



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**LA GAMIFICACIÓN COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA EN EL CONTEXTO DE
LA PANDEMIA POR COVID – 19.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del: Título de
Licenciado en Ciencias de la Educación Básica

AUTOR: MATEO RAMIRO REINOSO AVILEZ

TUTOR: DANIEL GUSTAVO LLANOS ERAZO

Quito-Ecuador

2022

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Yo, Mateo Ramiro Reinoso Avilez con documento de identificación N° 172486709-6 manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 2 de marzo del año 2022

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Mateo Ramiro Reinoso Avilez', written over a horizontal line.

Mateo Ramiro Reinoso Avilez

1724867096

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Mateo Ramiro Reinos Avilez con documento de identificación N° 172486709-6 , expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del Análisis de caso: La Gamificación como Método de Enseñanza en el contexto de la Pandemia por COVID – 19, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 2 de marzo del año 2022

Atentamente,



Mateo Ramiro Reinoso Avilez

1724867096

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Daniel Gustavo Llanos Erazo, con documento de identificación N° 171449942-1 , docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: La Gamificación como Método de Enseñanza en el contexto de la Pandemia por COVID – 19, realizado por Mateo Ramiro Reinoso Avilez, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Trabajo de titulación-Análisis de caso que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 2 de marzo del año 2022.

Atentamente,



Lic. Daniel Gustavo Llanos Erazo, PhD

1714499421

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a mis padres. Mariella y Ramiro lo logré, y si lo hice fue por su apoyo incondicional, porque estuvieron para mí sin importar lo que pasara desde que tengo memoria, sin ustedes yo no sería nada; los amo con toda mi vida y les voy a estar siempre agradecido.

A mis hermanos Andrés y Carla, dos personas que han hecho de mi vida un viaje hermoso, esto es para ustedes que se reían conmigo porque me enfermaba antes de cada semana de exámenes. Los amo.

Para mi abuelita, Ele. Mi colega, gracias por traerme a esta profesión, tu ejemplo me ha motivado a seguir y llegar, si alcanzo a tener una décima de tu calidad, créeme que voy a ser feliz.

Para mi Abuelito Armando. Tata, sé que me ves desde el cielo y espero hacerte orgulloso siempre, gracias por el apoyo que desde allá me das.

Se lo dedico a mi prometida, Gaby. Mi licenciada, gracias por estar conmigo en este camino, por estar a mi lado en las traspasadas de escritura y por ser una fuente de perspectivas académicas y no académicas, que de otra manera soy incapaz de entender, Te amo.

Si se pudo...

Agradecimiento

Quiero agradecer de forma especial al Dr. Daniel Llanos, tutor de esta tesis. Quien, a decir verdad, considero más que un profesor, un amigo. Gracias Doc. por todo el camino de trabajo tanto en la carrera como en esta investigación, por la paciencia que has tenido y el compromiso que aceptaste al dirigirme este trabajo.

Un Agradecimiento a la Carrera de Educación Básica de la Universidad Politécnica Salesiana por haber sido mi casa estos años. A los docentes con quienes tuve la suerte de compartir un espacio académico, Gracias.

Índice

Introducción.....	1
1. Problema	2
1.1. Descripción del Problema	2
1.2. Antecedentes.....	2
1.3. Importancia y Alcances.....	3
1.4. Explicación del Problema	4
1.5. Preguntas de Investigación	5
1.5.1. Pregunta General	5
1.5.2. Preguntas Específicas.....	5
2. Objetivos	6
2.1. Objetivo General.....	6
2.2. Objetivos Específicos.....	6
3. Fundamentación Teórica	7
3.1. Estado del Arte.....	7
3.2. Marco Teórico.....	11
La Gamificación como metodología para la Enseñanza	12
El Currículo de Educación: La guía de los procesos pedagógicos	18
Proceso de Enseñanza – Aprendizaje, concepciones y contexto actual.....	21
Educación en Ambiente Virtual.....	22

Gamificación en tiempos de pandemia.....	26
Aplicaciones y herramientas virtuales para la Educación.....	28
4. Metodología.....	30
4.1. Enfoque Metodológico.....	30
4.2. Entrevista	30
5. Análisis de Resultados y Presentación de Hallazgos	32
Conclusiones	40
Referencias.....	42

Resumen

Esta investigación se enfoca en el estudio de la gamificación como metodología de enseñanza aplicada en el desarrollo de las clases en la virtualidad debido a la pandemia ocasionada por el virus de la COVID – 19. Se analiza la dinámica de clase desde el inicio de la crisis sanitaria, poniendo atención al ámbito microcurricular y el trabajo de los docentes para modificar sus planificaciones. Los procesos educativos cambiaron de forma brusca, razón por la cual se recurrió a la adaptación y creación de nuevos elementos para la planificación y puesta en marcha de la práctica pedagógica para alcanzar un aprendizaje significativo.

La construcción de este trabajo consistió en el análisis teórico de la gamificación como metodología de clase; teniendo en cuenta las características necesarias para su aplicación. Se realizó un recorrido al currículo en su esfera de concreción micro. El contexto de la gamificación en la pandemia fue un elemento fundamental en la investigación, contextualizando la misma y dando paso al estudio de las herramientas virtuales, su concepto y posible uso en esta nueva modalidad de educación.

El objetivo principal de esta investigación fue explicar las adaptaciones de la gamificación en el micro currículo en el contexto de pandemia. Para alcanzarlo, este trabajo pretende determinar la relación entre la gamificación y el proceso de enseñanza – aprendizaje en el contexto de la educación en modalidad virtual y como complemento, identificar las aplicaciones con características de gamificación que los docentes utilizan en el desarrollo de sus clases en la virtualidad.

Palabras clave: Gamificación, modalidad virtual, micro currículo.

Abstract

This research focuses on the study of gamification as a teaching methodology applied in the development of virtual classes due to the pandemic caused by the COVID - 19 virus. The study analyzes the classroom dynamics from the beginning of the confinement, focusing on the micro-curricular scope of education and the work of teachers to adapt the planning after this sudden change. The educational processes since the beginning of the pandemic changed abruptly, which is why we resorted to the adaptation and creation of new elements for the planning and implementation of the pedagogical practice, allowing to modify it in order to achieve significant learning.

The construction of this work consisted of the theoretical analysis of gamification as a classroom methodology; taking into account the necessary characteristics for its application. A tour of the curriculum was also made, emphasizing its micro sphere of concreteness. The context of gamification in the pandemic was a fundamental element in the research, contextualizing it and giving way to the study of virtual tools, their concept and possible use in this new modality of education.

The main objective of this research was to explain the adaptations of gamification in the micro curriculum in the context of pandemic. To achieve it, this work also aims to determine the relationship between gamification and the teaching-learning process in the context of virtual education and, as a complement, to identify the applications with gamification characteristics that teachers use in the development of their classes in the virtual modality.

Key Words: Gamification, virtual education, micro curriculum.

Introducción

La pandemia provocada por el brote del virus COVID – 19 volcó repentinamente a la educación hacia una modalidad de desarrollo virtual. Desde el inicio de esta realidad, tantos docentes como estudiantes adaptaron la manera de entender y llevar a cabo el ejercicio de clase. Para que la educación genere aprendizaje real, se hicieron diversas adaptaciones a la manera de planificar, las herramientas tecnológicas y virtuales se volvieron el escenario permanente de la educación y con esto surgieron nuevas dificultades e interrogantes. Una de las principales problemáticas fue encontrar una metodología pedagógica que permita desarrollar clases atractivas para los estudiantes, que inviten a la participación y generen aprendizaje significativo.

La gamificación es una de las metodologías utilizadas por los docentes para modificar las planificaciones pedagógicas y poner en marcha las clases. Esto tiene diferentes razones: una es su relación con la tecnología y la otra de estas es su facilidad de aplicación en esta modalidad. El actual auge de uso de la internet se ha combinado con la necesidad de llevar a cabo las clases en ambientes virtuales, dando paso a una gran variedad de aplicaciones educativas gamificadas que funcionan de ayuda para los docentes.

1. Problema

1.1. Descripción del Problema

Esta investigación nace de la observación de distintas dinámicas de clase en la actualidad modalidad virtual que resultó “forzada” debido a la pandemia por COVID – 19. Observar la diversidad de recursos que los docentes de educación básica utilizan en el desarrollo de sus clases despertó el interés por analizar las dinámicas en esta modalidad. Esta investigación pretende entender las dinámicas educativas en esta situación sanitaria sin precedentes, aparte de entender a la gamificación como metodología principal de dichas dinámicas.

1.2. Antecedentes

El cambio repentino de modalidad de la educación sacudió fuertemente el proceso de enseñanza – aprendizaje, cambiando totalmente la metodología. Los salones de clase fueron reemplazados por salas de reunión virtual, las aulas por cualquier ambiente en el cual se pueda recibir clase desde casa, y la interacción por aislamiento. En este sentido, la metodología de clase se convirtió en un ejercicio de encontrar maneras de mantener a los estudiantes atentos a clase e involucrados con las distintas materias que se imparten.

En el desarrollo de este año y medio, se ha visto como los docentes han tenido que recurrir a recursos variados para alcanzar estos objetivos, sin embargo, todos estos han tenido la característica de ser virtuales. Las aplicaciones de juego para el aprendizaje, los portales de participación como foros o blogs, han entrado como actores principales al contexto de la educación actual. Es en este escenario donde esta investigación toma forma, ya que se explora la relación de la denominada Metodología Gamificada y la realidad de la educación en la pandemia.

La gamificación como metodología se ha visto en demanda durante el contexto educativo en la pandemia, de manera que muchas de las herramientas que se han creado para generar estos aprendizajes y dinámicas están siendo utilizadas por docentes. Teniendo esto en cuenta, es necesario entender cómo los docentes están integrando y poniendo en práctica las dinámicas gamificadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje; cómo esta realidad afecta los aspectos del diamante curricular y de qué forma los docentes conviven con esta nueva realidad.

1.3. Importancia y Alcances

Este trabajo permitirá entender de forma concreta cómo se viene utilizando la Gamificación en el armado de clase en la modalidad virtual en el contexto de la pandemia. A más de esto, la investigación no se centra en una única variable de estudio, sino que presenta todas las variables que lo componen y/o complementan de manera específica y detallada; esto con el objetivo de entender la realidad desde una óptica completa, con las herramientas necesarias para hacerlo. De esta manera, este escrito supone una herramienta de conocimiento de las distintas realidades que suceden dentro de las aulas virtuales en la educación virtual, desde su concepción y metodología.

La investigación presentada es una contribución en diferentes niveles, a nivel académico, tener conocimiento acerca de una metodología de clase que tal vez no ha sido tan explorada es de importancia para enriquecer la práctica docente, mucho más en la actual situación de emergencia sanitaria. Desde una perspectiva social, este estudio provee un contexto real del estado metodológico de la pedagogía en la actual situación, sirviendo como fuente de información para la sociedad. Y en un nivel personal, conocer el desarrollo de las clases en la presencialidad y en la actual virtualidad es imperativo para en una futura práctica docente propia, flexibilizar los procesos y convertirlos en aplicables para diferentes contextos.

1.4. Explicación del Problema

El cambio repentino en la modalidad educativa debido a la emergencia sanitaria que inició en el primer trimestre de 2020, forzó a las instituciones educativas a cambiar sus planes anuales, a los docentes a modificar y adaptar sus planificaciones y a los estudiantes a cambiar la manera en la que entienden la educación y trabajan hacia el aprendizaje significativo. Este cambio enfrentó, de la noche a la mañana, a todos los miembros de la comunidad educativa con nuevas necesidades y dificultades para ser resueltas básicamente “sobre la marcha”; entre estas problemáticas tenemos: manejo de plataformas virtuales, captar la atención de los estudiantes y crear ambientes de clase en los cuales se mantenga la atención y participación en espacios remotos.

Para poder resolver estas situaciones, los docentes debieron familiarizarse con distintas metodologías y herramientas que provean ayuda para generar espacios de aprendizaje real. La principal fuente de conocimiento fue la Internet, siendo este el repositorio tanto de conocimiento como de ayudas y recursos aplicables para las clases en modalidad virtual. Muchos de estos elementos utilizados por los profesores en sus ejercicios de clase, fueron concebidos desde la gamificación; teoría metodológica que lleva los elementos del juego a la educación. De esta manera los docentes fueron introduciendo esta metodología a sus clases, los juegos se hicieron presentes y no solo como actividades de ocio sino en la creación de los elementos de clase (Objetivos, metodología, recursos, evaluación, etc.).

Así es cómo, a medida que la emergencia sanitaria fue avanzando, la pedagogía en modalidad virtual tomó y adaptó los elementos de la gamificación y los aplicó a la cotidianidad pedagógica. Las *apps* de juego para el aprendizaje son ahora muy comunes en el desarrollo de clase y en ocasiones, indispensables para planificar y poner en marcha las clases. La pandemia

ocasionó dificultades en la educación, sin embargo, permitió que la gamificación sea la metodología perfecta para generar aprendizaje.

1.5. Preguntas de Investigación

1.5.1. Pregunta General

¿Cómo se entiende y aplica la gamificación en el contexto de la pandemia por COVID – 19 en la educación básica media?

1.5.2. Preguntas Específicas

- ¿Qué adaptaciones microcurriculres se realizan con la gamificación en la modalidad virtual?
- ¿Qué relación existe entre la gamificación y el proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto educativo en la modalidad virtualidad?
- ¿Qué aplicaciones con características de gamificación utilizan los docentes en el desarrollo de sus clases en la modalidad virtual?

2. Objetivos

2.1. Objetivo General

Analizar la gamificación como método de enseñanza en el contexto de la pandemia por COVID – 19 en la educación básica media.

2.2. Objetivos Específicos

- Explicar las adaptaciones de la gamificación en el micro currículo en el contexto de pandemia.
- Determinar la relación entre la gamificación y el proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto de la educación en modalidad virtual.
- Identificar las aplicaciones con características de gamificación que los docentes utilizan en el desarrollo de sus clases en la modalidad virtual.

3. Fundamentación Teórica

3.1. Estado del Arte

En esta sección del trabajo, presentaré una selección de artículos científicos y trabajos académicos referentes al objeto de estudio principal: *La Gamificación*. Esto con el objetivo de conocer acerca de los aportes que se han hecho al tema en forma de producción científica y académica.

El trabajo escrito por Flavio Escribano (2013) toma en cuenta a la gamificación como un modelo de aplicación educativa y contrastándolo con la sobreexplotación de la lúdica, vista como la *única respuesta* a la necesidad de una metodología innovadora en el aula de clase. El autor empieza con una definición de este modelo como objeto de estudio, la contextualiza dentro del ambiente educativo de clase y presenta todas las características pertinentes para entenderla. El autor presenta el escrito desde un enfoque didáctico pedagógico.

Tras este análisis el autor hace un recorrido temporal de la gamificación como una ciencia de estudio y aplicación, mencionando la evolución del término en la historia y la utilización del mismo dentro del armazón de las ramas sociales tales como: la economía, la ética, y la lúdica. Continuando con esta “línea de tiempo” del término, el autor define el juego como actividad en general y el impacto del mismo en la sociedad.

El escrito se convierte en una línea de tiempo tras esta ilustración, sin embargo, esta solo se realiza explicando la aparición y desarrollo del término en los años 70s (período en el cual el autor menciona que el término tiene su génesis como objeto separado de la lúdica tradicional). Escribano no se centra exclusivamente en exponer la evolución de la Gamificación en la década, sino que también presenta los sucesos más importantes a nivel de sociedad que se

suscitaron; todo esto con el objetivo de entender de dónde y cómo nace la mirada del juego como aporte al desarrollo.

En la parte final de este escrito el autor presenta una mirada comparativa frente a lo que significa la *Gamificación Natural*, definida por él mismo como la actitud innata del humano frente al juego, contra la innecesaria explotación y capitalización del término por parte de la industria. En este artículo se presenta la necesidad de entender a la gamificación desde su origen y utilizarla dentro de los parámetros para los que fue constituida, dejando de lado el concepto que el autor propone como *el todo irá bien* y dejar de tomar esta metodología como estrategia de venta.

El segundo artículo escrito por Christo Dichev y Darina Dicheva (2017) tiene un claro enfoque pedagógico, teniendo como objeto central de análisis y revisión a la Gamificación como la metodología mediante la cual se puede incrementar el interés y nivel de inmersión de los estudiantes en la clase. Con esto en mente los autores explican que el escrito examina los avances de la gamificación dentro del territorio de la educación y la pedagogía, esto mediante una mirada más realista a la situación del objeto de estudio y su análisis contextualizado.

Un aspecto interesante de este artículo es que no solo se trata de una definición del término como una metodología educativa, sino que presenta – desde la mirada de los autores – el comienzo de la utilización de éste en la academia y su impacto y controversia a partir de su aparición. Los autores presentan este análisis para a partir del mismo explicar la Gamificación con sus efectos en la educación y en el mejoramiento del aprendizaje. Tras esta especie de introducción, los autores presentan los resultados de lo que fue la aplicación del modelo gamificado en distintos ambientes educativos, con énfasis en el aprendizaje.

Los autores llegan a la conclusión que la Gamificación se puede utilizar como un medio para mejorar los niveles de comprensión de las clases y las dinámicas pedagógicas, sin embargo, se debe tener muy en cuenta que entender de una manera mucho más específica y completa la mecánica del juego dentro de la educación, es un punto clave para que las investigaciones y trabajos se conviertan en realidades eficaces.

El siguiente trabajo, fue escrito por Andrés Castillo; Camila Lozano y William Pineda (2014); profesores de la Universidad de la Salle en Colombia. En este artículo los autores presentan una mirada a la Gamificación como herramienta que facilite el aprendizaje de la lengua extranjera, con énfasis en el uso de aplicaciones interactivas. Este artículo se enfoca en el aprendizaje de una lengua extranjera por medio del uso de una aplicación móvil gratuita que fue creada con este objetivo.

El escrito presenta una discusión muy interesante acerca de la aplicación y potencialidades de la gamificación en el aula. Dicha discusión sucede cuando los autores comienzan a presentar los resultados del trabajo, mencionan y definen de manera sencilla a la gamificación como una herramienta de trabajo. Aparte de esto, mencionan que no es solo necesario entenderla como un elemento innato de contacto del humano con el juego, sino que constituye una herramienta mediante la cual se puede atraer los usuarios a un ambiente de aprendizaje.

Continúan explicando que dichos ambientes deben ser diseñados teniendo en cuenta las necesidades que el usuario puede tener y creando respuestas y soluciones para esas necesidades aplicando los elementos del juego y de una mecánica lúdica, todo esto para que se genere la esperada atracción que a su vez ocasionará el aprendizaje real y significativo.

El escrito continúa descomponiendo cada uno de los elementos del juego y su aplicación en el caso de estudio. En esta sección se explicita que todas las actividades que se realicen bajo la dinámica gamificada deben ser propuestas con una mecánica de juego, con los elementos del mismo y con el objetivo claro de no reemplazar al aprendizaje por un juego, sino hacer que se aprenda mediante un juego.

Finalmente, los autores presentan los resultados de la aplicación de este método mediante la app en un grupo de estudiantes de educación superior, y concluyen que, de ser necesario para una mayor participación de los estudiantes en el aprendizaje, se debe utilizar la estrategia gamificada debido a que aumenta el nivel de participación y atracción hacia el tema central.

En el artículo escrito por Jason Nolan y Melanie McBride (2014) se expone una mirada distinta a los anteriores trabajos analizados ya que, se plantea el concepto y aplicación de la gamificación en los contextos de primera educación. Los autores presentan un estudio que busca resaltar la importancia de crear ambientes de aprendizaje basado en juegos en las primeras etapas de escolaridad. El enfoque de este trabajo es pedagógico y con un tinte didáctico.

Un aspecto muy interesante de este artículo es la forma en la que los autores conectan la educación basada en los juegos y su importancia en la primera infancia con la concepción de esta generación como *nativa tecnológica*. Esto – según los autores – significa que los niños atravesando la etapa de primera infancia, en la actualidad, han nacido dentro de una sociedad dependiente de la tecnología. Por ello, tienen características innatas que les permiten un manejo mucho más específico de las herramientas tecnológicas y un dominio de lo referente a esto.

En resumen, los autores presentan el cómo aprovechar estas características de los niños, con el objetivo de favorecer su proceso de aprendizaje mediante el juego y la gamificación. Es

importante entender que los autores presentan a la gamificación lejos de la su concepción de aprendizaje con juegos *tradicionales*, sino como la aplicación de elementos tecnológicos en el armado de cada clase.

Los autores explican la importancia de explotar las habilidades, y las consecuencias que esto va a traer para el desarrollo de cada uno de los niños en su proceso educativo, sabiendo que en estas etapas el aprendizaje de temas como idiomas siempre será más natural. Explican cómo se debe utilizar y sacar provecho como docentes de la capacidad innata de los niños por descubrir y tomar todo con la naturalidad de un juego.

Para finalizar este artículo, los autores aseguran que es necesario integrar la tecnología al todo contexto social y humano, reconocerla como parte del diario vivir para así utilizarla como herramienta de ayuda y servicio. Esto a pesar de la renuencia de ciertos sectores de la sociedad para abrir sus concepciones a la realidad actual.

3.2. Marco Teórico

El sustento de mi investigación sigue la línea de dos enfoques teóricos: el primero es el pedagógico y el segundo es la teoría lúdica. El enfoque pedagógico permite entender la problemática desde la perspectiva del aula de clase, con la mirada siempre en el proceso de enseñanza aprendizaje (Passos Simancas & Hadechini Meza, 2019). Mientras que el enfoque lúdico, se alinea con el tema investigado debido a su idea de "desprendimiento del tradicionalismo" y su facultad de crear escenarios en donde los estudiantes flexibilicen la forma en la que aprenden, generando actividades diversas.

Dentro del armado del trabajo he podido identificar categorías clave, las cuales permiten que se comprenda el tema principal a partir de la suma de sus partes. La primera de estas es la

Gamificación, la cual constituye la problemática central de esta investigación. El segundo elemento de análisis se centra en el currículo de educación enfocado en su nivel *micro*. Debido al contexto en el cual se realiza este estudio, es importante también el análisis de la *virtualidad*, como modalidad de estudio, enfocada en la educación, categoría que será desarrollada en el escrito. Se presentan también elementos como: *Proceso de enseñanza – aprendizaje* y *Herramientas (o apps) de uso educativo*.

La Gamificación como metodología para la Enseñanza

El encontrar un modelo educativo que responda de manera innovadora a las necesidades estudiantiles ha generado mucha discusión en la comunidad educativa. Como fruto de dichas discusiones han aparecido algunos modelos cuyo objetivo es dinamizar el proceso de clase y así alcanzar un nivel de aprendizaje significativo real; aparte también de ambientes que motiven a los estudiantes. En este apartado del escrito analizaré uno de los modelos que en época reciente ha aparecido como propuesta viable con respecto a una educación innovadora: la *Gamificación*. En un primer momento explicaré su origen para posteriormente definirlo de forma teórica.

En los últimos 15 años, la demanda de la sociedad con respecto a las consolas de videojuego y actividades afines se ha incrementado en cifras récord; en este período de tiempo se estima que el número de personas que han tenido acceso a una consola asciende a 2500 millones (Zarceño, Alberola, & Cortell, 2019). Dentro de la sociedad se han roto todos los paradigmas con respecto a la figura *gamer*¹; se ha dejado de considerar al juego como una

¹ Término que hace referencia a cualquier persona cuya actividad principal son los videojuegos (Seaborn & Fels, 2015).

actividad secundaria hecha para hombres; sino que se ha diversificado a tal punto que se ha convertido para miles de personas en un empleo fijo (Seaborn & Fels, 2015).

Tal ha sido la demanda por el juego, (en este caso los videojuegos) que ha sido inevitable la extensión de su alcance hacia esferas como los negocios, y en especial la educación (Hebeler Andrade, Mizoguchi, & Isotani, 2016). Dicha expansión ha provocado que la academia regrese su mirada hacia el asunto, proponiendo a inicios de la primera década del siglo XXI un modelo de uso para estos contextos. La aparición de la Gamificación como una rama de estudio académico supone su aceptación como algo más que una moda u ocasión estacional.

Este modelo – como objeto de estudio – tiene su génesis a inicios de la década pasada, esto debido a un fenómeno social al cual se lo conoce como *la generación de nativos digitales*. Los miembros de este grupo son individuos que crecieron con las tecnologías digitales a su alcance, las dominan y han desarrollado gracias a esto nuevos estilos de aprendizaje y más requisitos para enseñanza (Ibarra López & de la Llata Gómez, 2010). Se entiende que para una generación con características innatas distintas se requieren modelos de respuesta académica diferentes.

En la investigación educativa, este modelo aparece como consecuencia de un pensamiento en el cual los estudiantes tienen familiaridad con el juego, y los elementos del mismo pueden ser utilizados en el proceso de enseñanza – aprendizaje. En esencia, la gamificación es el modelo en el cual los elementos del juego son llevados a diferentes contextos como educación o negocios, con el principal objetivo de atraer usuarios, generar interés y promover la solución de problemas (Zepeda Hernández, Abascal Mena, & López Ornelas, 2016). Su significado e intenciones para la educación aparecen bastante claros, sin embargo, para su entendimiento es necesario el análisis de sus principios y objetivos específicos.

Dentro de dichos fines, la gamificación plantea la opción de introducir un nivel de adaptabilidad y flexibilidad a la dinámica de clase, creando ambientes de aprendizaje favorables para cada estudiante. Este primer concepto hace referencia a la capacidad del sujeto para acoplarse a un entorno que se encuentra en constante cambio y presenta exigencias específicas; este proceso debe ser dinámico para permitir que se generen respuestas coherentes a estímulos externos sin afectar de forma negativa al proceso, en este caso, de aprendizaje (Mamani Ruiz, 2017). Dentro del armado educativo, la adaptabilidad es un elemento de suma importancia puesto que dinamiza el mismo, sin embargo, este no puede funcionar si no existe flexibilidad.

Si hablamos de flexibilidad en la educación, se puede distinguir dos grandes variantes de la misma: flexibilidad logística y flexibilidad pedagógica. La primera hace referencia a la esfera espacio – temporal de la educación en la cual se involucran los medios tales como: medios, tecnología, formas de comunicación y lugar de desarrollo (Ruiz Díaz & Parrilli, 2015). La suma de todos estos componentes tiene como objetivo que la educación obtenga las características necesarias para desarrollarse en un entorno propicio, permitiendo que el proceso de enseñanza – aprendizaje se cumpla a cabalidad.

La segunda variable de la flexibilidad pone sobre la mesa que el constante cambio de los paradigmas socioeducativos y el incremento en el uso de TICs en la educación, ha proporcionado una plataforma para la introducción de nuevos enfoques y técnicas para mejorar el aprendizaje (Mujica Sequera, 2019). La flexibilización pedagógica se enfoca en tomar herramientas de este tipo para fortalecer el aprendizaje, y refinar la enseñanza; y en ese sentido, la Gamificación utiliza dicha plataforma para introducirse en el radar de la educación.

En el proceso de entendimiento de este objeto de estudio, es necesario realizar ciertas precisiones con respecto a su significado y aplicación. La Gamificación no consiste en el uso

indiscriminado de cualquier tipo de juego en el aula, por el contrario, supone la combinación del denominado *Diseño inspirado en el juego*² y el *Pensamiento Gamificado*³. Esta combinación supondrá la creación de un escenario de clase con las condiciones apropiadas para el desarrollo de un modelo Gamificado y no una simple clase con juegos.

Con respecto a las condiciones de aplicación de este modelo, desde su aparición como una metodología viable, se han llevado a cabo muchas aplicaciones documentadas. Estas han variado con respecto a sus campos de desarrollo. La aplicación de metodologías gamificadas en ejercicios educativos continuos indican un mejoramiento significativo en los niveles de atención de los grupos de estudiantes; la creatividad e iniciativa aumentan de forma exponencial cuando se los somete a actividades gamificadas (Barata, Gama, Jorge, & Gonçalves, 2013).

La precisión en el armado de una clase gamificada es clave para que sus objetivos se cumplan, en este sentido no difiere de ningún modelo educativo “tradicional”. La gamificación como ya se explicó, tiene un objetivo principal: mejorar el nivel de desenvolvimiento del estudiante – o grupo – en la dinámica de clase. Para lograr esto, se debe tener un conocimiento específico de los elementos que conforman un aula gamificada, con sus finalidades específicas.

El primero – y más importante – de estos elementos es el estudiante o grupo de estudiantes conocido como *usuario/s*⁴. Componen el elemento principal del armado del modelo debido a que serán ellos quienes sean inmersos en el proceso de clase y será en ellos en quienes se evidenciará el impacto del modelo (Gressick & Langston, 2017). El designar actividades de

² Creación de elementos de diseño (estético y no de contenido) mediante el uso de ideas y maneras de pensar inherentes al juego (Shi & Shih, 2015)

³ Adaptación de contenidos y metodología a un modelo basado en el juego (Parra Gonzáles, Segura Robles, & Romero García, 2020)

⁴ Término que hace referencia a los estudiantes como quienes hacen uso de la gamificación como un servicio para el aprendizaje

acuerdo al grupo es siempre clave para su aplicación, sin embargo, se debe tener en cuenta: su etapa de desarrollo físico, su estadio de desarrollo cognitivo y el nivel de complejidad con el cual se puede trabajar. En suma, es imprescindible considerar las nociones del desarrollo evolutivo del ser humano.

Tras entender el rol de los estudiantes, se debe tener en consideración el *mecanismo del juego*. Este término hace referencia al armado de las actividades a realizarse y el listado de reglas que se deben tomar en cuenta con el fin del aprendizaje real, esta mecánica proveerá las condiciones necesarias para la realización del mismo (Gressick & Langston, 2017). Su importancia es clave en el armado de la clase debido a que conformará el escenario en el cual se desarrollará el proceso completo.

El desarrollo del juego dentro de esta *teoría-práctica* requiere un armado bastante específico, las dinámicas gamificadas requieren de la implementación de todos los elementos que el juego ofrece. Para que un ejercicio de gamificación se ponga en marcha de forma efectiva, se necesita establecer lineamientos de juego específico; una especie de libro de reglas. Estos mecanismos de guía deben incluir elementos como: insignias, puntos, desafíos, recompensas, tablas de clasificación y niveles; todo este entramado creará un ambiente divertido y atractivo, dando como resultado que los estudiantes resuelvan problemas de forma más efectiva (Brull & Finlayson, 2016).

Los elementos ya mencionados deben ser tomados en cuenta dentro de la dinámica de la clase gamificada. Estos proveen una retroalimentación inmediata con respecto al nivel de aprendizaje adquirido por los usuarios y podrán ser utilizados por el docente como elementos de evaluación del nivel de comprensión de la materia expuesta en el juego (Lee & Hammer, 2011). De esta manera se puede considerar a estos elementos como los “medidores de recepción

y asimilación” del tema expuesto; además de ser componentes que ayudan a evaluar el aprendizaje adquirido por el estudiante.

Después de entendido el uso de estos elementos, se debe considerar que como en todo juego, la dinámica de clase gamificada debe consistir de actividades que contengan niveles distintos de complejidad. Utilizar un sistema de niveles en la dinámica de clase Gamificada tiene la función de permitir saber el progreso del grupo con respecto al contenido; esta metodología es sencilla para ser llevada a la práctica, facilitando también la diferenciación entre los distintos grupos manejados (Brull & Finlayson, 2016). Al combinar el uso de niveles y progresiones según niveles de dificultad, con el uso de los puntos e insignias se crea una motivación en los estudiantes por mejorar su rendimiento; a su vez creando un ambiente de competencia y deseo de superación en conocimiento.

Dentro de este armado por niveles, se deben crear las condiciones para su superación y mejora en progreso; esto traerá – como ya se mencionó – a los estudiantes a un nivel de motivación por superarse y entender los temas de trabajo de manera más profunda. Se ha demostrado que los juegos en contexto pedagógico mantienen a los estudiantes comprometidos a largo plazo a través de una serie de funciones estimulantes (Plass, Homer, & Kinzer, 2015). De esta manera, al crear una dinámica de clase con las condiciones de un juego, indudablemente aumentará el nivel de motivación del estudiante, así su nivel de aprendizaje y participación.

Cuando se comprende el armado de las clases y de la dinámica de la gamificación en el aula, esta va a ocasionar efectos en los usuarios. Uno de estos es el *Player Engagement*⁵; y en

⁵ En español: Compromiso del usuario o jugador. Este término hace referencia al nivel de interés que la actividad genera en el estudiante (usuario/jugador) dependiendo de las características que se le otorgue al mismo. Un juego bien hecho generará más compromiso, y uno que no pues viceversa (Plass, Homer, & Kinzer, 2015)

este sentido la especificidad de las actividades y el cuidado que se pone al diseño de las mismas, será clave. Los diferentes tipos de *compromiso* deben ser tratados desde distintas ópticas y áreas socio cognitivas de los estudiantes. Se ha podido identificar el compromiso cognitivo, que involucra todos los procesos de construcción de conocimiento y *metacognición*⁶. Este tipo de compromiso comprende todas las acciones que tienen que ver con la modificación de conocimiento que el estudiante puede lograr, esa configuración entre lo conocido y lo por conocer.

Otro tipo de compromiso referente al armado de la dinámica de clase gamificada es el afectivo. Esta variante del compromiso académico responde a las formas por las cuales el estudiante se siente identificado con la clase, que tanto las actividades de la misma se apegan a sus intereses y si responde o no a sus necesidades de aprendizaje. El desarrollo de actividades que generen una afectividad elevada siempre repercutirá en su aprendizaje; tareas que se planean teniendo en mente las necesidades de cada usuario individual, y con la suma de estas en un nivel de grupo, va a generar un apego hacia la misma (Plass, Homer, & Kinzer, 2015). Este ejercicio tiene como consecuencia la creación de un vínculo entre los usuarios y las dinámicas a desarrollar, creando así familiaridad con lo que se realiza.

El Currículo de Educación: La guía de los procesos pedagógicos

La investigación educativa ha centrado mucho de su debate en la idea del currículo y las implicaciones del mismo en el contexto actual. Así que se puede iniciar afirmando que el currículo es el documento que actúa como hoja de ruta con respecto a la educación. Indudablemente es un documento con intenciones políticas y sociales, que responde siempre a la idea que el Estado y los organismos de control tienen sobre qué esperar como producto

⁶ La metacognición, se entiende como pensar sobre el pensamiento. Es decir, controlar pensamientos, generarlos y crear las soluciones ante las situaciones comunes (Jaramillo Naranjo & Simbaña Gallardo, 2014)

educativo y social (Osorio Villegas, 2014). Esta herramienta determina lo que se aprende y de cierta manera guía a la comunidad educativa a saber cómo hacer que se aprenda.

Al currículo se lo puede entender desde distintas aproximaciones teóricas, se tiene a quienes toman una perspectiva didáctica, misma bajo la cual el currículo se entiende como un proyecto y proceso; haciendo contra a la idea del currículo como planificación de objetivos a seguir y cumplir (Osorio Villegas, 2014). El currículo es visto desde el proceso de enseñanza – aprendizaje como un camino que debe seguirse por el *bien del camino mismo*, no por el mero objetivo de cumplir metas.

Otro punto de vista, entiende al currículo como una herramienta para alcanzar objetivos. Desde esta mirada el currículo se convierte en ese determinante acerca de qué está correcto o no en la educación; si sus objetivos se cumplen, ha sido aplicado de manera correcta, caso contrario no se está manejando este documento de manera adecuada.

Se consideran estas dos perspectivas dentro de la misma teoría, debido a la importancia de comprender de las realidades que el currículo configura en la cotidianidad de la educación. La tendencia en cuanto a los distintos análisis del currículo ha tenido un lineamiento político. Como se explicó, el currículo es un documento de intenciones expresadas, sean estas abstractas o palpables, mismas que vienen desde las esferas políticas (Gimeno Sacristán, 1991). Dentro del armado curricular existen tres niveles de concreción; el nivel macro, meso y micro.

El nivel de concreción macro se refiere a la legislación y políticas educativas, provenientes del ministerio de educación. El nivel meso curricular enfatiza los propósitos de cada institución, considerando siempre los lineamientos estipulados por el organismo de control. El tercer nivel de concreción es el denominado micro currículo, hace referencia a toda

dinámica desarrollada en el aula de clase; este último es el escenario de desarrollo de esta investigación.

Micro Currículo

Se lo puede definir como un documento de planificación *interna*, es decir, responde a las necesidades y objetivos planteados en el currículo nacional, en combinación con los lineamientos propios de cada institución educativa, ejecutados en el aula (Ministerio de Educación, 2017). Es preciso mencionar a los responsables de realizar y poner en marcha estas planificaciones: los docentes; quienes conducen el desarrollo de sus clases a partir de sus aproximaciones metodológicas.

Para el armado micro curricular se debe tener en cuenta elementos fundamentales como: Los objetivos del currículo, que responden al “para qué” de su aplicación y transmisión; se los diseña considerando a sus receptores y a las necesidades que se debe atender. Sabiendo esto, se pasa a responder el “qué” aplicar, qué realizar y qué transmitir; en este sentido, los contenidos funcionan como respuesta a esta cuestión. La secuencia aparece como la respuesta al proceso de cognición de los estudiantes; en el sentido de encontrar el orden correcto para presentar las situaciones a aprenderse y lo que se desea transmitir (Aranda Barradas & Salgado Manjarrez, 2005).

Siguiendo con este análisis, la metodología siempre responderá al “cómo” realizar todo lo que los elementos anteriores suponen en el proceso de enseñanza aprendizaje, y es aquí en donde el trabajo toma su escenario central, siendo que, la teoría de la gamificación responde a un modelo metodológico. Los recursos son los elementos, herramientas y ayudas que el docente utiliza para llevar a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje. Y finalmente la evaluación que

es la medida bajo la cual se comprueba si se alcanzó el nivel de aprendizaje que se esperó al diseñar la planificación (Aranda Barradas & Salgado Manjarrez, 2005).

Proceso de Enseñanza – Aprendizaje, concepciones y contexto actual

La educación ha sido objeto de muchos cambios a lo largo del tiempo; se ha visto como los roles en el desarrollo y puesta en marcha de la clase han cambiado. Desde la educación tradicional de la edad media, las teorías constructivistas responsables de un cambio en el sentir pedagógico, la introducción de la nueva escuela (escuela activa), los enfoques psicológicos y teorías ambientales, hasta la actual y repentina transformación virtual del armado de clase. Estos hitos pedagógicos han modificado las metodologías de clase.

Si bien el proceso de enseñanza – aprendizaje tiene los mismos actores, los roles han cambiado a medida que el tiempo ha pasado. En la antigüedad el docente era considerado el dueño de la verdad, quien no solo guiaba el proceso, sino que era el único quien tenía voz y voto en su armado y aplicación. Hoy por hoy esto se ha invertido ya que el proceso de enseñanza – aprendizaje se entiende en la actualidad como una dinámica en la cual el papel protagónico lo tiene el estudiante, siendo este el centro del ejercicio pedagógico. El docente es el mediador y guía; quien lo acompañará brindando condiciones que faciliten el progreso y evolución de conocimientos (Alvarado, Barrera, Worosz, & Vichot, 2018).

Para comprender de mejor manera este tema, es necesario comprender el significado de cada elemento (enseñanza y aprendizaje) de forma individual. La enseñanza desde esta nueva percepción es entendida como un proceso en el cual no solo se deposita conocimiento, sino se pretende llegar al sentido de reflexión y análisis del estudiante, despertando así su pensamiento

crítico (Infante, 2007). Esta forma de pensar el proceso de clase pone también responsabilidad en el estudiante, quien debe alcanzar un aprendizaje real.

Hablando de aprendizaje, este puede ser comprendido como el proceso mediante el cual los estudiantes reciben información a través de estímulos, los combinan con su conocimiento propio y generan un resultado. Sin embargo, esta dinámica engloba mucho más de lo presentado inicialmente, pues el proceso de asimilación viene cargado de subjetividades de ambos lados: docente y estudiante. El proceso de aprendizaje debe entonces dejar de ser visto como una mecánica de repetición sino como una composición con objetivo de generar armonía en el estudiante, quien entenderá no solo para repetir, sino para alcanzar crítica y análisis de la realidad (García, Fonseca, & Concha, 2015).

Esta perspectiva del proceso pedagógico entiende la correlación existente entre el docente y sus aprendices, donde ambos son de suma importancia para alcanzar los objetivos planteados. El estudiante se enriquece del conocimiento presentado por el profesor, sin embargo, este no es la única fuente de aprendizaje; cada docente trae consigo un *set* propio de subjetividades, experiencias y enseñanzas, cuyo impacto se da en mayor o menor medida en cada miembro de la clase. Asimismo, el maestro aprende de su grupo mediante la interacción, el reconocimiento de las realidades y cada pequeña singularidad que se trae a la dinámica de clase.

Educación en Ambiente Virtual

Para comenzar esta sección debemos entender lo que Cáceres (2020) afirma; “[...] la educación online no consiste únicamente en cargar y descargar archivos de una plataforma virtual, radica en la búsqueda de estrategias didácticas, las cuales deben ser de fácil comprensión y de este

modo los estudiantes afiancen los contenidos” (pág. 40). La llegada de la pandemia debido a la influencia del COVID-19 ha cambiado la dinámica social, no solo dentro de los hogares, sino en los espacios educativos.

Los cambios generados con esta pandemia han obligado a las instituciones educativas a cerrar sus puertas y que tanto docentes como estudiantes lleven sus procesos pedagógicos de forma remota. Si bien la virtualidad ya era conocida (sobre todo en los espacios universitarios) los últimos 18 meses ha estado en auge, pues, el confinamiento ha incidido para que los planes de desarrollo educativo se den desde casa.

El repentino cambio hacia la tele educación llevó a los docentes a familiarizarse con la tecnología para poder llevar a cabo sus actividades educativas. Este cambio ha llevado a que los profesores indaguen sobre la utilización de aplicaciones que les permitan realizar sus clases de una manera distinta con la finalidad de captar la atención de sus estudiantes, y de dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se ha visto de esta forma como en este tiempo la innovación educativa ha tomado un papel protagónico, y como fue necesario implementar aplicaciones y recursos para aulas virtuales, con el objetivo de acercar este formato remoto a la educación “convencional”.

Los ambientes de aprendizaje virtuales, como ya se mencionó, han estado presentes en la educación mucho tiempo antes de la crisis sanitaria, por esto, su análisis es de suma importancia en este escrito. Un entorno virtual para el aprendizaje puede ser entendido como un espacio que facilite y flexibilice la educación en cuanto a modalidades de estudio; los mismos permiten la administración y comunicación de la información de forma fluida y activa, a través de la tecnología y la internet (Cedeño Romero, 2019).

Estos espacios dinamizan el proceso de enseñanza – aprendizaje, generan roles nuevos en los procesos didácticos y representan innovación en la educación. El docente en estos espacios es un guía, da las direcciones de acción en el proceso didáctico y presenta las condiciones de su desarrollo. Aparte de esto, es quien ayuda a los estudiantes a familiarizarse con las características del espacio; presenta las herramientas, contextualiza los procesos y de cierta manera hace que dicho espacio se adapte a la realidad del grupo.

Los entornos virtuales de aprendizaje requieren de herramientas específicas para su concepción. La característica *virtual* de estos espacios educativos hace necesaria la introducción de la tecnología como principal generador de recursos; dichos recursos han sido tipificados como TIC (Tecnologías de la información y comunicación). Mismas que se pueden definir como un universo de recursos tecnológicos que se utilizan para la recopilación y presentación de información de forma progresiva y flexible, para su mejor entendimiento (Sánchez Duarte, 2008).

Las TIC y los entornos educativos virtuales se encuentran estrechamente vinculados debido a la necesidad del uso de la tecnología en ambos. Los ambientes virtuales de aprendizaje son el escenario donde las herramientas tecnológicas consideradas TIC son utilizadas, es decir, no existe una sin la otra. Hoy en día los entornos de aprendizaje virtuales se han convertido en el único escenario educativo debido a la emergencia sanitaria por el COVID – 19; haciendo énfasis en la necesidad del uso de las TIC.

La pandemia por COVID – 19 ha redefinido el significado de asistir a clase y realizar planificaciones para las mismas. Los sistemas educativos han tenido que responder urgentemente a una nueva situación: la imposible presencialidad en los centros educativos. Así, los estudiantes y docentes se ven impactados por el cese temporal de actividades

presenciales, readaptando sus actividades escolares a un modelo virtual (Gómez Arteta & Escobar Mamani, 2021). El repentino cambio en la modalidad de la educación ha traído consigo nuevos modelos de acción. La virtualidad había sido una opción desde su surgimiento, sin embargo, se transformó en un modelo estático y obligatorio en la situación actual.

Esta dinámica ha traído a la mesa nuevas metodologías de estudio adaptadas a la virtualidad. En este sentido, la gamificación se convierte en una de las metodologías con más usos en la educación actual. El reajuste de las dinámicas de planificación de clase se basa en el desarrollo de actividades que mantengan la atención de los estudiantes aún en el ambiente virtual. La planificación de una clase en un ambiente virtual sigue los mismos lineamientos de la presencialidad, sin embargo, necesita de herramientas, aplicaciones y recursos tecnológicos (TIC) y digitales. De esta manera se puede hablar de una transformación de la educación, este es el reto de los docentes.

En cuanto a los estudiantes, estudiar bajo esta modalidad virtual repentina es una dinámica que merece análisis. El cambio de realidad ha ocasionado un choque, no solo debido a la apresurada adaptación al contexto sino también por el hecho de la falta de socialización con sus pares y docentes; los procesos socio educativos se han visto suspendidos y la educación ha girado su mirada a la simulación de estas situaciones en ambientes virtuales.

El desarrollo de las actividades en esta modalidad virtual se lleva a cabo en dos momentos: *sincrónico* y *asincrónico*. Estos espacios de trabajo tienen actividades que se han adaptado a las necesidades de los estudiantes; El trabajo sincrónico se caracteriza por llevarse a cabo a través de videoconferencias que suplantán el espacio de la clase convencional presencial, en las cuales el docente es el guía. El momento asincrónico de la planificación supone todas las actividades que el estudiante realiza como trabajo autónomo, podrían ser:

foros, preparación de exposiciones y exámenes; tomando el lugar de las tareas que, en la presencialidad, se mandaban a casa (Tupac Yupanqui Bustamante, Palomino Gonzales, Rios Espinoza, & Cornejo Guevara, 2020).

El proceso de clase virtual, como se ha explicado, necesita de recursos y herramientas que permitan su desarrollo de forma óptima. En la enseñanza serán ayudas para el docente mediante las cuales presentará los contenidos de forma digerible y planificará actividades diversas. Y en el aprendizaje, estas herramientas permitirán a los estudiantes estar involucrados en clase de una forma no forzada, sino con un interés real; teniendo actividades que llamen su atención. El análisis y caracterización de estas herramientas es también un punto clave en el entendimiento del tema de este trabajo.

Gamificación en tiempos de pandemia

La educación en el contexto actual – y como se ha explicado – ha tomado un rumbo “nuevo” gracias al confinamiento por la emergencia sanitaria. Esta nueva realidad ha cambiado las características de la enseñanza y sus métodos de aplicación. La gamificación ha sido la vía de respuesta a las necesidades presentes por su estrecha relación con los ambientes digitales y tecnológicos, pudiéndose aplicar de forma “sencilla”.

Hablar de Gamificación en tiempo de pandemia es hacer referencia a cómo esta metodología fue encontrada, redescubierta y adaptada para aportar a un proceso de enseñanza – aprendizaje que, tal como se afirma, resultó repentino y nuevo. A lo largo de este recorrido teórico y con el objeto de contextualizar el trabajo, se ha hablado de la Gamificación desde una perspectiva teórica y de construcción; en este apartado se la plantea en su aplicación y realidad en el contexto de emergencia sanitaria.

El paradigma educativo cambió de manera muy marcada en la pandemia, dando como resultado una necesidad de modificar y adaptar el estilo de enseñanza – aprendizaje que se utiliza en las aulas. Los docentes se han visto obligados a cambiar las metodologías de trabajo, adaptarlas a la virtualidad para así atender y solventar las necesidades del estudiantado (Salvador-García, 2021). Uno de los principales puntos de importancia en este proceso de cambio es la consideración de la clase como un ejercicio para el cual no hay un solo camino, la diversificación y flexibilidad han surgido como posibles soluciones.

Dentro del contexto de pandemia, las condiciones familiares y la relación del estudiantado con su entorno son nuevas características que se añaden al proceso de enseñanza – aprendizaje; debido a esto, las clases deben tener características que generen más interés para los niños. La gamificación, debido a su concepción y aplicación, es una metodología que incrementa el nivel en el cual los estudiantes se involucran en la clase y se motivan con respecto a la misma, esto desde la curiosidad y el descubrimiento propio, condiciones clave en el estudio desde casa presente en la actual situación (Putz, Hofbauer, & Treiblmaier, 2020). Entonces, la gamificación es ese modelo que en la pandemia ayuda a efectivizar la clase.

Las clases en la actual situación sanitaria han tenido que encontrar la manera de generar el mismo impacto generado en la presencialidad. La tecnología es el escenario mediante el cual esto se lleva a cabo y es aquí donde la gamificación toma su forma de protagonismo. Una de las principales preocupaciones de docentes y estudiantes es la manera de presentar la misma cantidad de contenidos para alcanzar un nivel de aprendizaje óptimo con menos tiempo y sin interacción presencial. Las aplicaciones de educación Gamificada han sido la herramienta mediante la cual se ha diversificado la forma de presentación y enseñanza de los contenidos.

Una arista interesante resultante de la aplicación de clases gamificadas a través de aplicaciones y juegos es el nivel de inclusión estudiantil que estas dinámicas pueden alcanzar, aparte de la consideración de inteligencias múltiples en su puesta en marcha. Una actividad Gamificada desde su concepción es un ejercicio flexible, con condiciones que se adaptan a cada estudiante sin perder la armonía del grupo entero; por ende, nadie queda fuera de dicho juego, actividad o recurso propuesto (Salvador-García, 2021). Siendo una de las principales razones por las cuales la Gamificación es la metodología apropiada para el manejo de la educación en esta virtualidad.

Aplicaciones y herramientas virtuales para la Educación

En esta sección del trabajo se realiza una definición de las categorías *herramienta virtual* y *aplicación*, con el fin de entender su origen y uso en la educación. Se comprenderá la importancia de las mismas en la planificación y desarrollo de la clase y aún más en la actual situación de virtualidad.

Las herramientas virtuales suponen un medio por el cual se pueden romper las barreras de tiempo, espacio y acceso a la educación. La flexibilidad que estas traen al proceso pedagógico se ve demostrado en su capacidad de poder congregarse a un grupo de estudiantes sin importar donde se encuentren; permitiendo así que el proceso de clase no se detenga, sino que continúe su desarrollo normal (Verdezoto & Chávez, 2018). El uso de estas herramientas presenta nuevas opciones en cuanto al armado curricular y pedagógico.

Los elementos base, bajo los cuales se plantea una clase siguen siendo los correspondientes al *diamante curricular*⁷. Sin embargo, estos se adaptan dependiendo de las

⁷ Revisar Zubiría (2006).

necesidades que se tengan en el momento de presentar los contenidos, las herramientas virtuales tienen más de un uso en esta dinámica siendo el recurso, la evaluación o de distintas maneras las que aseguren que se mantenga la secuencia de la clase. Su rol dentro de la virtualidad va más allá del de una asistencia ocasional.

Generar atención e interés por las clases en una modalidad remota siempre ha supuesto un reto para la enseñanza, en este sentido las herramientas y aplicaciones virtuales presentan una solución. Estas herramientas se deben aplicar de tal forma que generen ambientes interesantes y que llamen la atención de los estudiantes. La aplicación de las distintas herramientas va a generar que, mediante una guía y correcta puesta en marcha de la planificación, el aprendizaje autónomo sea diferente, flexible y que arroje los resultados que se esperan.

Una vez entendido el primer componente de este apartado, hay que analizar el segundo: las aplicaciones. Se puede entender esta variable como cualquier tipo de software destinado a la ejecución de una tarea en específico. Estas están creadas para un sistema operativo específico o plataformas determinadas; las aplicaciones aportan algunas ventajas para el desarrollo de la tarea esperada: acceso rápido, almacenamiento de datos, distintas formas de uso y disponibilidad de servicios (Hernández, 2016).

En este trabajo, específicamente en el apartado *Gamificación*, se menciona que una de las particularidades de esta generación es su proclividad por lo digital. Ser originarios de la tecnología, crecer con ella y hacerla parte de su cotidianidad ha facilitado en la actualidad el reconocimiento, uso y dominio de *apps*. Dentro de la nueva normalidad educativa, los docentes han optado por el uso de aplicaciones virtuales que dinamicen las clases, mismas que presentan flexibilidad y, tal como se mencionó, un ambiente que llame la atención del estudiante.

4. Metodología

4.1. Enfoque Metodológico

En el armado de la estructura de mi trabajo, he podido identificar que la metodología apropiada para la realización del mismo debe seguir la línea del enfoque cualitativo de investigación. Este enfoque es definido como el tipo de investigación que facilita la producción de datos descriptivos; se basa en las perspectivas, las palabras propias de las personas y la conducta observada (Quecedo Lecanda & Castaño Garrido, 2003). La metodología cualitativa presenta también la flexibilización de la investigación, en el sentido de comprender la realidad desde la mirada de sus actores y no enmarcarla a estatutos preestablecidos.

4.2. Entrevista

La entrevista es un instrumento utilizado para recolectar información de forma directa y organizada; y responde a una metodología cualitativa. La información recabada a través de este ejercicio se combina con el conocimiento, puntos de vista, experiencias y apreciaciones de los involucrados; permite la transmisión de los pensamientos e ideas que el entrevistado desea expresar. Esta herramienta da paso a la subjetividad por cuanto se combina la experiencia del sujeto de entrevista con los conocimientos que este tiene.

Este instrumento se pone en acción mediante una conversación coloquial, un dialogo en el cual se tratan temas específicos presentados en forma de preguntas posteriormente redactadas en un guion que debe ser aprobado previamente. Este trabajo utiliza una dinámica de entrevista abierta, en la cual las preguntas permiten argumentación y conversación tematizada de forma natural (Bravo, Martinez, & Ruiz, 2013). La información obtenida en estas entrevistas será

presentada en un análisis que contrasta la misma con lo escrito previamente en cuanto al sustento teórico.

5. Análisis de Resultados y Presentación de Hallazgos

Para la presentación y análisis de resultados de esta investigación se recolectó información mediante entrevistas a docentes de educación básica media, que tienen conocimiento sobre el tema y han impartido clase en la actual emergencia sanitaria. Se buscó una cohesión entre lo presentado en la teoría y lo expuesto por los entrevistados para lograr un entramado de explicación y así alcanzar lo propuesto en los objetivos de investigación.

La emergencia sanitaria ocasionada por el virus COVID – 19 provocó el cierre de las escuelas y colegios del país; forzando repentinamente el cambio de modalidad educativa y llevándola a la virtualidad. Esta nueva realidad cambió la forma de pensar y planificar los espacios pedagógicos, obligando a los docentes a indagar acerca de herramientas que permitan efectivizar el proceso de enseñanza aprendizaje. Estos instrumentales debían responder a condiciones tales como: tiempo reducido, espacios enteramente virtuales y el lograr captar la atención de los estudiantes.

Los primeros meses de esta emergencia sanitaria fueron sin duda los más duros para la educación, tanto docentes como estudiantes no estaban preparados para el cambio de modalidad de estudios, principalmente en el ámbito metodológico y de recursos. El requerimiento de conexión a internet y dispositivos que permitan la asistencia a las sesiones virtuales de clase fue el primer obstáculo en el desarrollo educativo. Muchas instituciones recurrieron al envío de tareas como única “manera de generar aprendizaje” debido a la imposibilidad de contacto. Tal como afirma la entrevistada: “[...] lo único que hacíamos era nosotros enviar tareas. Siempre teníamos el grupo de WhatsApp con los padres de familia, lo que hacíamos era enviar tareas y ellos la desarrollaban. No había ninguna clase de contacto ni, así como estamos ahorita nosotros.” Este testimonio da cuenta de dos problemas con respecto al desarrollo de las clases,

el primero es la falta de seguimiento del docente al estudiante en su proceso; y segundo que la comunicación no se daba con los niños, sino con sus representantes.

Los maestros reaccionaron a esta problemática de distintas maneras, una de las más comunes fue la creación de material de apoyo que era enviado a casa de cada estudiante para ser resuelto y entregado a las docentes, esto claro cuando las restricciones de movilidad fueron disminuyendo. La entrevistada comenta “Lo que yo he hecho es bastante material fotocopiable. Voy revisando los textos y de acuerdo al tema busco material didáctico, para presentarles a los niños, para que ellos tengan una secuencia de lo que deben aprender, por lo menos [...]”. Estas dinámicas dan cuenta de la necesidad de los docentes de realizar adaptaciones a nivel microcurricular, también muestran el nivel de impacto que tuvo el cambio repentino de modalidad educativa.

Cuando la emergencia inició, el régimen sierra se encontraba cumpliendo el año lectivo 2019 -2020, sin embargo, el régimen costa había terminado sus clases y se encontraban en periodo de vacaciones. Por tanto, en esta región la dinámica fue distinta, los docentes que en ese momento se reintegraban a las instituciones para comenzar con las planificaciones del año que se suponía iniciaba, se vieron en la situación de tener que suspender la asistencia a las instituciones y contactar a los padres de familia de los estudiantes. Afirmó la entrevistada “Pero nosotros tuvimos que localizarlos, tuvimos que buscarlos dejar como, como un medio de encuentro los números de teléfonos afuera de la institución, porque recuerde que no salíamos en ese entonces era muchísimo más difícil encontrarnos en la escuela, entonces lo que hicimos fue publicar a través de Facebook a través de redes sociales, nuestros números de teléfono para que ellos puedan localizar”. Se comienza a ver aquí, tal como en la sección inicial de este

apartado, que la tecnología ganaba campo como necesidad para el desarrollo de la educación en este nuevo formato.

Como se mencionó, en un primer momento los docentes volcaron su atención a la creación de material que los estudiantes debían resolver y así obtener aportes sobre el avance de cada uno. Esta dinámica resultó en los profesores enviando una serie de tareas a lo largo del año escolar, mismas que serían presentadas por los estudiantes en forma de portafolio; dicho trabajo sería su nota final. Como menciona la entrevistada “[...] ni siquiera nos enviaban la tarea, simplemente tuvimos que al finalizar el año ir a retirar el portafolio. Las tareas desarrolladas, nada más”. Esto hizo evidente la necesidad de buscar herramientas para tener contacto continuo con los estudiantes de forma que se los acompañe en el proceso educativo y dadas las circunstancias de pandemia, la solución fueron las reuniones virtuales de clase.

En este tiempo, alcanzar un aprendizaje de calidad se convirtió en un reto para docentes y estudiantes. La realidad del aislamiento, falta de contacto con pares y no presencialidad mermó el progreso cognitivo y pedagógico que se llevaba con naturalidad. Indudablemente esto ocasionó estragos en la comunidad educativa, la afectación emocional en los estudiantes debido a esta realidad es evidente, tal como afirma la entrevistada “este factor emocional en el que le está faltando el contacto la socialización y todo eso [...] estos factores emocionales han afectado en los resultados de aprendizaje [...] fijate que todo lo que estábamos trabajando se fue por el traste; hay casos de chicos que en el aula y conmigo ahí estaban aprendiendo y de verdad avanzaron bastante. Nos fuimos a la educación remota y se perdió ese proceso, la línea se rompió; cognitivamente se perdió el proceso con los niños”. Se ha presentado entonces con la nueva realidad una deficiencia en el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje.

La búsqueda de herramientas y recursos para el desarrollo de las clases está ligada fuertemente con el microcurrículo (último nivel de concreción), para ello los docentes se vieron forzados a realizar adaptaciones referentes a tecnología. Uno de los entrevistados menciona “hay plataformas activas e interactivas [...] aplicamos estas plataformas para hacer las clases más interactivas con los estudiantes”. Lo que deja en evidencia que la planificación de clase en este nuevo contexto debió adaptarse para incluir espacios de interacción para que las actividades logren que los estudiantes se involucren.

A medida que la emergencia sanitaria avanzó, los docentes continuaron con la adaptación de su ejercicio pedagógico utilizando los medios que tenían a su disposición. Las clases comenzaron a desarrollarse en momentos sincrónicos (acompañados por el docente) y asincrónicos (trabajo autónomo). Un punto clave en cuanto al ajuste educativo fue entender que la manera de enseñar en la presencialidad no podía ser copiada a la educación virtual. Buscar innovación en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el contexto de la emergencia sanitaria se convirtió en una necesidad. Dentro de este ejercicio de búsqueda, la gamificación se vio como metodología necesaria tanto por su virtud de *facilidad* de trabajo como su estrecha relación con la tecnología.

La realidad de la educación en la virtualidad ocasionó que los docentes hagan adaptaciones en la forma de impartir las clases. La dinámica de enseñanza y aprendizaje se vio enfrentada a nuevos retos con respecto a su desarrollo; como afirma una docente entrevistada “creo que ese es una de las dificultades que tenemos principalmente porque los chicos ahora se encuentran haciendo otras actividades aparte de atender a clase, es lo que a mí me ha pasado y si se me dificulta eso”. La necesidad de actividades que capten la atención de los estudiantes se

convirtió en una urgencia para la educación, lo cual abrió la puerta a la gamificación como posible solución de acción.

El ejercicio docente en esta nueva modalidad estuvo en más movimiento intelectual que nunca. Esto se vio reflejado en la búsqueda de flexibilidad en el ejercicio de clase, la necesidad de distintas aplicaciones y herramientas generadoras de interés de los estudiantes; estos *nuevos* requerimientos en combinación con las capacidades de aplicación y adaptabilidad que presenta la gamificación desde su concepción (expuestas en la sustentación del trabajo) resultaron una solución a las necesidades del proceso de enseñanza – aprendizaje en la virtualidad.

En este entendido, la aplicación de actividades gamificadas se convirtió en un elemento clave para alcanzar aprendizaje significativo, sin embargo, incluir esta metodología requirió que la manera de planificar las clases cambie. El desarrollo de las clases en la modalidad virtual con actividades gamificadas, desde su planificación hasta su puesta en marcha debe tener en cuenta las condiciones contextuales tanto del docente como del estudiante. Se han explicado ciertas adaptaciones referentes al trabajo de planificación de la clase, sin embargo, en su desarrollo se han visto necesarias algunas adecuaciones también. Como afirma la entrevistada “se puede utilizar la pizarra virtual, si ayuda, personalmente me compre una pizarra pequeña entonces cuando me toca matemáticas muevo mi escritorio en el que estoy ahorita y doy la vuelta y lo tengo pegado aquí en la pared [...] de cierta forma se debe aún meter la parte humana a la educación, no todos funcionan así como acostumbrados a la tecnología, incluso los niños”. Este testimonio muestra que, si bien la gamificación es la metodología de enseñanza utilizada por los docentes y esta comprende elementos como herramientas y aplicaciones, la dinámica gamificada es más que solo herramientas o elementos específicos como recursos. La gamificación está estrechamente ligada a la tecnología sin embargo, en algunos casos el

elemento “analógico” es necesario, se debe tener en cuenta el contexto y realidad de los estudiantes, identificar sus necesidades y comprender la metodología de trabajo como una secuencia completa.

Llegó un punto en el tiempo de esta pandemia en el cual la situación educativa pareció encontrar su propio equilibrio, los docentes comenzaron a realizar sus clases de forma continua y en algunos casos, las dificultades presentes al inicio de la emergencia fueron solucionadas. La introducción de la gamificación a las planificaciones de clase favoreció a este proceso, los docentes y estudiantes encontraron en las distintas herramientas y aplicaciones de gamificación una forma de flexibilizar la educación y convertirla en una dinámica atractiva y natural. Como afirma la Docente “las aplicaciones y los juegos que usamos los profes para dar las clases o evaluar son una ayuda súper importante para los chicos, ellos se divierten y algunas veces es la única forma en la que ellos aprenden. O sea si yo por ejemplo pongo un video y luego un juego de cuestionario en el cual compiten, eso se vuelve un ambiente de pura concentración, no se te distraen del video por nada, la competencia les encanta”.

Un punto importante en este análisis es conocer las apps o portales gamificados que los docentes utilizan en sus clases como herramientas de ayuda en el proceso de clase en modalidad virtual. Los profesores buscan instrumentos mediante los cuales la dinámica de clase se mantenga entretenida, evitando saturar un momento de la clase con demasiadas herramientas. En cuanto a los conocimientos previos y momentos iniciales de la clase, la docente entrevistada afirma “El *Quizziz* es una muy chévere aplicación para el inicio de la clase, no es como las otras para mí porque yo la uso con los chicos cuando iniciamos, pongo dos o tres preguntas rápidas de clases pasadas y los informes me llegan a la *Tablet* de una, así veo quienes saben, recuerdan y como sabes siempre hay niños que necesitan un poco de apretujón para recordar, como te

cuento es una herramienta muy chévere que se aprende rápido verás.” *Quizziz* es una aplicación que consiste en generar cuestionarios rápidos que deben ser resueltos por los estudiantes en un tiempo definido, cada respuesta correcta asigna una cantidad de puntos y estos permiten a los niños subir de nivel en una clasificación general del grupo.

Aparte de esta aplicación, una de las herramientas Web que se ha vuelto popular entre docentes para el desarrollo de las clases es “*Kahoot*” que, tal como explica una entrevistada “el *Kahoot* es con tiempo y lo que se trata ahí en el *Kahoot* es de trabajar preguntas de algunas áreas como lengua, matemática y naturales. Este juego permite darse cuenta rápido de que se trabaja y cuál es el mensaje que se quiere transmitir”. Podemos ver el uso de esta aplicación para realizar cuestionarios con una dinámica de juego, es una herramienta que, tal como comenta la profesora, facilita su trabajo en cuanto a la evaluación de los aprendizajes de clase.

Los momentos de clase que resultan más complejos de “gamificar” para los docentes son el desarrollo de la clase y el envío de tareas y calificación de las mismas. Sin embargo, un hallazgo muy interesante son dos aplicaciones Web y móviles que facilitan estos procesos. Uno de los entrevistados comenta: “No mira, para mí era un verdadero rompe cráneos encontrar la manera de que los niños se comporten en clase [...] ya sabes cómo es la vaina, eso dejó de funcionar cuando los guambras aprendieron lo que es un teléfono celular. Pero buscando en portales y foros encontré dos aplicaciones que me cayeron como anillo al dedo: *ClassDojo* que es un ambiente virtual en el que cada guagua crea su avatar y yo como profe les pongo condiciones y hay tareas diarias, semanales y de bloque, aparte no hermano... yo puedo conectarme con los padres, es fantástico. Y para la calificación de temas así como deberes y tanto, tengo *Brainly*, que es la plataforma en la que me mandan los trabajos, se clasifican solos y así ve, me ahorro décadas”. Es claro que, en el contexto de la virtualidad, la Gamificación se

convirtió en un aliado para los docentes y estudiantes; flexibilizó la manera de aprender y enseñar, los docentes encontraron diferentes maneras de llevar a cabo sus planificaciones, los recursos se diversificaron, debido a que la manera de mantener la atención de los estudiantes también y como tal el ejercicio pedagógico se lleva a cabo de diferentes formas, convirtiéndose en una dinámica en movimiento y constante cambio.

La situación de la educación en los últimos 18 meses puso a prueba la forma mediante la cual se llevan a cabo los ejercicios de clase en el aspecto micro curricular. Este cambio tan repentino e inesperado cambió el paradigma de lo que significa llevar a cabo una clase, demostrando que los roles y el acercamiento del docente con respecto a sus ejercicios cambiaron también. La idea concebida en el espacio – tiempo *pre pandemia* bajo la cual se entiende a la educación como una dinámica de “impartición de conocimiento” ha quedado fuera de la realidad actual. La virtualidad y sus retos, los niveles de adaptación que los docentes han alcanzado y la introducción de la gamificación como metodología de enseñanza, demandan que el paradigma de clase cambie; el docente no es dueño del conocimiento, el estudiante no está lejos de la información y las clases no son ejercicios de cambio cognitivo forzado. La educación desde el inicio de este periodo digital ocasionado por la pandemia deja claro que los ejercicios pedagógicos son dinámicas de acompañamiento, el aprendizaje sucede solo en comunidad y en grupo, y la construcción de conocimiento es social, requiere del diálogo y del entendimiento de que la tecnología es su mejor aliada.

Conclusiones

Indudablemente, el cambio tan repentino de la modalidad educativa ha impactado el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje. La planificación micro curricular, el tiempo limitado de acción y la interacción se han visto modificadas; esto generó nuevas realidades educativas que necesitaron niveles de adaptabilidad que no se habían visto previamente por parte de los docentes. El vuelco a la modalidad virtual en la educación obligó a los maestros a adaptar la forma de planificar de sus clases. El uso constante de la tecnología encajó a la gamificación a dichas modificaciones; los docentes introdujeron características de esta metodología a todos los elementos de la clase. Utilizar herramientas que permitan “impartir” conocimientos y desarrollar aprendizajes significativos mediante la digitalidad constituyen los principales cambios en cuanto a la educación actual.

Después de la realización de este trabajo de investigación, se concluye que; el proceso de enseñanza – aprendizaje está estrechamente relacionado con la gamificación como metodología de enseñanza en la actual modalidad virtualidad. Esto, debido a la necesidad de herramientas virtuales que dinamicen el proceso pedagógico. La gamificación, tal como se ha explicado en este escrito, es una metodología de clase que se sirve de la tecnología como medio principal de puesta en marcha; por su parte, la educación en modalidad virtual supone que el desarrollo de clase se de en ambientes digitales, bajo las condiciones de los mismos. El proceso de enseñanza – aprendizaje en ambientes virtuales, mismo al que la educación se ha visto sujeto desde hace casi dos años, es el escenario principal en el cual la gamificación actúa, esto mediante aplicaciones, herramientas, portales y actividades que son utilizadas por los docentes para asegurar que exista aprendizaje “real”.

Finalmente, se puede concluir afirmando que, para la puesta en marcha de la gamificación como modelo de enseñanza en la educación virtual, se volvió una necesidad que los docentes hagan uso de distintas aplicaciones virtuales; con el objetivo de flexibilizar el ambiente de clase y efectivizar su desarrollo. Estas herramientas virtuales varían en su concepción y objetivo de uso, tenemos portales tales como: *Kahoot!* y *Quizziz*, estas son herramientas que consisten en la creación de cuestionarios, mismos que deben ser resueltos por los estudiantes en forma de competencia, otorgando puntos e insignias por su trabajo; su uso es predominantemente para evaluación de conocimientos. En el desarrollo de la investigación se han identificado también herramientas de uso permanente en clase, control del aula, y comunicación con representantes, aquí se encuentran apps como: *ClassDojo* y *Brainly*. Estas componen el grupo de aplicaciones que se utilizan con mayor frecuencia en la modalidad actual de la educación básica.

Referencias

- Alvarado, Y., Barrera, A., Worosz, T., & Vichot, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *MENDIVE* , 610-623.
- Aranda Barradas, J. S., & Salgado Manjarrez, E. (2005). El diseño curricular y la planeación estratégica. *Innovación Educativa*, 25-35.
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2013). Engaging Engineering Students with Gamification. *5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES)* (págs. 1-8). Poole: IEEE.
- Bravo, L., Martinez, M., & Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 162-167.
- Brull, S., & Finlayson, S. (2016). Importance of Gamification in Increasing Learning. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 372-375.
- Cáceres Piñaloza, K. F. (2020). Educación virtual: Creando espacios afectivos, de convivencia y aprendizaje en tiempos de. *CienciAmérica*, 38-44.
- Castillo, A., Lozano, C., & Pineda, W. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación. *IM-Pertinente*, 125-143.
- Cedeño Romero, E. (2019). Entornos Virtuales de Aprendizaje y su Rol Innovador en el Proceso de Enseñanza. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 119-127.

- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 1-36.
- Escribano, F. (2013). Gamificación versus Ludictadura. *Obra Digital*, 58 - 72.
- García, F., Fonseca, G., & Concha, L. (2015). APRENDIZAJE Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EDUCACIÓN SUPERIOR: UN ESTUDIO COMPARADO. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 1-26.
- Gimeno Sacristán, J. (1991). Aproximación al concepto de curriculum. En J. Gimeno Sacristán, *El curriculum: una reflexión sobre la práctica* (págs. 13-43). Madrid: Ediciones Morata.
- Gómez Arteta, I., & Escobar Mamani, F. (2021). Educación Virtual en Tiempos de Pandemia: Incremento de la Desigualdad Social en El Perú. *Chakiñan*.
- Gressick, J., & Langston, J. (2017). The Guilded Classroom: Using Gamification to Engage and Motivate Undergraduates. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 109-123.
- Hebeler Andrade, F. R., Mizoguchi, R., & Isotani, S. (2016). The Bright and Dark Sides of Gamification. *Lecture Notes in Computer Science*, 1-11.
- Hernández, V. (2016). *Las Apps como refuerzo educativo: De la educación informal a la educación formal. Un estudio etnográfico*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

- Ibarra López, A. M., & de la Llata Gómez, D. E. (2010). NIÑOS NATIVOS DIGITALES EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO: ACERCAMIENTOS CONCEPTUALES A SUS COMPETENCIAS. *Razón y Palabra*, 1-24.
- Intante, G. (2007). ENSEÑAR Y APRENDER: UN PROCESO FUNDAMENTALMENTE DIALÓGICO DE TRANSFORMACIÓN. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 29-40.
- Lee, J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 146.
- Mamani Ruiz, T. H. (2017). Efecto de la adaptabilidad en el rendimiento académico. *Educación Superior*, 38-44.
- Ministerio de Educación. (2017). *Instructivo para Planificaciones Curriculares para el Sistema Nacional de Educación*. Quito: Ministerio de Educación.
- Mujica Sequera, R. (13 de Mayo de 2019). *Blog Docentes 2.0*. Obtenido de <https://bit.ly/3rWYjIf>
- Nolan, J., & McBride, M. (2014). Beyond gamification, reconceptualizing game based learning in early childhood environments. *Information, Communication & Society*, 594-608.
- Osorio Villegas, M. (2014). El currículo: Perspectivas para acercarnos a su comprensión. *Zona Próxima, Revista del Instituto de Estudios en Educación y del Instituto de Idiomas Universidad del Norte*, 142-151.
- Passos Simancas, E. S., & Hadechini Meza, L. L. (2019). La investigación educativa aplicada a los enfoques educativos y a los núcleos del saber pedagógico. *Sophia*, 5-15.

- Plass, J., Homer, B., & Kinzer, C. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 258-283.
- Putz, L.-M., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). Can gamification help to improve education? Findings from a longitudinal study. *Computers in Human Behavior*, 106-392.
- Quecedo Lecanda, R., & Castaño Garrido, C. (2003). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, 5-40.
- Ruiz Díaz, F., & Parrilli, M. L. (2015). Sobre Flexibilidad Educativa y el Rol Docente. *Revista de informática Educativa y Medios*, 1-4.
- Salvador-García, C. (2021). Gamificando en tiempos de coronavirus: el estudio de un caso. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 1-20.
- Sánchez Duarte, E. (2008). LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) DESDE UNA PERSPECTIVA SOCIAL. *Educare*, 155-162.
- Seaborn, K., & Fels, D. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 14-31.
- Tupac Yupanqui Bustamante, M. Á., Palomino Gonzales, L., Rios Espinoza, C., & Cornejo Guevara, M. E. (2020). Entorno virtual sincrónico y su efecto en el desarrollo de un programa para padres y madres en tiempos de COVID-19. *INNOVA Research Journal*, 1-18.

Verdezoto, R., & Chávez, V. (2018). IMPORTANCIA DE LAS HERRAMIENTAS Y ENTORNOS DE APRENDIZAJE DENTRO DE LA PLATAFORMA E-LEARNING EN LAS UNIVERSIDADES DEL ECUADOR. *EduTec*, 68-92.

Zarceño, E., Alberola, E., & Cortell, M. (2019). Los eSports a Debate. *Informacion Psicológica*, 111-131.

Zepeda Hernández, S., Abascal Mena, R., & López Ornelas, E. (2016). INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA. *Ra Ximhai*, 315-325.