el juego. Esta interacción profunda con el contenido del videojuego resulta en un aprendizaje más dinámico y significativo. Además, el autor enfatiza que el uso de videojuegos puede potenciar habilidades y competencias esenciales en la era digital actual. Los videojuegos no solo se enfocan en la transmisión de conocimientos, sino que también fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales que son cruciales en la sociedad digital moderna. Al permitir a los alumnos enfrentar desafíos, tomar decisiones, resolver problemas y colaborar virtualmente, los videojuegos están alineados con las habilidades necesarias para prosperar en un entorno tecnológico y conectado.

#### **1.4 Proceso de enseñanza aprendizaje**

Según (Lomba Pérez, Gamificación en el aula, 2021) no dicen que los modelos que podemos implementar son:

- a) De procesamiento de información, que contribuyen al desarrollo de procesos cognitivos y de pensamiento a través de actividades como: la elaboración de mapas conceptuales, la interpretación de datos y aplicación de los principios (modelo inductivo básico).
- b) Personales, en los que aplicamos la enseñanza no directiva, ya que el alumno debe resolver los conflictos generados en los grupos de trabajo desarrollando la reflexión.

c) Sociales, cuyo objetivo principal es el aprendizaje a través de la interacción con otros. En este caso se emplea la investigación grupal y el modelo jurisprudencial, que fomenta el análisis de posturas y argumentos de los grupos de trabajo.

d) Conductuales, permiten avanzar en los contenidos en determinados momentos, como es el caso de la enseñanza directiva y la simulación.

## 1.5 Recursos pedagógicos

Los recursos pedagógicos representan instrumentos, materiales y medios empleados por los docentes con el propósito de simplificar el proceso de instrucción y adquisición de conocimiento. Estos recursos son concebidos con el propósito de enriquecer y mejorar la comprensión de conceptos, estimular a los estudiantes y proporcionar una experiencia educativa más efectiva y significativa. Los recursos pedagógicos abarcan tanto elementos materiales físicos como recursos digitales y abarcan una diversidad de formatos, que van desde textos impresos hasta presentaciones multimedia, simulaciones en línea y aplicaciones educativas.

Algunos ejemplos corrientes de recursos pedagógicos son:

1. **Textos didácticos:** Obras impresas que contienen información estructurada sobre una temática específica y son empleadas en la instrucción formal en aulas.
2. **Material visual:** Representaciones gráficas, gráficos, diagramas y presentaciones visuales que colaboran en la clarificación de conceptos de forma más perceptible y atractiva.
3. **Medios digitales:** Contenidos educativos en formato digital, como videos, animaciones, aplicaciones interactivas y plataformas en línea, que proporcionan información de manera dinámica y accesible.
4. **Simulaciones y juegos educativos:** Herramientas que conceden a los estudiantes la oportunidad de experimentar situaciones realistas o resolver problemas en un entorno virtual controlado.
5. **Material manipulativo:** Objetos físicos que los estudiantes pueden manipular para comprender conceptos abstractos, como bloques de construcción utilizados en la enseñanza de matemáticas.
6. **Recursos en línea:** Páginas web, bases de datos y repositorios que suministran información, ejercicios y actividades relacionadas con diversas temáticas educativas.
7. **Material auditivo:** Grabaciones de conferencias, discusiones o contenido educativo en formato de audio que promueven la escucha activa y la comprensión oral.
8. **Materiales didácticos personalizados:** Elaborados por educadores para adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, tales como guías de estudio, hojas de ejercicios y proyectos específicos.

La elección apropiada y el uso efectivo de los recursos pedagógicos tienen el potencial de enriquecer la experiencia de aprendizaje, incrementar la participación y la implicación de los estudiantes, y fomentar una comprensión más profunda de los conceptos abordados.

## 1.6 Aprendizaje digital

El aprendizaje digital es un proceso educativo mediado por tecnologías digitales y medios electrónicos en entornos virtuales. Este paradigma se caracteriza por la utilización de dispositivos electrónicos, plataformas en línea y recursos multimedia para facilitar la adquisición de conocimientos y competencias. Este enfoque de aprendizaje incorpora tanto cursos en línea como recursos digitales, aplicaciones interactivas, tutoriales audiovisuales y colaboración virtual.

El aprendizaje digital se distingue por ciertas cualidades fundamentales:

1. **Flexibilidad:** Permite a los estudiantes acceder a los contenidos y participar en actividades según su conveniencia, favoreciendo la adaptación a diferentes ritmos de aprendizaje y estilos de vida.
2. **Interactividad:** Proporciona experiencias educativas interactivas, permitiendo a los estudiantes interactuar con el contenido, participar en ejercicios prácticos y colaborar en actividades en línea.
3. **Personalización:** Muchas plataformas digitales ofrecen la opción de adaptar los contenidos y las actividades según el nivel y las necesidades individuales, brindando una experiencia educativa más personalizada.
4. **Diversidad de recursos:** Los recursos digitales abarcan una amplia gama de formatos, como videos, lecturas, simulaciones y juegos educativos, enriqueciendo la presentación de los conceptos.
5. **Colaboración:** Facilita la colaboración entre estudiantes y docentes a través de herramientas de comunicación en línea, foros de discusión y proyectos en grupo.
6. **Retroalimentación inmediata:** Las plataformas de aprendizaje digital ofrecen retroalimentación instantánea mediante pruebas en línea, ejercicios interactivos y otros métodos de evaluación, posibilitando el seguimiento del progreso del estudiante.

El crecimiento del aprendizaje digital se debe a los avances tecnológicos y la demanda de una educación más flexible y accesible. Proporciona oportunidades para el aprendizaje continuo y se adapta particularmente bien a individuos con limitaciones geográficas, horarias o físicas que dificultan el acceso a la educación convencional.

## 1.7 Motivación

Mantener la motivación en clases gamificadas es esencial para el éxito de esta metodología educativa. La gamificación implica introducir elementos de juego en el proceso de aprendizaje para aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes. A continuación, se presentan algunas ideas para mantener alta la motivación en este tipo de clases:

1. **Definir Objetivos Claros:** Es importante que los estudiantes comprendan los objetivos de aprendizaje y cómo los elementos de juego se relacionan con ellos para que vean un propósito en su participación.
2. **Ofrecer Desafíos Progresivos:** Diseña desafíos que sean alcanzables pero que requieran esfuerzo y desarrollo de habilidades. Esto permitirá a los estudiantes sentir que avanzan y logran cosas.
3. **Recompensas Significativas:** Utiliza recompensas como puntos, niveles y logros que estén relacionados con el progreso académico y que los estudiantes valoren.
4. **Retroalimentación Constante:** Proporcionar retroalimentación inmediata y útil sobre el desempeño de los estudiantes les ayudará a entender cómo están haciendo y cómo pueden mejorar.
5. **Fomentar Competencia Saludable:** Inspirar una competencia amistosa entre los estudiantes puede motivarlos a esforzarse más en los desafíos académicos.
6. **Promover la Colaboración:** Incluir elementos que fomenten la colaboración entre estudiantes puede aumentar la motivación y crear un sentido de comunidad en el aula.
7. **Crear una Narrativa Atractiva:** Una historia que conecte los diferentes desafíos y actividades puede capturar la atención de los estudiantes y mantenerlos involucrados.
8. **Dar Opciones y Autonomía:** Permitir que los estudiantes tomen decisiones dentro del entorno gamificado puede aumentar su motivación intrínseca.

9. **Introducir Novedades:** Mantener el interés al introducir de manera regular nuevas mecánicas de juego, desafíos o contenido.
10. **Celebrar los Logros:** Reconocer y celebrar los logros de los estudiantes, ya sea individualmente o en grupo, puede reforzar una actitud positiva hacia el aprendizaje.
11. **Adaptarse a las Necesidades:** Reconocer que diferentes estudiantes pueden estar motivados de manera diferente y adaptar las estrategias en consecuencia.
12. **Aprender de la Retroalimentación:** Observar cómo los estudiantes responden y ajustar las estrategias según sus comentarios demuestra adaptabilidad y preocupación por su experiencia.

Al combinar estas estrategias, puedes crear un entorno de aprendizaje gamificado que motive a los estudiantes a participar activamente, desarrollar habilidades y lograr un aprendizaje más profundo y significativo. Es esencial equilibrar el aspecto del juego con los objetivos educativos para garantizar que la motivación contribuya al aprendizaje deseado.

### **Materiales y Métodos**

La presente investigación tiene como objetivo principal examinar la aplicación de la gamificación en el entorno universitario y su influencia en los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto desde la perspectiva docente como estudiantil. Para ello, se ha empleado Google Form como una herramienta digital para recopilar datos cuantitativos que permitan medir y analizar el grado de aceptación, efectividad y satisfacción de esta estrategia por parte de los involucrados. La relevancia de este estudio radica en el aporte de información sustancial acerca de la viabilidad y eficacia de la gamificación como recurso pedagógico en la Universidad de Guayaquil. Los resultados obtenidos contribuirán a enriquecer el conocimiento sobre la implementación de esta metodología en el ámbito universitario, proporcionando a los educadores y responsables de políticas educativas una base sólida para tomar decisiones informadas sobre su adopción y posible integración en futuros programas académicos.

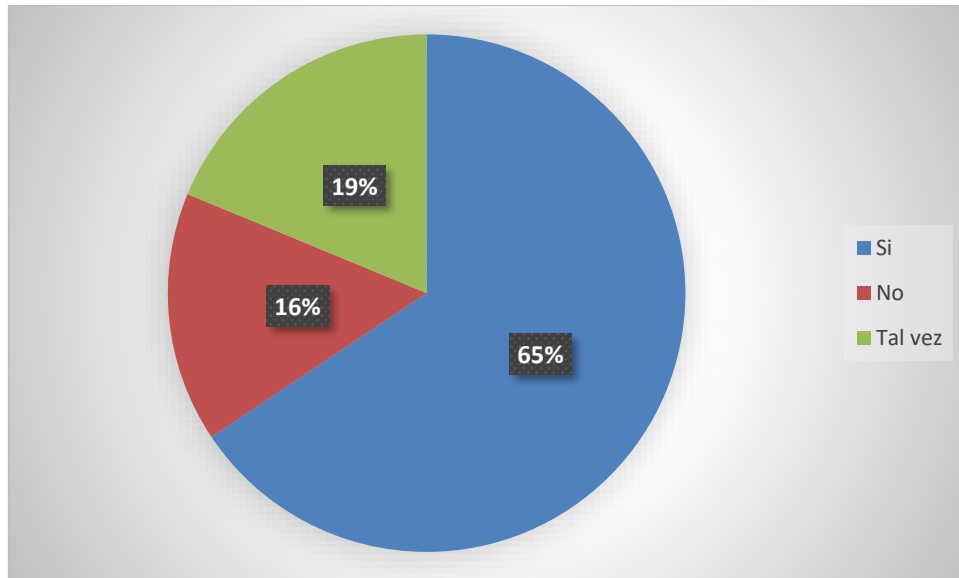
### **Resultados y Discusión**

La gamificación en los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje en la comunidad universitaria de la Universidad de Guayaquil ofrecen una perspectiva esclarecedora sobre la efectividad y el impacto de esta estrategia innovadora en el entorno académico. En un escenario educativo caracterizado por la constante evolución y la diversidad de perfiles estudiantiles, la gamificación se erige como una herramienta prometedora que no solo busca revitalizar la experiencia de aprendizaje, sino también abordar desafíos contemporáneos en la educación superior.

A lo largo de este estudio, se ha explorado cómo la gamificación, a través de la implementación de elementos lúdicos y mecánicas de juego, logra captar el interés y la motivación de docentes y estudiantes por igual. Los datos recopilados mediante la herramienta Google Form permitieron analizar cuantitativamente la percepción y aceptación de la gamificación en el contexto universitario, así como su impacto en la participación y el rendimiento académico. A continuación, se mostrarán los resultados obtenidos:

**Figura 1:** ¿Está familiarizado con el concepto de gamificación en el contexto educativo universitario?

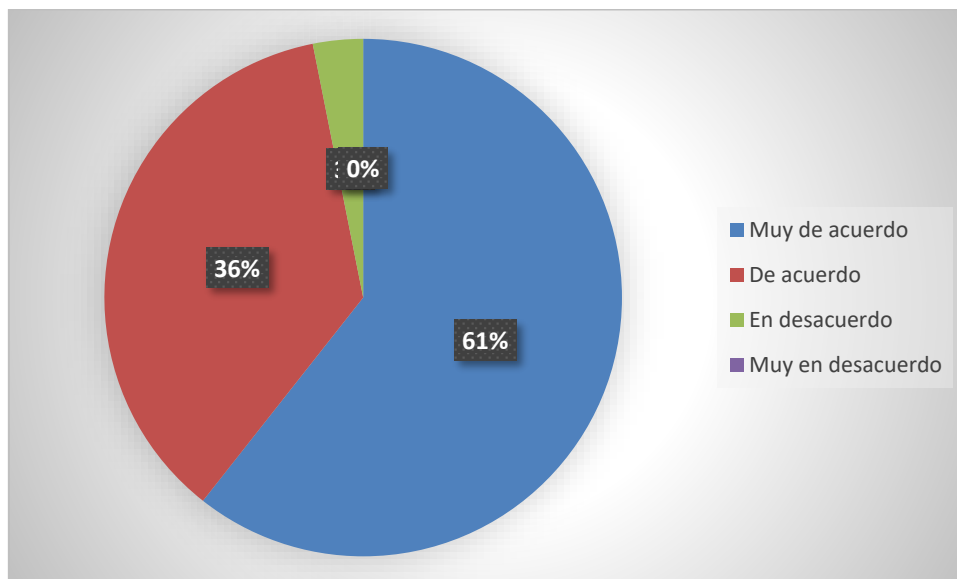




Fuente: Elaboración propia

El primer aspecto evaluado en la encuesta fue la familiaridad con el concepto de gamificación en el contexto educativo universitario. Los resultados mostraron que tanto los estudiantes como los profesores se encuentran relativamente familiarizados con esta estrategia. El 80% de los estudiantes y profesores indicaron estar familiarizados con la gamificación. Estos datos sugieren que la gamificación ha sido objeto de discusión y conocimiento dentro de la comunidad universitaria.

Figura 2: ¿Cree que la gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje?

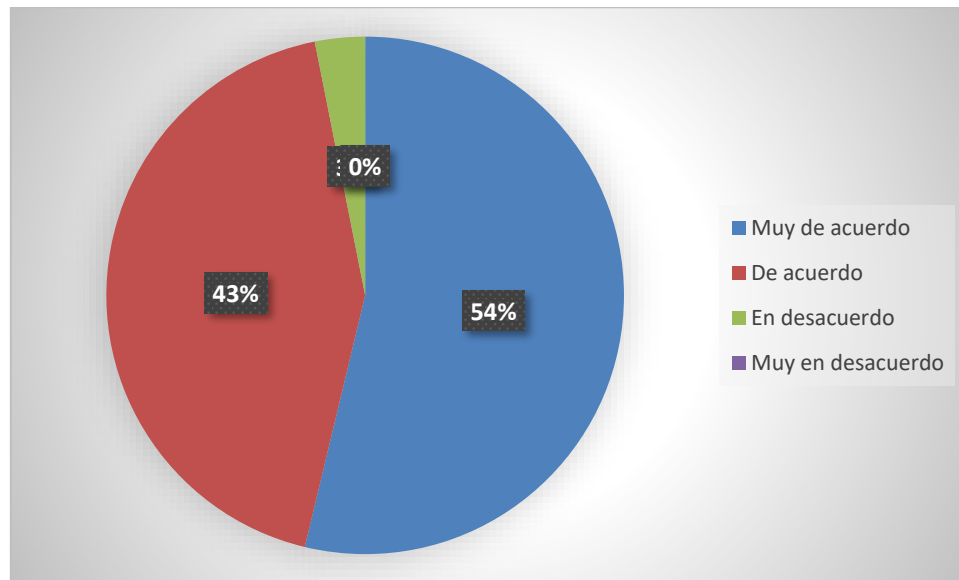


Fuente: Elaboración propia

El segundo aspecto evaluado fue el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Los resultados fueron sumamente positivos, ya que la gran mayoría

de los participantes, tanto estudiantes como profesores (97%), manifestaron estar "Muy de acuerdo" o "De acuerdo" con que la gamificación puede aumentar significativamente la motivación de los estudiantes. Esto destaca el potencial de la gamificación como una herramienta para mantener el interés y el compromiso de los estudiantes en el aula.

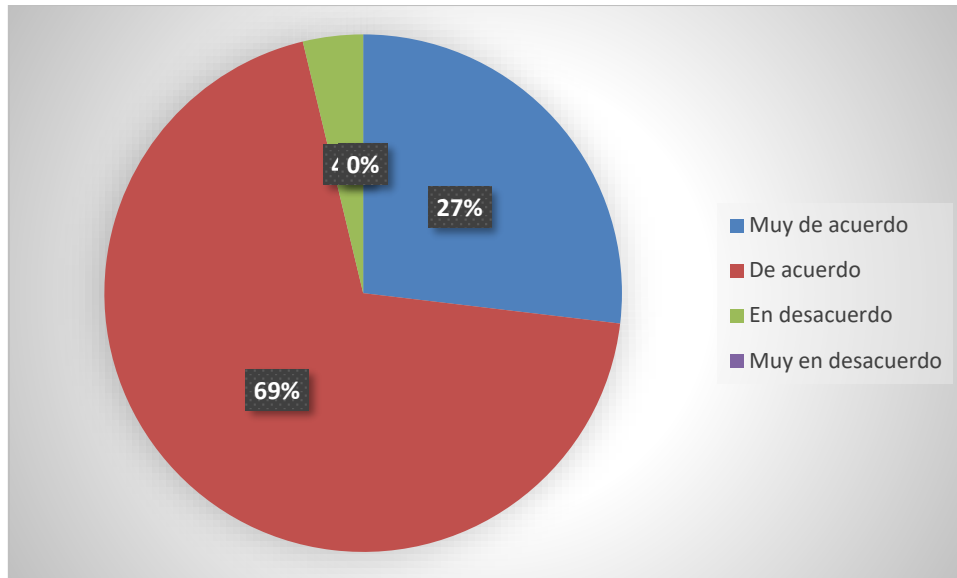
**Figura 3:** ¿Considera que la gamificación puede enriquecer el aprendizaje y la comprensión de los contenidos académicos?



Fuente: Elaboración propia

Otro aspecto explorado fue si la gamificación enriquece el aprendizaje y la comprensión de los contenidos académicos. Los resultados refuerzan la idea de que la gamificación puede tener un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El 97% de los estudiantes y profesores expresaron estar "Muy de acuerdo" o "De acuerdo" con que la gamificación contribuye al enriquecimiento del aprendizaje y la comprensión. Estos resultados sugieren que los elementos lúdicos pueden favorecer una mayor retención de la información y una internalización más profunda de los conocimientos adquiridos.

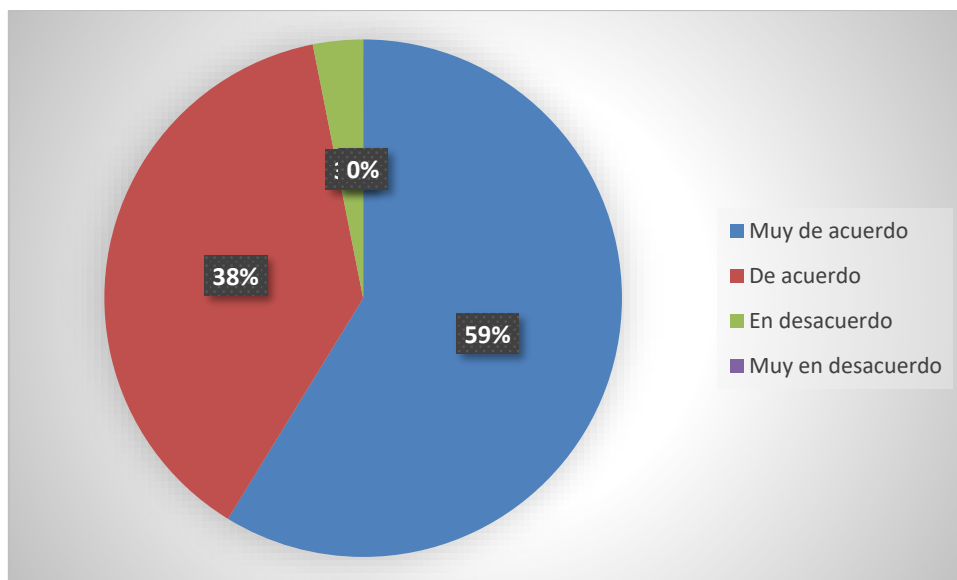
**Figura 4:** ¿Ha experimentado alguna vez la gamificación en sus actividades académicas dentro de la universidad?



Fuente: Elaboración propia

La encuesta también indagó sobre la experiencia previa de los participantes con la gamificación en sus actividades académicas dentro de la universidad. Los resultados muestran que un alto porcentaje de los participantes ya ha tenido algún tipo de experiencia con la gamificación. El 96% de los estudiantes y profesores respondieron afirmativamente en cuanto a haber experimentado la gamificación en actividades académicas. Estos datos indican que la gamificación ya ha sido implementada en cierta medida en el contexto universitario y que existe una base de experiencia en esta área.

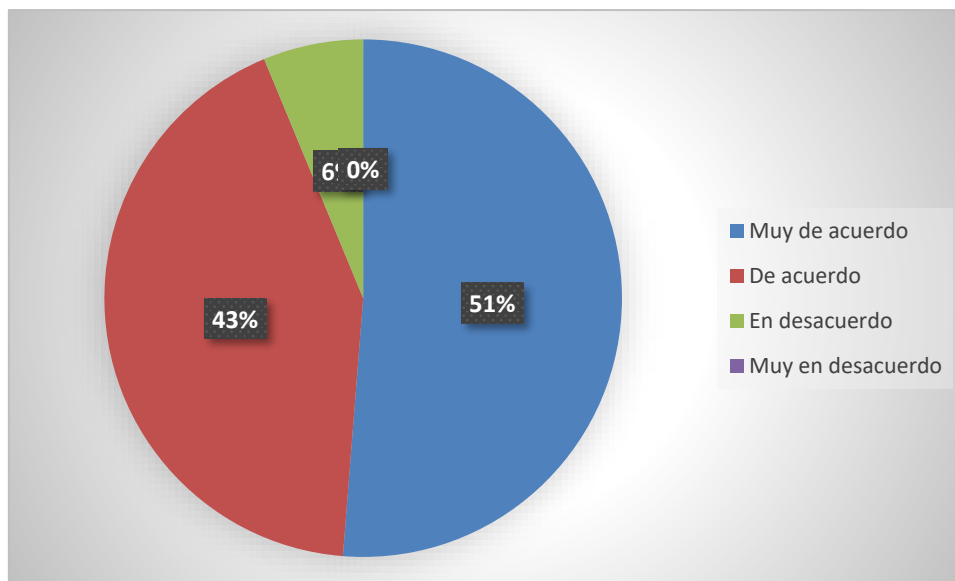
Figura 5: ¿Cree que la gamificación promueve la interacción y colaboración entre los estudiantes?



Fuente: Elaboración propia

El aspecto de la interacción y colaboración entre los estudiantes también fue abordado en la encuesta. Los resultados mostraron que un gran número de estudiantes y profesores (97%) consideran que la gamificación puede promover la interacción y colaboración entre los estudiantes. Estos datos son coherentes con la naturaleza lúdica y competitiva de la gamificación, lo que puede propiciar un ambiente de trabajo en equipo y cooperación en el aula.

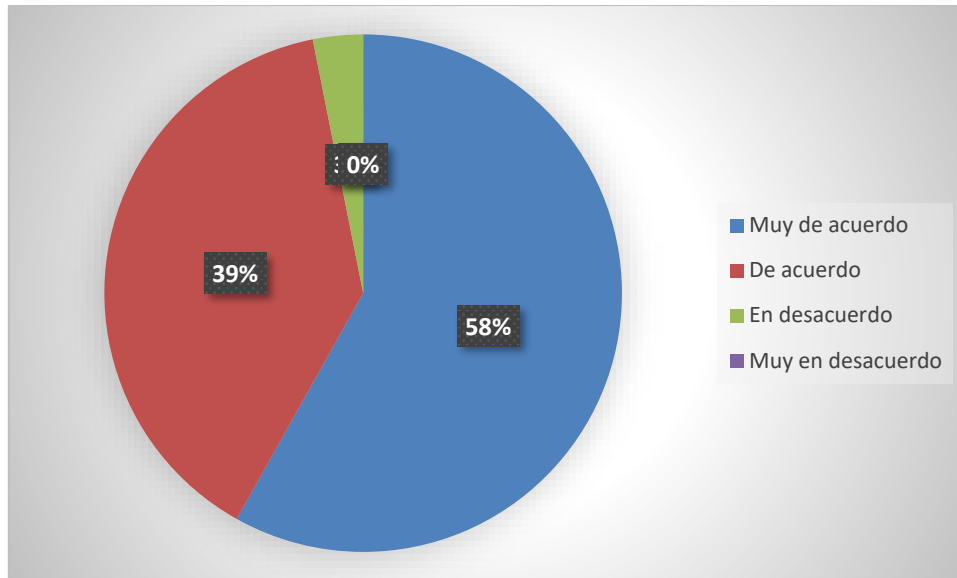
**Figura 6:** ¿Considera que la gamificación puede mejorar la relación entre los estudiantes y los profesores?



Fuente: Elaboración propia

Un aspecto relevante en el ámbito educativo es la relación entre los estudiantes y los profesores. Los resultados de la encuesta revelaron que un 94% de estudiantes y profesores opinan que la gamificación puede mejorar dicha relación. Esto sugiere que la incorporación de elementos lúdicos en el proceso educativo puede propiciar un ambiente más cercano y de confianza entre los actores involucrados.

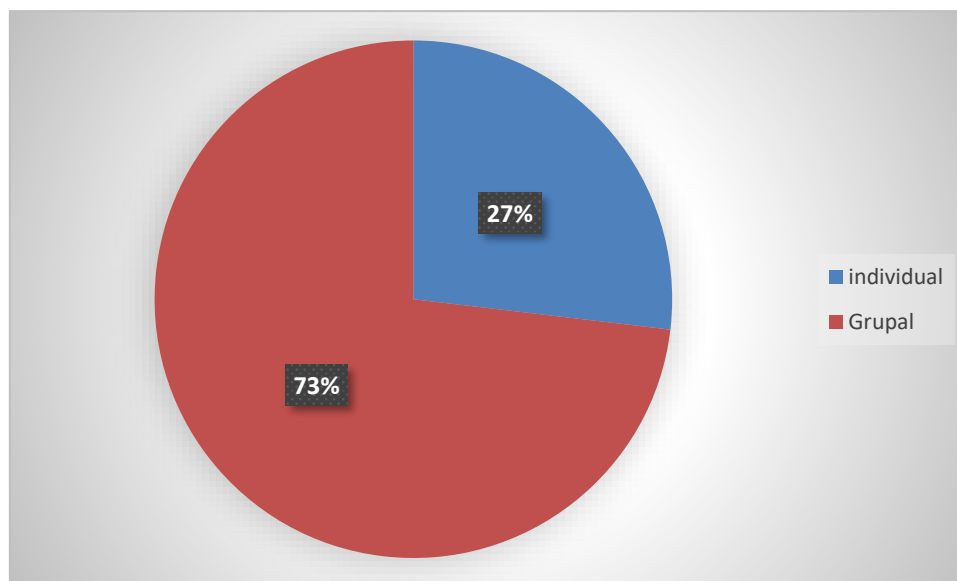
**Figura 7:** ¿Cree que la gamificación puede favorecer un aprendizaje más significativo y aplicable en situaciones reales?



Fuente: Elaboración propia

El impacto de la gamificación en el aprendizaje también fue evaluado en términos de su significado y aplicabilidad en situaciones reales. Los resultados mostraron que un alto porcentaje de estudiantes y profesores con un 97% consideran que la gamificación favorece un aprendizaje más significativo y aplicable. Estos resultados sugieren que la gamificación puede contribuir a una comprensión más profunda y transferible de los conocimientos adquiridos, lo que es altamente relevante para el desarrollo de habilidades prácticas en el contexto profesional.

Figura 8: ¿Prefiere que la gamificación se implemente de manera individual o en equipo?

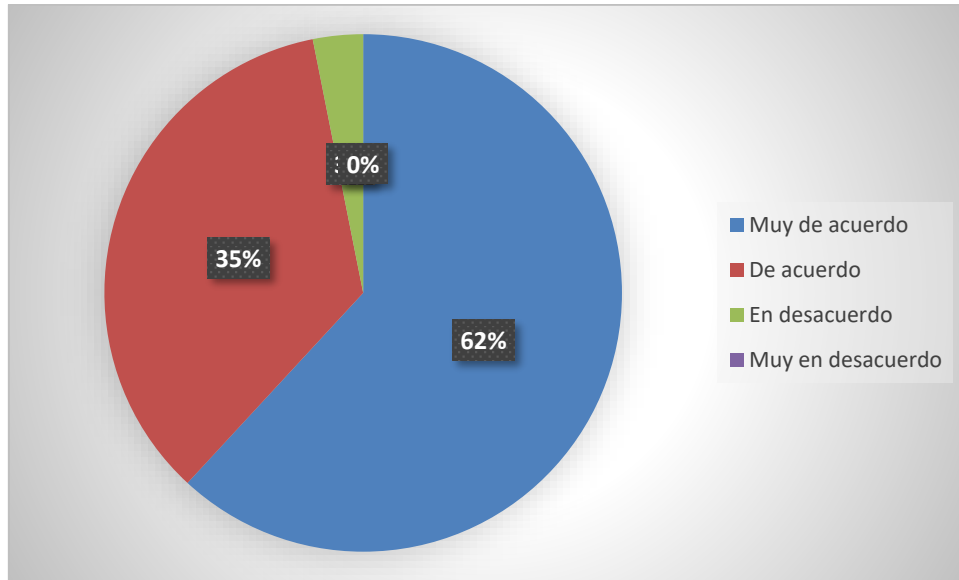


Fuente: Elaboración propia

La encuesta indagó sobre las preferencias en cuanto a la implementación de la gamificación, ya sea de manera individual o en equipo. Los resultados mostraron que la mayoría de los participantes, 117 estudiantes y profesores, expresaron preferencia por implementar la gamificación en

actividades grupales. Esto destaca la importancia de la colaboración y la interacción entre los estudiantes para aprovechar plenamente los beneficios de la gamificación.

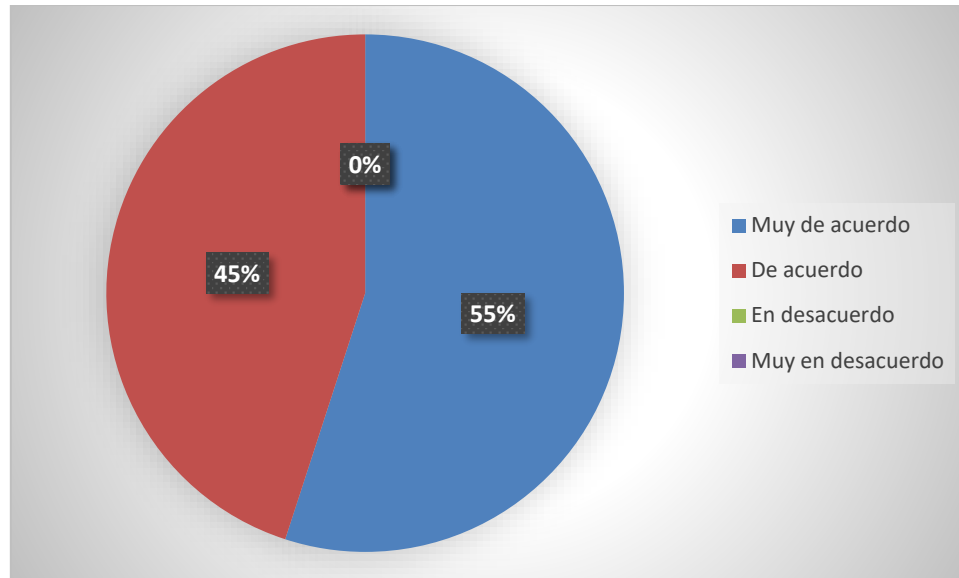
**Figura 9:** ¿Considera que la gamificación debería ser parte integral de las estrategias educativas en la universidad?



**Fuente:** Elaboración propia

Un aspecto fundamental de la encuesta fue conocer la opinión de los participantes sobre la integración de la gamificación en las estrategias educativas en la universidad. Los resultados fueron contundentes, ya que el 97% de los estudiantes y profesores coincidieron en que la gamificación debería ser parte integral de las estrategias educativas. Estos datos respaldan la idea de que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y promover una educación más atractiva y en sintonía con las necesidades de los estudiantes.

**Figura 10:** ¿Ha percibido alguna mejora en el rendimiento académico de los estudiantes que han participado en actividades gamificadas en comparación con aquellas que no lo han hecho?



Fuente: Elaboración propia

Finalmente, los participantes fueron consultados sobre si han percibido alguna mejora en el rendimiento académico de los estudiantes que han participado en actividades gamificadas en comparación con aquellas que no lo han hecho. Los resultados fueron altamente positivos, ya que el 100% de los estudiantes y profesores percibieron que la gamificación ha tenido un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes que han participado en actividades gamificadas. Estos resultados respaldan la idea de que la gamificación puede mejorar los resultados académicos y el desempeño estudiantil, lo que es un indicador prometedor para su implementación en el ámbito universitario.

## Discusión

En relación con el primer aspecto evaluado, que es la familiaridad con el concepto de gamificación en el contexto educativo universitario, los datos indican que tanto estudiantes como profesores muestran un conocimiento significativo de esta estrategia. Es evidente que el 80% de los participantes, tanto en el grupo de estudiantes como en el de profesores, indicaron estar familiarizados con la gamificación. Esto sugiere que la gamificación ha sido objeto de discusión dentro de la comunidad universitaria, ya que un alto porcentaje de ambos grupos reconoce su existencia. En lo que respecta al segundo aspecto, que se enfoca en si la gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, los resultados son igualmente sólidos. El 97% de los encuestados, tanto estudiantes como profesores, expresaron estar "Muy de acuerdo" o "De acuerdo" con que la gamificación puede influir de manera positiva en la motivación de los estudiantes. Esta clara concordancia respalda la noción de que la gamificación tiene el potencial de mantener el interés y el compromiso de los estudiantes. En cuanto al tercer aspecto, que trata sobre si la gamificación puede enriquecer el aprendizaje y la comprensión de los contenidos académicos, se puede apreciar una tendencia similar en los resultados. Un notable 97% de estudiantes y profesores manifestaron estar "Muy de acuerdo" o "De acuerdo" en que la gamificación contribuye al enriquecimiento del aprendizaje y la comprensión. Estos resultados respaldan la idea de que los elementos lúdicos pueden tener un impacto positivo en la retención y la internalización de los conocimientos adquiridos. En relación a la experiencia previa con la

gamificación en actividades académicas, los datos reflejan una alta participación en esta estrategia. Un 96% tanto de estudiantes como de profesores afirmaron haber experimentado la gamificación en sus actividades académicas. Esto sugiere que la gamificación ya ha sido implementada en un amplio grado en el entorno universitario y que existe un nivel considerable de familiaridad con ella. Sobre la promoción de la interacción y colaboración entre estudiantes, los resultados son igualmente convincentes. Un 97% de estudiantes y profesores opinan que la gamificación puede fomentar la interacción y la colaboración entre los estudiantes. Esto concuerda con la naturaleza competitiva y lúdica de la gamificación, que propicia un ambiente propicio para el trabajo en equipo y la cooperación. Con respecto a si la gamificación puede mejorar la relación entre estudiantes y profesores, los datos son significativos. El 94% de estudiantes y profesores creen que la gamificación puede mejorar dicha relación. Esto implica que la introducción de elementos lúdicos puede propiciar una dinámica más cercana y confiada entre los dos grupos. En relación a si la gamificación favorece un aprendizaje más significativo y aplicable en situaciones reales, el resultado sigue la misma tendencia positiva. Un 97% de estudiantes y profesores consideran que la gamificación contribuye a un aprendizaje más significativo y aplicable. Esto destaca su relevancia para lograr una comprensión profunda y habilidades transferibles, cruciales para situaciones prácticas. En cuanto a las preferencias en la implementación, es claro que la mayoría prefiere la gamificación en actividades grupales. Esto subraya la importancia de la colaboración entre los estudiantes para aprovechar al máximo los beneficios de esta estrategia. En relación a la integración de la gamificación en estrategias educativas, los resultados son contundentes. El 97% de los participantes, tanto estudiantes como profesores, están a favor de que la gamificación sea parte integral de las estrategias educativas. Esto respalda la noción de que la gamificación tiene el potencial de mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y de adecuarse a las necesidades de los estudiantes. Finalmente, en cuanto a si ha habido mejoras en el rendimiento académico de los estudiantes que han participado en actividades gamificadas, los resultados son unánimes. El 100% de los estudiantes y profesores percibieron una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes que han participado en actividades gamificadas. Este dato respalda la idea de que la gamificación puede tener un impacto positivo en los resultados académicos y puede ser una herramienta valiosa en el ámbito universitario.

## **Conclusiones**

Basándonos en los resultados de la encuesta, se puede concluir que la gamificación en el contexto educativo universitario es percibida de manera sumamente positiva tanto por los estudiantes como por los profesores. Los datos recopilados indican que existe un alto grado de familiaridad con la gamificación, y esta estrategia se ve como una herramienta valiosa para mejorar diversos aspectos de la experiencia educativa. En primer lugar, se evidencia un consenso abrumador en cuanto a que la gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La gran mayoría de los participantes considera que esta metodología puede mantener el interés y el compromiso de los estudiantes, lo que es esencial para un aprendizaje efectivo. Además, los resultados respaldan la idea de que la gamificación tiene un impacto positivo en la interacción y colaboración entre los estudiantes. Esto sugiere que los elementos lúdicos pueden fomentar un

---



ambiente de trabajo en equipo y cooperación, enriqueciendo la experiencia educativa y preparando a los estudiantes para situaciones colaborativas en el mundo real. Otro punto importante es que la gamificación se percibe como una herramienta que mejora la relación entre los estudiantes y los profesores. Este aspecto es crucial para promover una comunicación abierta y una atmósfera de confianza en el aula, lo que puede enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los datos también indican que la gamificación tiene el potencial de enriquecer el aprendizaje y la comprensión de los contenidos académicos. La alta proporción de participantes que consideran que la gamificación contribuye al aprendizaje significativo y aplicable sugiere que esta estrategia puede ayudar a los estudiantes a internalizar y aplicar los conocimientos de manera efectiva. Otro punto a destacar es que la gran mayoría de los encuestados cree que la gamificación debería ser una parte integral de las estrategias educativas en la universidad. Esto respalda la noción de que la gamificación no solo es vista como una moda pasajera, sino como una herramienta efectiva y sostenible para mejorar la calidad de la educación. Finalmente, el hecho de que el 100% de los participantes haya percibido una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes que han participado en actividades gamificadas resalta la influencia positiva de esta estrategia en los resultados académicos. En conjunto, estos resultados indican que la gamificación tiene un potencial significativo para mejorar diversos aspectos de la educación universitaria, desde la motivación y el compromiso hasta la interacción y el rendimiento académico. Sin embargo, es importante abordar la implementación de la gamificación de manera planificada y considerada, teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los estudiantes.

## Referencias

- Aguiar, L. C. (2021). Enfoques de gamificación. *Educación en hotelería, ocio, deporte y turismo*. doi:<https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100290>
- Crisol-Moya, E., & Herrera-Nieves, L. &.-S. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the Knowledge Society*, 21, 13. doi:<https://doi.org/10.14201/eks.23448>
- Díaz, V. M. (2020). Aprendizaje con videojuegos con realidad aumentada en educación primaria. *Revista De Ciencias Sociales*, 26(2), 94-112. doi:<https://doi.org/10.31876/rcs.v26i0.34116>
- Flores, D. L. (2021). La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *Interamericana de Bibliotecología*. doi:<https://doi.org/10.17533/udea.rib.v44n2e342687>
- García, P. G. (2022). Aplicación de estrategias de gamificación en la formación académica de educadores físicos: revisión sistemática. *Retos*. doi:<https://doi.org/10.47197/retos.v46.94753>
- García-Álvarez, A. (2022). *Ahora o nunca: un estudio empírico de la gamificación en la educación superior en línea sobre la motivación de los estudiantes de ELE*. Universitat Oberta de Catalunya.
- García-Casaus, F. C.-M.-S.-M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*.
- Gaviria, D. (2021). Pedagogía de la gamificación. *Gamifiquemos*. Obtenido de <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/8803/1/DDMPDH182.pdf>
- Gómez, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Universidad y Empresa*. doi:<https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/empresa/a.6939>
- González González, C. S. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Departamento de Ingeniería Informática y de Sistemas*. Obtenido de <https://www.researchgate.net/publication/334519680>
- Gotardelo, P. S. (2021). Criação e aplicação de uma estratégia gamificada no ensino de graduação de enfermagem. *Cogitare Enfermagem*. doi:<https://doi.org/10.5380/ce.v26i0.70221>
- Lomba Pérez, A. (. (2021). *Gamificación en el aula*. Las Palmas de Gran Canaria: Servicio de Publicaciones y Difusión Científica. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uguayaquil/199486?page=87>
- Lomba Pérez, A. (. (2021). *Gamificación en el aula*. Las Palmas de Gran Canaria. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria: Servicio de Publicaciones y Difusión Científica. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uguayaquil/199486?page=82>
- Palomino, C. P. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*.
- Quiroz Peña, J. I. (2022). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos. Estudio de caso. *Estudios del Desarrollo Social*.
- Rivera, M. R. (2021). Gamificación y logro de los aprendizajes esperados. *Sexto Congreso Internacional de Investigación en Socioformación y Sociedad del Conocimiento - Cisfor, Cuernavaca*. Centro Universitario CIFE. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/353141776\\_Gamificacion](https://www.researchgate.net/publication/353141776_Gamificacion)
- Soto-Ardila, L. N. (2019). Estudio de las opiniones de los futuros maestros sobre el uso de los videojuegos como recurso didáctico a través de un análisis cualitativo. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (33), 48-63. doi:<https://doi.org/10.17013/risti.33.48-63>