

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v7i2.1911>

Gamificación para la enseñanza del contexto social en estudiantes de derecho en educación en línea

Gamification for the teaching of the social context in law students in online education

Diana Cecilia González-Maldonado
dcgonzalezm@ucacue.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0003-2973-4967>

Santiago Arturo Moscoso-Bernal
smoscoso@ucacue.edu.ec
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Azogues
Ecuador
<https://orcid.org/0000-0002-7647-1111>

Recibido: 01 de marzo 2022
Revisado: 10 de abril 2022
Aprobado: 15 de junio 2022
Publicado: 01 de julio 2022

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo consiste en analizar cuál podría ser el aporte de la gamificación como estrategia para la enseñanza contexto social en la modalidad en línea de los alumnos de primer ciclo de la carrera de Derecho en Cuenca-Ecuador. Se desarrolló bajo una investigación de tipo descriptivo; para la obtención de la información se aplicó un cuestionario estructurado considerando 5 categorías: aprendizaje, participación, motivación, rendimiento y percepción. Para su validación se utilizó Alpha de Cronbach obteniendo un resultado de 0,937 de fiabilidad, en los resultados obtenidos se comprobó que existe un aporte significativo de la gamificación en cada una de las categorías consideradas, donde la categoría más relevante es la participación, seguida por aprendizaje, motivación y percepción con una diferencia estadística mínima en rendimiento. Llegando a concluir que la gamificación como estrategia de enseñanza y sí contribuye al aprendizaje en línea del contexto social.

Descriptores: Método de aprendizaje; aprendizaje semipresencial; método de enseñanza. (Tesauro UNESCO).

ABSTRACT

The objective of this work is to analyze what could be the contribution of gamification as a strategy for teaching social context in the online modality of first cycle students of Law in Cuenca-Ecuador. It was developed under a descriptive type of research; to obtain the information a structured questionnaire was applied considering 5 categories: learning, participation, motivation, performance and perception. Cronbach's Alpha was used for its validation, obtaining a reliability of 0.937. The results obtained showed that there is a significant contribution of gamification in each of the categories considered, where the most relevant category is participation, followed by learning, motivation and perception, with a minimal statistical difference in performance. We conclude that gamification as a teaching strategy does contribute to online learning in the social context.

Descriptors: Learning methods; blended learning; teaching methods. (UNESCO Thesaurus).

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

INTRODUCCIÓN

La tecnología, el conocimiento, la información y la necesidad del saber, requieren que se establezca un nuevo contexto de educación y de aprendizaje que permita abordar la calidad metodológica del profesor de educación superior contemporánea, puesto que la educación utiliza diferentes herramientas, recursos y plataformas que simplifican el proceso de enseñanza; y, la sociedad cambiante y la búsqueda de nuevas estrategias para la docencia obligan al maestro a cambiar su rol tradicional y para lograr una motivación adecuada que mejore el rendimiento de los estudiantes (Juarez & Amira, 2016).

A causa de la evolución constante de la sociedad, los actores educativos deben adquirir competencias digitales para evaluar de forma crítica la información disponible. Según Tünnermann (2011), la educación necesita una reforma curricular donde los paradigmas de aprendizaje incluyan cambios cualitativos, que permitan fortalecer la construcción del conocimiento de los estudiantes y sean protagonistas de sus procesos de formación. Haciendo evidente la aplicación de la teoría constructivista en la enseñanza donde el estudiante adquiere el conocimiento de forma activa y se logre un aprendizaje significativo.

De esta manera, en el Ecuador las instituciones de Educación Superior [IES] propenden a una educación de calidad que aporte conocimientos significativos que fomente la participación activa de los estudiantes, así como lo indica la Ley Orgánica de Educación Superior [LOES] en el artículo 93, que se refiere al Principio de calidad buscando un equilibrio entre las funciones sustantivas de docencia, investigación e innovación y vinculación con la sociedad.

Así en la educación ecuatoriana es urgente adoptar estrategias innovadoras para la enseñanza dentro de las instituciones educativas, que despierten la motivación y el compromiso del estudiante dentro del aula, considerando aplicar modos alternativos a los tradicionales como: imágenes, videos y audios que permitan la transmisión, absorción y transformación del conocimiento (Jadán & Ramos, 2018), manifiestan que la aplicación

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

práctica de ciertas dinámicas asociadas al uso de juegos denominadas como gamificación, buscan relacionar la teoría con la práctica ya que jugar permite una forma de aprender que en la actualidad ha sido olvidada por utilizar la pedagogía tradicional.

Debido a la necesidad de un nuevo contexto en la educación y a la aplicación de estrategias innovadoras se evidencia que la falta de aplicación de recursos didácticos innovadores por parte de los docentes acarrea problemas en la formación educativa, lo cual repercute en el poco compromiso y desmotivación por parte de los alumnos en las carreras de modalidad en línea (Chong & Marcillo, 2020), situación que no permite alcanzar el nivel de aprendizaje adecuado y cumplir con los resultados de aprendizaje propuestos. En este contexto la gamificación en las aulas virtuales evidencia la importancia de ofrecer estrategias metodológicas adecuadas, que se apoyen en recursos didácticos virtuales actualizados que permitan conseguir los objetivos académicos que se desean alcanzar, ya que por medio de estas estrategias se condiciona el comportamiento de los estudiantes, genera motivación y revisa los contenidos de aprendizaje de una forma diferente (Martín-Párraga et al. 2022).

De ahí la importancia que tienen los entornos virtuales de aprendizaje en el proceso educativo en línea, donde la gamificación puede ser considerada como una alternativa para generar interés y motivación, puesto que la falta de compromiso y motivación por parte de los alumnos son problemas de la educación actual; por lo mencionado anteriormente este objetivo de la investigación es: Analizar cuál podría ser el aporte de la gamificación como estrategia para la enseñanza de contexto social en la modalidad en línea de estudiantes de primer ciclo de la carrera de Derecho en Cuenca-Ecuador, para identificar cuáles son los aportes de la gamificación como estrategia de enseñanza y si ésta contribuye al aprendizaje en línea del contexto social de los estudiantes de derecho.

Referencial teórico

La educación de calidad requiere que el proceso de enseñanza se aborde forma innovadora para motivar a los estudiantes, por ello la gamificación está siendo aplicada

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

para para la mejora de dichos procesos y a través de la incorporación de la dinámica del juego se logra un aprendizaje productivo donde los estudiantes participan de forma activa y diferente en una actividad (Godoy, 2019), por lo tanto, la gamificación como estrategia didáctica está dirigida a facilitar el proceso de enseñanza del contexto social en la carrera de derecho.

Para el desarrollo del estado del arte se articulan las ideas de (Torres et al. 2018), quienes en un estudio realizado en España manifiestan que, al aplicar la gamificación como herramienta de aprendizaje, la educación se adapta a formas de aprendizaje innovadoras donde existe una constante interacción entre docentes y estudiantes, ya que por medio de esta estrategia se genera atención, participación y proactividad en los entornos en los que se desenvuelven. Por lo que este método se ha vuelto una tendencia, puesto que los jóvenes indagan, aplican y aprenden de la tecnología en gran parte de las actividades de su vida cotidiana; lo que hace que los estudiantes se sientan identificados con el uso de estas herramientas innovadoras que deber ser aprovechadas en las aulas de educación superior para fomentar el aprendizaje.

Así también en ese mismo país, en el estudio de (Carrión, 2018), da a conocer la implementación de recursos educativos y multimedia apoyados en la gamificación para el aprendizaje de las ciencias sociales, donde herramientas como: Kahoot!, MiniQuests, Caza del tesoro, Cerebriti y Cuadernias, fueron aplicadas; y, los resultados reflejaron que a partir de evaluación del aprendizaje de los estudiantes el uso de recursos de TIC y la ludificación permiten crear un entorno de aprendizaje colaborativo, aumentar la motivación y desarrollar habilidades de comunicación entre los actores educativos, además de favorecer el análisis y el juicio crítico, logrando un aprendizaje significativo del área de las ciencias sociales en la educación superior.

Algo similar ocurre en el estudio realizado en España por (Marín et al. 2018), donde se muestra el uso de la herramienta Kahoot! como herramienta de gamificación para una actividad de evaluación entre los estudiantes de una asignatura, cuyos resultados indican que existe una valoración positiva en el uso de la herramienta donde: la motivación, el

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

feedback de forma inmediata, la facilidad de uso y la accesibilidad son las principales ventajas que se destacan; además de que de los participantes manifiestan que las razones para el uso del Kahoot! son: facilidad, utilidad y la diversión.

Lo que demuestra que la gamificación en la enseñanza puede ser aplicado a cualquier área del conocimiento y motiva la participación de los estudiantes, además de adaptarse tanto a los ambientes de docencia presencial como a los ambientes de modo online como se demuestra en el estudio de (Rey & López et al. 2020), quienes realizaron una investigación en España con el propósito de comparar el impacto de la gamificación antes y después de las crisis COVID 19, donde los resultados indican que el uso del Kahoot! como herramienta de gamificación mejoró el seguimiento de la asignatura y la participación de los estudiantes de manera significativa cuando se enfrentaron al confinamiento.

Mientras que un estudio ejecutado a nivel de Latinoamérica, en México específicamente por (Zepeda et al. 2016), hace referencia a las dificultades que están presentes en las nuevas generaciones de estudiantes y que demandan la aplicación de métodos innovadores; en el estudio se da a conocer que con la implementación de la gamificación para una clase y el aprendizaje activo, se obtuvieron resultados interesantes donde se perfeccionó el planteamiento de las actividades por medio del diseño de innovador y cambió la forma de evaluar; concluyendo que la aplicación de formas lúdicas permiten mejorar y adecuar los métodos de aprendizaje e involucrar a los estudiantes en actividades participativas a más de considerar nuevas formas de evaluar que aportan a la mejora del rendimiento.

De forma similar, un estudio realizado en Colombia por (Alarcón et al. 2020), se da a conocer las diferencias estadísticas importantes en la puesta en práctica de la gamificación, como estrategia didáctica en alumnos de educación superior por medio de dos enfoques: un enfoque cuantitativo y otro hipotético – deductivo aplicados a dos grupos, cuyo resultado muestra que sí existen diferencias en los grupos de trabajo; ya

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

que el grupo que experimentó la estrategia de gamificación muestra resultados óptimos en el proceso de enseñanza que se ven reflejados en su rendimiento.

Siendo la gamificación considerada beneficiosa en el proceso de aprendizaje el estudio realizado en Ecuador por (Mallitasig & Freire, 2020), dan a conocer que al medir el avance de aprendizaje de una asignatura antes y después del uso de Kahoot! y Plickers como elementos de gamificación a través de la aplicación de una escala de Likert, se obtuvo como resultado que el incremento del uso de las estrategias de aprendizaje en los alumnos de la asignatura por medio de la gamificación es favorable en la fase de aprendizaje, ya que resulta ser una técnica nueva que fusiona los elementos de juego, para que el alumno fortalezca su comprensión y experimente el aprendizaje de manera satisfactoria.

Por lo tanto, (Oliva, 2016), plantea a la gamificación como estrategia metodológica en estudios universitarios en la enseñanza para justificar la contribución de los elementos del juego y su utilización en la formación estudiantil como un aporte académico; es decir que una clase gamificada puede incluir argumentos centrados en un juego pero que al ser implementados como experticias de aprendizaje permitan convertir los objetivos de educacionales en retos a los que se enfrentan los estudiantes, ya que la gamificación se convierte en una herramienta motivadora logrando un aprendizaje significativo.

La gamificación en el proceso de enseñanza

El concepto de gamificación indica que se utiliza al juego como un mecanismo, que permite generar experiencias que involucran la motivación digital de los individuos para obtener los objetivos que persiguen (Contreras & Eguía, 2016). En este mismo sentido Kapp (2012), presenta a la gamificación como “el uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 10).

En tanto que (Lozada & Betancur, 2017), expresan que la gamificación puede ser entendida como el uso del juego, la dinámica y otros elementos que se utilizan para

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

inducir a un determinado comportamiento. De modo que si se relaciona a la gamificación con el ámbito académico esta puede ser utilizada como una estrategia que motiva a los estudiantes y desarrolla competencias colaborativas por medio de la implementación de actividades lúdicas, que favorecen al proceso de enseñanza.

Si se considera a la gamificación como una práctica educativa (Raap et al. 2019), manifiestan que puede aplicarse de forma innovadora en los diferentes niveles y modalidades de educación, y requiere de la interacción del ser humano con la computadora y como resultado de ello se genera un mayor compromiso y motivación a partir de la implementación de diseños innovadores de manera especial en las modalidades distintas a la presencial. Por lo que el modelo educativo en la educación superior debe orientarse a la innovación tecnológica y curricular para enfrentar las necesidades cambiantes de la sociedad

De modo que, para estudiar el contexto social y comprender los temas de la asignatura se pretende aplicar el juego o ludificación a través de la gamificación para generar motivación y participación de los estudiantes en la modalidad en línea de la carrera de derecho; siendo importante considerar lo que manifiestan (Juarez & Amira, 2016), que la gamificación permite aplicar diferentes técnicas de juegos en diferentes ámbitos que no están relacionados y que pueden ayudar a resolver problemas de la sociedad.

Es decir que, los docentes que utilizan gamificación diseñan experiencias de aprendizaje que les permiten a los estudiantes desarrollar sus destrezas al implementar las estrategias más adecuadas, para responder de forma apropiada cuando son evaluados o cuando evalúan a sus compañeros al formular preguntas críticas y constructivistas (Perdomo & Rojas, 2018). Por ello es importante que los docentes adquieran competencias digitales básicas para convertirse en facilitadores de la educación al crear recursos didácticos innovadores que motiven la participación de los estudiantes.

Así, resulta interesante lo planteado por (Corchuelo, 2018), que indica que por medio de la gamificación se crea interés en las actividades dirigidas a los estudiantes ya que al aplicar principios lúdicos a la educación ésta se dinamiza al momento de impartir los

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

contenidos temáticos y se motiva a que los alumnos participen activamente. En este mismo contexto (Morera & Mora, 2019), exteriorizan que la gamificación cuando se emplea como una estrategia didáctica para la retención y aplicación del conocimiento a través del juego, puede combinar la información disponible con las habilidades que desarrollan los estudiantes dentro de un ambiente de aprendizaje, que permita conseguir los objetivos educativos propuestos.

De lo expuesto en líneas anteriores es importante manifestar que la gamificación no solo es un juego, puesto que en el desarrollo de la enseñanza permite la implementación de la didáctica por medio de estrategias organizadas que contribuyen al desarrollo de habilidades de exploración y trabajo colaborativo de los estudiantes a partir de los elementos que incluye. Por lo tanto, (Werbach & Hunter, 2013), consideran que las actividades didácticas diseñadas para implementar la gamificación se incluyen tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

Donde las mecánicas hacen referencia a los componentes del juego, las reglas y el funcionamiento; mientras que las dinámicas plantean la manera en la que se desarrollan las mecánicas, con el fin de fijar las pautas de actuación de los alumnos y se relacionan con la motivación. Y finalmente, los componentes son los instrumentos o recursos utilizados para el diseño de la actividad que permite la aplicación de la gamificación (Area-Moreira & González-González, 2015), siendo estos elementos propios de un juego que aplicados al ámbito educativo permitirán motivar a los estudiantes y la intervención activa en el desarrollo de contenidos temáticos.

Para comprender mejor a la gamificación y sus elementos es importante considerar los tipos de gamificación que pueden utilizarse en una clase o actividad para la revisión de un tema, siendo de dos tipos: gamificación estructural y gamificación de contenido (Garone et al., 2019). Donde (KaaP et al. 2014), manifiestan que la gamificación estructural aquella que considera la aplicación de elementos de diseño de juego para lograr la motivación del estudiante por medio de instrucciones usando objetivos, recompensas, logros y retroalimentación; mientras que la gamificación de contenido es

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

el contexto del juego o la actividad donde los elementos a utilizar son la narrativa, la historia, el desafío, personajes y eventos, interactividad y la retroalimentación.

Por su parte (Biel & García, 2015), indican que para incorporar estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza hay dos tipos de gamificación: la gamificación artificial o de contenido que se utiliza en períodos breves y de forma precisa dentro de las actividades de docencia; y, por su parte la gamificación estructural o profunda que se aplica por un tiempo más extenso es decir en la estructura completa de un curso. Por lo que se puede decir que, para el estudio del contexto social los alumnos de primer ciclo de la carrera de derecho es fundamental aplicar la gamificación artificial o de contenido en el proceso de enseñanza aplicado a un tema de estudio determinado para generar motivación, interés y lograr la intervención de los estudiantes.

METODOLOGÍA

El presente estudio se desarrolló bajo una investigación cuantitativa no experimental con un alcance de tipo descriptivo de cohorte transversal porque se expusieron las variables objeto de estudio, apoyado en lo que manifiestan (Hernández et al. 2014). Para el desarrollo de la investigación se contó con la colaboración de 16 alumnos de la asignatura Contexto, cultura y realidad socioeconómica del primer ciclo de la carrera de derecho de la modalidad en línea de la Universidad Católica de Cuenca como población de estudio que aceptaron participar en el estudio mediante el consentimiento informado, a quienes se les aplicó una encuesta como instrumento de análisis cuantitativo.

El instrumento se construyó a partir de una escala de Likert de 5 a 1 en todos los ítems donde las 24 preguntas planteadas giraron en torno a cinco categorías: aprendizaje, participación, motivación, rendimiento y percepción de actividades gamificadas en la asignatura estudiada; el instrumento se validó por el software SPSS a través del método Alpha de Cronbach con un resultado de 0,937 lo que significó la fiabilidad del instrumento aplicado.

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

Para la obtención de la información la encuesta fue llenada por los estudiantes de forma virtual con la ayuda del programa Forms Microsoft por medio de un link creado para el efecto, dicha información fue procesada por el programa estadísticos SPSS versión 19.0 y se utilizó la prueba Shapiro-Wilk para comprobar si los datos obtenidos se ajustan a una distribución normal. De esta manera a partir del diseño, validación, aplicación y análisis Test se cuantificaron los resultados estadísticamente para obtener las respectivas conclusiones que establecieron la problemática que aborda el tema de investigación.

RESULTADOS

La prueba de normalidad Shapiro- Wilk para poblaciones inferiores a 50 evidenció que las variables se distribuyen de manera normal ya que representan un valor p menor a 0,05 de significancia, es decir que las variables incluidas en el estudio siguen una distribución normal, donde las 24 preguntas considerando que las categorías: aprendizaje, participación, motivación, rendimiento y percepción que se plantearon son significativas, según lo evidencian las respuestas obtenidas de los 16 estudiantes del primer ciclo de derecho de la modalidad en línea.

Para conocer cuál podría ser el aporte de la gamificación como estrategia para la enseñanza de contexto social en la modalidad en línea de estudiantes de primer ciclo de la carrera de Derecho en Cuenca-Ecuador, se aplicó la prueba Chi 2 para identificar el aporte de la gamificación en cada una de las categorías de estudio y la relevancia de cada una de ellas en el proceso de gamificación según la apreciación de los estudiantes en el cuestionario aplicado, dicha información se muestra en las siguientes tablas.

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

Tabla 1.
Aporte de la gamificación por categorías: Aprendizaje.

	Frecuencia	Porcentaje
Favorable	4	25,0
Totalmente favorable	12	75,0
Total	16	100,0

Fuente: Encuesta.

La tabla 1 muestra que el 75% de los estudiantes aprecian que la gamificación es totalmente favorable para el aprendizaje de la asignatura, mientras que el 25% manifiesta que la gamificación es favorable según la prueba Chi 2, lo cual evidencia que las actividades gamificadas facilitan la comprensión del tema en estudio, se retiene el conocimiento y que las clases gamificadas son más interesantes que las clases tradicionales.

Tabla 2.
Aporte de la gamificación por categorías: Participación.

	Frecuencia	Porcentaje
Favorable	3	18,8
Totalmente favorable	13	81,3
Total	16	100,0

Fuente: Encuesta.

La tabla anterior muestra que la gamificación aporta a la participación de los estudiantes de manera totalmente favorable en un 81,3%, mientras que un 18,8% indica que lo hace de forma favorable según la prueba Chi 2 aplicada, ya que las actividades gamificadas utilizadas en la clase animan a participar de forma dinámica a los estudiantes, refuerzan

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

el aprendizaje porque se realiza una retroalimentación de los conocimientos mientras se aplican las actividades gamificadas y existe una mayor interacción y entretenimiento cuando se utiliza esta estrategia para la enseñanza de la asignatura.

Tabla 3
Aporte de la gamificación por categorías: Motivación.

	Frecuencia	Porcentaje
Favorable	4	25,0
Totalmente favorable	12	75,0
Total	16	100,0

Fuente: Encuesta.

En lo que se refiere a la categoría Motivación, el 75% de estudiantes manifiestan que la gamificación es totalmente favorable para alcanzar la motivación en el aprendizaje de la asignatura, mientras que el 25% manifiesta que esta estrategia es favorable para su motivación según la prueba Chi 2; lo cual demuestra que es importante incluir actividades gamificadas en el proceso de enseñanza porque ayudan a aprender, se plantean desafíos que los motivan, se desarrollan habilidades sociales como la cooperación y el trabajo en equipo.

Tabla 4.
Aporte de la gamificación por categorías: Rendimiento.

	Frecuencia	Porcentaje
Favorable	6	37,5
Totalmente favorable	10	62,5
Total	16	100,0

Fuente: Encuesta.

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

La tabla 4 muestra los resultados de la categoría rendimiento donde los estudiantes manifiestan que la gamificación es totalmente favorable en un 62,5% para mejorar su rendimiento; y el 37,5% de ellos indica que es favorable según la prueba Chi 2, a pesar de estadísticamente tener una diferencia significativa respecto a las otras categorías, sin embargo se evidencia que por medio del juego se fomenta el estudio y la comprensión de la asignatura y se aplican los conocimientos adquiridos con éxito en el aprendizaje de la asignatura en estudio.

Tabla 5.

Aporte de la gamificación por categorías: Percepción de la gamificación.

	Frecuencia	Porcentaje
Favorable	4	25,0
Totalmente favorable	12	75,0
Total	16	100,0

Fuente: Encuesta.

Según los resultados obtenidos, los estudiantes del primer ciclo de la carrera de derecho en la modalidad en línea manifiestan en un 75% que la percepción de la gamificación es totalmente favorable y que en un 25% es favorable según la prueba Chi 2, lo cual permite indicar que la gamificación como estrategia de enseñanza de la asignatura en estudio permite mejorar el aprendizaje de los estudiantes, fomenta la participación activa, motiva a los estudiantes en las clases y mejora su rendimiento; es decir que de esta estrategia de aprendizaje contribuye en la enseñanza de la asignatura.

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

Tabla 6.

Aporte de la gamificación según su relevancia a las categorías.

	Aprendizaje	Participación	Motivación	Rendimiento	Percepción sobre la gamificación
Chi-cuadrado	4,000	6,250	4,000	1,000	4,000

Fuente: Encuesta.

Para determinar la relevancia de las categorías consideradas para el estudio de acuerdo a la prueba Chi 2 con estadísticos de contraste se puede decir según lo que manifiestan los estudiantes del primer ciclo de la carrera de derecho en la modalidad en línea, la gamificación influye en gran parte en la participación de los estudiantes, seguido de la influencia en el aprendizaje, motivación y percepción; pero es importante mencionar que en el rendimiento es en la categoría que menos influye la gamificación según la apreciación de los estudiantes.

PROPUESTA

El presente estudio se enfocó en determinar si la gamificación como estrategia de aprendizaje contribuye a la enseñanza del contexto social en la carrera de derecho en la modalidad en línea; de los datos obtenidos y que han aportado significativamente al estudio a partir de las categorías establecidas para el estudio que son: aprendizaje, participación, motivación, rendimiento y percepción, se propone el siguiente proceso para que pueda ser aplicado a cualquier asignatura para mejorar el desempeño del docente en el aula, lograr un aprendizaje significativo y mejorar el proceso educativo.

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

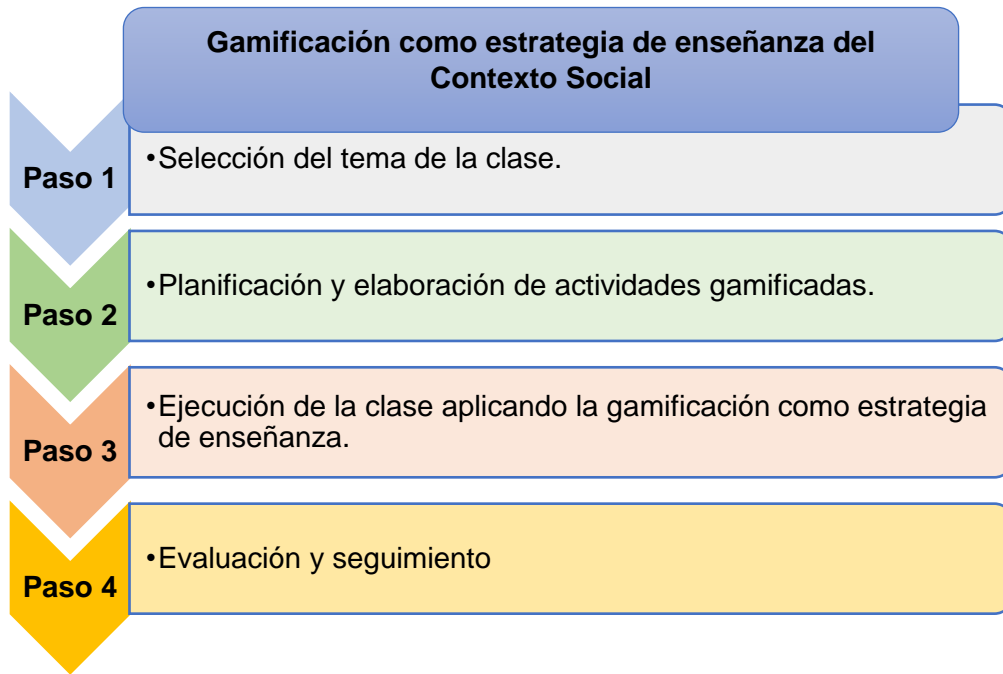


Figura 1. Proceso de la Gamificación como estrategia de enseñanza del Contexto Social.

Paso 1: Selección del tema de la clase

Se debe elegir el tema de la clase, el mismo que va ligado a la enseñanza de la asignatura en el curso y la carrera a ser aplicada la estrategia de gamificación con el propósito de desarrollar los objetivos cognitivos y competencias que la asignatura desea trabajar.

Paso 2: Planificación y elaboración de actividades gamificadas.

Se realiza la planificación de actividades gamificadas que faciliten la enseñanza del tema en estudio, en este paso el docente deber considerar los objetivos, actividades y recursos a utilizar, para ello pueden utilizar diferentes herramientas tecnológicas, por ejemplo: Padlet, Genially, Kahoot!, para la enseñanza del tema en estudio de forma interactiva,

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

para realizar la retroalimentación respectiva y para evaluar los conocimientos. La planificación pedagógica y didáctica de la clase debe propender a generar motivación y participación en los estudiantes, para ello los materiales y métodos utilizados para impartir las clases deben aportar por medio de la gamificación a cada una de las categorías plateadas al utilizar esta estrategia en el proceso de enseñanza.

Paso 3: Ejecución de la clase aplicando la gamificación como estrategia de enseñanza.

Para la ejecución de la clase se recomienda trabajar de la siguiente manera: al iniciar la clase en un primer momento aplicar herramientas tecnológicas por ejemplo un Padlet para realizar preguntas a manera de diagnóstico acerca de los conceptos más relevantes a tratar en la clase; en un segundo momento para el desarrollo de la clase se puede apoyar en un Genially para presentar algunos contenidos; y, finalmente por medio de la herramienta Kahoot! se realiza una evaluación de conocimientos impartidos durante la clase. Se propone trabajar con estas herramientas ya que en el estudio realizado las mismas aportaron y demostraron que la gamificación considerando las categorías: aprendizaje, participación, motivación, rendimiento y percepción aportan significativamente al proceso de enseñanza de la asignatura.

Paso 4: Evaluación y seguimiento.

Una vez finalizada la clase por medio de un formulario en línea se envía un cuestionario a los estudiantes tomando en consideración la variables y categorías que permitan recolectar los datos necesarios que permitan evidenciar si la gamificación contribuye o no a la enseñanza de una asignatura. Se recomienda la recolección de información para evidenciar los resultados de la percepción de los estudiantes sobre la gamificación como una estrategia de enseñanza y como la misma aporta a las diferentes categorías plateadas y de ser necesario implementar otras actividades

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

La gamificación como estrategia en la enseñanza aporta de manera significativa en los procesos de enseñanza, siendo una actividad imprescindible para los docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, aplicando el proceso de gamificación para lograr un aprendizaje significativo y que motive la participación de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Se puede establecer que la gamificación como estrategia para la enseñanza contexto social en la modalidad en línea de los alumnos de primer ciclo de la carrera de Derecho en Cuenca-Ecuador aporta de manera significativa a dicho proceso. La mayoría de las estudiantes manifiestan que la gamificación aporta a cada una de las categorías: aprendizaje, participación, motivación, rendimiento y percepción ya que la gamificación facilita la comprensión de la asignatura, permite tener el conocimiento y las clases resultan más interesantes con la implementación de la ludificación en el proceso de enseñanza.

De igual forma indican que esta estrategia fomenta su participación y motivación y al mismo tiempo reciben retroalimentación de los conocimientos cuando se aplican las actividades gamificadas; en lo referente al rendimiento los estudiantes manifiestan que la gamificación si contribuye al mismo, pero existe una diferencia estadística respecto a las otras categorías, por ello la percepción de la gamificación es totalmente favorable en el proceso de aprendizaje.

Finalmente se evidencia que, durante la aplicación de esta estrategia en la enseñanza de la asignatura, la utilización de recursos tecnológicos que contengan elementos de juego permite el logro de los objetivos educacionales, se fortalece la comprensión, la motivación y el estudiante experimenta el aprendizaje de una forma satisfactoria evidenciando que la gamificación contribuye en la enseñanza de la asignatura. Por ello se recomienda la implementación del proceso de gamificación como estrategia de enseñanza en cualquier asignatura ya que los resultados de proporciona la misma son

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

percibidos por los estudiantes como favorables lo cual aporta para el logro de los objetivos de aprendizaje y a un aprendizaje significativo.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica de Cuenca; por permitir y apoyar el desarrollo de la investigación.

REFERENCIAS CONSULTADAS

- Alarcón, M., Alarcón, H., Rodríguez, L., & Alcas, N. (2020). Intervención educativa basada en la gamificación: experiencia en el contexto universitario [Educational intervention based on gamification: experience in the university context]. *Revista Eleuthera*, 22(2), 117–131. <https://doi.org/10.17151/elev.2020.22.2.8>
- Area-Moreira, M., & González-González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados [From teaching with textbooks to learning in gamified online spaces]. *Educatio Siglo XXI*, 33(3 Noviembre), 15–38. <https://doi.org/10.6018/j/240791>
- Biel, A., & García, A. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español [Gamifying: the use of game elements in Spanish language teaching]. L Congreso Internacional de La AEPE (Asociación Europea De Profesores De Español): La Cultura Hispánica: De Sus Orígenes Al Siglo XXI., 73–83. <https://n9.cl/hji9>
- Carrión, E. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior [The use of Gamification and digital resources in the learning of Social Sciences in Higher Education]. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 36, 12-24. <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/340828>.

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

- Chong, P., & Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje [Innovative pedagogical strategies in virtual learning environments]. *Revista Científica*, 6 (3), 56–77. <https://n9.cl/ilas1>
- Contreras, R., & Eguía, J. (2016). Gamificación en aulas universitarias [Gamification in university classrooms]. (Universitat Autònoma de Barcelona (ed.); Institut).
- Corchuelo, C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula [Gamification in higher education: innovative experience to motivate students and energize classroom content]. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (63), 29-41 (380). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Garone, A., Pynoo, E., Tondeour, J., Cocquyt, C., Vamslambrouk, V., B, B., & K, S. (2019). Clustering university teaching staff through UTAUT: Implications for the acceptance of a new learning management system. *British Journal of Educational Technology*, 2466–2483. <https://doi.org/10.1111/bjet.12867>
- Godoy, M. (2019). La Gamificación desde una Reflexión Teórica como recurso estratégico en la Educación [Theoretical Reflection on Gamification as a Strategic Resource in Education]. *Espacios*, 40(15), 25–34. <https://n9.cl/i7ga9>
- Hernández, R. Fernández, C. & Baptista, M. (2014). Metodología de la Investigación [Research Methodology]. (S. A. Interamericana Editores & D. C.V. (eds.); Mexico DF:).
- Jadán, J., & Ramos, C. (2018). Metodología de Aprendizaje Basada en Metáforas Narrativas y Gamificación: Un caso de estudio en un Programa de Posgrado Semipresencial [Learning Methodology Based on Narrative Metaphors and Gamification: A Case Study in a Blended Graduate Program]. *Hamut´ay*, 5, 84–104. <https://n9.cl/nkgzs>.
- Juarez, L., & Amira, G. (2016). Practicas docentes en el uso de las TIC como herramienta en el proceso enseñanza – aprendizaje en las aulas de primaria de la escuela Albert Einstein [Teaching practices in the use of ICT as a tool in the teaching-learning process in the primary classrooms of the Albert Einstein School]. *Revista Cooperación.Com*, 8, 7–11. <http://www.revistadecooperacion.com/numero8/08-01.pdf>

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

- Kaap, K., Blair, L., & Mesch, R. (2014). The gamification of learning and instruction: Fieldbook. Ideas in to practice (J. W. & S. Inc (ed.)).
- Kapp, K. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. (C. Pfeiffer (ed.); San Franci).
- Ley Orgánica de Educación Superior, LOES. Registro Oficial Suplemento 298 de 12-oct.-2010 Última modificación: 02-ago.-2018.
<https://www.ces.gob.ec/documentos/Normativa/LOES.pdf>
- Lozada, C., & Betancur, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática [Gamification in higher education: a systematic review]. *Revista Ingenierías Universidad De Medellín*, 16(31), 97-124.
<https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>
- Mallitasig, S., & Freire, T. (2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales [Gamification as a didactic technique in the learning of Natural Sciences]. *INNOVA Research Journal*, 5(3), 164-181.
<https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
- Marín, D., Vidal, M., Chacón, J., & López, M. (2018). Gamificación en la evaluación del aprendizaje: valoración del uso de Kahoot! [Gamification in the evaluation of learning: assessment of the use of Kahoot!]. <https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2018/04/ched2.pdf>
- Martín-Párraga, L., Palacios-Rodríguez, A., & Gallego-Pérez, Ó. M. (2022). ¿Jugamos o gamificamos? Evaluación de una experiencia formativa sobre gamificación para la mejora de las competencias digitales del profesorado universitario [Do we play or gamify? Evaluation of a training experience on gamification for the improvement of digital competences of university teachers]. *Alteridad*, (17)1, 36-49.
<https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.03>
- Morera, J., & Mora, J. (2019). Empleo de la gamificación en un curso de fundamentos de Biología [Use of gamification in a Biology Fundamentals course]. *Revista Electrónica Educare*, 23(2), 1-13. <https://doi.org/10.15359/ree.23-2.10>
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario [Gamification as a methodological strategy in the university educational context]. *Realidad Y Reflexión*, 44, 29–47. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

- Perdomo, I., & Rojas, J. (2018). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología [Gamification as a pedagogical tool: some reflections from psychology]. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(36), 161–175. <https://doi.org/https://doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9>
- Raap, A., Hopfgartner, F., Hamari, J., Linehan, C., & F, C. (2019). Strengthening gamification studies: Current trends and future opportunities of gamification research. *International Journal of Human-Computer Studies*, 17, 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.11.007>
- Rey, M., & López, A. (2020). Estudio comparativo de la gamificación en una asignatura de organización de empresas durante la crisis del COVID19 [Comparative study of gamification in a business organization course during the COVID19 crisis]. Recuperado de <https://n9.cl/rmxtet>
- Torres, A., Romero, L., & Valle, A. (2018). Gamificación en los docentes de educación superior del Ecuador [Gamification in higher education teachers in Ecuador]. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/11041>
- Tünnermann, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes [Constructivism and student learning]. *Universidades*, (48), 21-32. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37319199005>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2013). Gamificación Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos [Gamification Revolutionize your business with gaming techniques]. (P. Educación (ed.)).
- Zepeda, S., Abascal, M., & López, E. (2016). Integración de Gamificación y aprendizaje activo en el aula [Integration of Gamification and active learning in the classroom]. *Ra Ximhai*, 12(6), 315–325. <https://n9.cl/d7ygy>

Diana Cecilia González-Maldonado; Santiago Arturo Moscoso-Bernal

©2022 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)