

J-40402082-9

**F
u
n
d
a
c
i
ó
n

A
u
l
a

V
i
r
t
u
a
l**



ISSN: 2665-0398

Deposito Legal: LA2020000026

Aula Virtual



Generando Conocimiento

<http://www.aulavirtual.web.ve>

Vol. 5 Nº 12 Año 2024

Periodicidad Continua



REVISTA CIENTÍFICA

AULA VIRTUAL

Director Editor:

- Dra. Leidy Hernández PhD.
- Dr. Fernando Bárbara

Consejo Asesor:

- MSc. Manuel Mujica
- MSc. Wilman Briceño
- Dra. Harizmar Izquierdo
- Dr. José Gregorio Sánchez

Revista Científica Arbitrada de Fundación Aula Virtual

Email: revista@aulavirtual.web.ve

URL: <http://aulavirtual.web.ve/revista>



Generando Conocimiento

ISSN: 2665-0398
Depósito Legal: LA2020000026
País: Venezuela
Año de Inicio: 2020
Periodicidad: Continua
Sistema de Arbitraje: Revisión por pares. "Doble Ciego"
Licencia: Creative Commons [CC BY NC ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)
Volumen: 5
Número: 12
Año: 2024
Período: Continua-2024
Dirección Fiscal: Av. Libertador, Arca del Norte, Nro. 52D, Barquisimeto estado Lara, Venezuela, C.P. 3001

La Revista seriada Científica Arbitrada e Indexada **Aula Virtual**, es de acceso abierto y en formato electrónico; la misma está orientada a la divulgación de las producciones científicas creadas por investigadores en diversas áreas del conocimiento. Su cobertura temática abarca Tecnología, Ciencias de la Salud, Ciencias Administrativas, Ciencias Sociales, Ciencias Jurídicas y Políticas, Ciencias Exactas y otras áreas afines. Su publicación es **CONTINUA**, indexada y arbitrada por especialistas en el área, bajo la modalidad de doble ciego. Se reciben las producciones tipo: *Artículo Científico* en las diferentes modalidades cualitativas y cuantitativas, *Avances Investigativos*, *Ensayos*, *Reseñas Bibliográficas*, *Ponencias* o *publicaciones derivada de eventos*, y cualquier otro tipo de investigación orientada al tratamiento y profundización de la información de los campos de estudios de las diferentes ciencias. La Revista **Aula Virtual**, busca fomentar la divulgación del conocimiento científico y el pensamiento crítico reflexivo en el ámbito investigativo.



ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS PARA LA GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA

TECHNOLOGICAL STRATEGIES FOR GAMIFICATION IN TEACHING

Tipo de Publicación: Artículo Científico

Recibido: 15/04/2024

Aceptado: 20/05/2024

Publicado: 29/06/2024

Código Único AV: e317

Páginas: 1 (585-601)

DOI: <https://doi.org/10.5281/10.5281/zenodo.12594082>

Autores:

Percy Rene Flores Asqui

Licenciado en Educación especialidad en Ciencias Sociales
Maestro en Ciencias de la Educación con mención en
Investigación y Docencia.

 <https://orcid.org/0000-0001-6653-9859>

E-mail: p.flores@unap.edu.pe

Afiliación: Universidad Nacional del Altiplano

País: República del Perú

Ines Miryam Acero Apaza

Licenciado en Educación, especialidad en Física y Matemáticas
Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Gerencia
y Administración Educativa.

Doctor en Ciencias de la Educación

 <https://orcid.org/0000-0002-9342-3074>

E-mail: iacero@unap.edu.pe

Afiliación: Universidad Nacional del Altiplano.

País: República del Perú

Betty Trujillo Medrano

Licenciado en Educación. Maestría, en Educación con mención
en Docencia y Gestión Educativa.

Doctora en Administración de la Educación

 <https://orcid.org/0000-0002-9647-9583>

E-mail: bettytrujillo@ucvvirtual.edu.pe

Afiliación: Universidad Cesar Vallejo

País: República del Perú

Marcelino Abundio Quispe Salazar

Licenciado en Educación, especialidad Matemática y
Física

Maestro en Ciencias de la Educación con mención en
Gestión educacional

 <https://orcid.org/0000-0003-4436-8985>

E-mail: marcelinoaks1@gmail.com

Afiliación: Universidad Nacional de Educación

“Enrique Guzmán y Valle”

País: República del Perú

Claudia María Ricardina Atencio Mendoza

Licenciado en Educación especialidad en Lengua, Literatura,
Psicología y Filosofía

Magister Scientiae con mención en Administración de la
Educación

 <https://orcid.org/0000-0002-8104-6689>

E-mail: claudiatencio3@gmail.com

Afiliación: Universidad Nacional del Altiplano Puno

País: República del Perú

Resumen

Este artículo proporciona un análisis bibliográfico detallado sobre el impacto positivo de la gamificación en la enseñanza, con un enfoque especial en su aplicación junto con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). La investigación se llevó a cabo utilizando un enfoque cualitativo y bibliográfico, examinando de manera exhaustiva 39 artículos seleccionados de revistas científicas indexadas en Scielo, SCOPUS y Google Scholar, todos publicados en los últimos 8 años. Los resultados resaltan la eficacia del aprendizaje basado en juegos para mejorar la motivación y las habilidades de los estudiantes en entornos educativos. Se enfatiza la importancia de la gamificación con TIC como un enfoque dinámico y atractivo que supera las limitaciones de los métodos de enseñanza tradicionales. Este artículo ofrece una visión integral y actualizada sobre el tema, brindando información relevante y actualizada para educadores y profesionales interesados en implementar estrategias de gamificación en sus prácticas educativas.

Palabras Clave:

Enseñanza gamificada, ludificación,
herramientas TIC, nuevas tecnologías

Abstract

This article provides a detailed bibliographic analysis on the positive impact of gamification in teaching, with a special focus on its application together with Information and Communication Technologies (ICT). The research was carried out using a qualitative and bibliographic approach, exhaustively examining 39 articles selected from scientific journals indexed in Scielo, SCOPUS and Google Scholar, all published in the last 8 years. The results highlight the effectiveness of game-based learning in improving students' motivation and skills in educational settings. The importance of gamification with ICT is emphasized as a dynamic and engaging approach that overcomes the limitations of traditional teaching methods. This article offers a comprehensive and updated view on the topic, providing relevant and up-to-date information for educators and professionals interested in implementing gamification strategies in their educational practices.

Keywords:

Gamified teaching, gamification, ICT tools, new technologies.

Introducción

La gamificación en la enseñanza se ha convertido en una técnica cada vez más utilizada para motivar a los estudiantes y mejorar su compromiso con el aprendizaje. Esta estrategia combina elementos lúdicos con procesos educativos para fomentar la participación y la interacción en el aula. A través de la incorporación de tecnología, se busca crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y atractivas para los alumnos, incentivando su participación activa y su desarrollo cognitivo.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han provocado grandes cambios y han entrado en todos los ámbitos y actividades de la sociedad, dando origen a las TIC conocidas en la sociedad. Algunos investigadores señalan que este cambio se da al final de la era industrial y el inicio de la era digital (Luna Martínez, 2023). Además, la transición a la Cuarta Economía se acerca y el público necesita adquirir habilidades digitales (Williamson et al., 2019).

Johnson et al. (2014) sostienen que las consecuencias de las tecnologías futuras y las nuevas tecnologías (FET) conducen a problemas sociales y nuevas investigaciones. González (2015) enfatizó que las escuelas deben cambiar sus planes de estudio y enseñar para adaptarse a los nuevos requerimientos del proceso de enseñanza.

Con la creciente importancia de las competencias digitales, diversas organizaciones e instituciones están replanteando el sistema educativo, incorporando las competencias digitales como parte fundamental en todas las áreas de aprendizaje (UNICEF, 2022; CEPAL, 2020; OECD, 2020; UNESCO, 2019). La pandemia de COVID-19 aceleró la adopción de la transformación digital en el ámbito educativo, impulsando el aprendizaje en red a través de diversas herramientas tecnológicas, lo cual desafía las características tradicionales de la educación, tales como la unidad de tiempo, espacio y acción (Ramírez-Montoya, 2020).

Silin y Kwok (2017) enfatizaron el uso de las TIC para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de profesores y estudiantes. Por tanto, como afirma Salinas Ibáñez (2008), las TIC representan una revolución en la educación tradicional, ya que permiten el uso de nuevas actividades en todos los niveles educativos y en todas las materias. Los investigadores concluyeron que los docentes enfrentan desafíos importantes en su papel como facilitadores y guías del proceso educativo. Asimismo, no sólo han cambiado los roles de los docentes, sino que los estudiantes también han jugado un papel importante en la enseñanza, dándoles libertad.

En esta línea de transformación educativa, la gamificación emerge como una vía de incursión en

el ámbito de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el entorno escolar. Según la perspectiva de Chacón (2008), el juego se erige como un elemento atractivo y motivador que capta la atención de los estudiantes hacia cualquier materia objeto de estudio. En este sentido, se postula que el aprendizaje se ve favorecido cuando el componente lúdico y la experiencia práctica se integran de forma intrínseca en el proceso educativo. La gamificación, al fusionar las bondades del juego en el ámbito educativo con las posibilidades adicionales que ofrecen las nuevas tecnologías, emerge como un concepto de creciente relevancia en el panorama educativo contemporáneo.

El término "gamificación" o "ludificación", de origen reciente y aún no consignado en el Diccionario de la Real Academia Española, se deriva del vocablo anglosajón "gamification" (juego). De acuerdo con la definición propuesta por Kapp (2012), la gamificación implica el empleo de mecanismos y elementos propios de los juegos con el fin de atraer la participación de las personas, motivar su acción, fomentar el aprendizaje y propiciar la resolución de problemas. En esencia, la gamificación alude a la incorporación de actividades o aplicaciones que simulan la dinámica de un juego, pero que están intrínsecamente orientadas hacia la consecución de objetivos de aprendizaje.

En consonancia, Cook (2013) establece tres premisas fundamentales para que una actividad pueda considerarse como un juego: la capacidad de ser aprendida, la posibilidad de evaluar el desempeño del participante y la viabilidad de proporcionar retroalimentación al usuario. En definitiva, la gamificación implica la transferencia de técnicas y mecánicas propias de los juegos a contextos que no guardan una relación directa con estos, con la finalidad de abordar problemáticas reales. Esto resalta la importancia de explorar cómo las estrategias tecnológicas pueden optimizar la implementación de la gamificación en la enseñanza, destacando la necesidad de identificar herramientas enriquecedoras que permitan una integración efectiva de la gamificación con las TIC en el contexto educativo.

Por lo antes expuesto, el objetivo de esta investigación es realizar un análisis exhaustivo de las diversas estrategias tecnológicas utilizadas en la implementación de la gamificación en el ámbito educativo. A través de una revisión absoluta de fuentes documentales relevantes, se busca identificar las principales estrategias y herramientas tecnológicas utilizadas para fomentar el aprendizaje a través de la gamificación. El objetivo final es proporcionar a educadores y profesionales de la educación una base sólida de conocimiento sobre las estrategias tecnológicas disponibles y su efectividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Metodología

La presente investigación se basa en un enfoque metodológico de análisis cualitativo de revisión bibliográfica, conforme a las directrices establecidas por Piantanida y Garman (1999) y Savin-Baden y Major (2013). Su objetivo principal es examinar los efectos positivos derivados de la aplicación de estrategias de gamificación utilizando TIC en entornos educativos.

Los documentos seleccionados y analizados provienen de revistas científicas indexadas en Scielo, SCOPUS y Google Scholar, siendo estas bases de datos las principales fuentes de artículos académicos. Los criterios de selección se fundamentan en las directrices PRISMA-P de la Universidad de York (Moher et al., 2015), considerando los siguientes aspectos:

1. Publicaciones realizadas durante los últimos 8 años (2017-2024), para abarcar la evolución reciente de la gamificación en la educación.
2. Relevancia de los contenidos para la investigación.
3. Artículos publicados en inglés o español.
4. Inicialmente, se utilizaron los términos de búsqueda "gamificación", "TIC" y "educación", aunque posteriormente se amplió el enfoque para incluir la gamificación en todos los niveles educativos.

Selección de Artículos

El proceso de selección de artículos se llevó a cabo en tres etapas: Búsqueda inicial, donde se excluyeron los documentos publicados antes de 2015 y aquellos que no estaban redactados en inglés o español. En la segunda fase, se seleccionaron únicamente los artículos de acceso abierto y relacionados directamente con el contexto educativo, reduciendo así el número de documentos a 160. Estos fueron procesados utilizando Mendeley para eliminar duplicados. Finalmente, tras aplicar los criterios de selección mencionados, se obtuvo un conjunto final de 39 artículos.

Este riguroso proceso de selección asegura la calidad y pertinencia de los documentos analizados en el presente estudio sobre las estrategias tecnológicas para la gamificación en la enseñanza en durante los últimos 8 años.

Resultados

La tecnología juega un papel fundamental en la gamificación educativa, ya que facilita la creación de ambientes de aprendizaje innovadores y motivadores. La integración de herramientas tecnológicas en el aula permite personalizar el proceso de enseñanza, adaptándose a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante. Además, el uso de la tecnología en la educación brinda acceso a recursos y contenidos educativos interactivos, que enriquecen la

experiencia de aprendizaje y promueven el desarrollo de habilidades digitales en los alumnos.

Aprendizaje basado en juegos

El desarrollo y la mejora de las habilidades y la motivación de los alumnos en el entorno educativo ha sido una preocupación constante a lo largo del tiempo. El ámbito educativo es altamente dinámico, y las necesidades y preocupaciones de los estudiantes evolucionan con el transcurso de los años. En la actualidad, gracias al avance de las tecnologías, los educadores disponen de herramientas innovadoras y sofisticadas que, empleadas de manera adecuada, pueden transformar los tradicionales métodos de enseñanza. Se ha observado que estos métodos a menudo carecen de dinamismo y motivación para los alumnos, y los resultados obtenidos no siempre son favorables.

La introducción de nuevas tecnologías y juegos eficaces en el aula fomenta la experimentación activa y la resolución de problemas, permitiendo a los estudiantes desempeñar un papel activo en sus propios procesos de aprendizaje (Oblinger, 2004). Con el uso de nuevas tecnologías y juegos, el aprendizaje será más significativo, lo que fortalecerá la resolución de problemas y el pensamiento crítico, además de potenciar la creatividad de los estudiantes, mejorar su capacidad para procesar información y fomentar la colaboración con sus compañeros (Westera et al., 2008).

Estas lecciones a menudo ayudan a reducir el miedo a cometer errores, lo que puede afectar la participación en clase. Con el uso de las nuevas tecnologías se fomenta el aprendizaje mediante prueba y error, permitiendo a los estudiantes corregir errores (Hanus y Fox, 2015), ayudando así a superar el miedo al fracaso y a los errores.

Conexión entre juego y aprendizaje

Durante mucho tiempo, el juego y el aprendizaje se han considerado conceptos mutuamente excluyentes. Sin embargo, las investigaciones realizadas en la última década han revelado una fuerte conexión entre las dos profesiones. Se ha afirmado que los juegos ayudan a desarrollar emociones y habilidades, y que los hacen atractivos y motivadores para los estudiantes (Kenny y McDaniel, 2011), lo que permite una enseñanza eficaz en la comunidad académica. Los juegos, por otro lado, fomentan el desarrollo social al permitir a los jugadores probar diferentes personalidades, descubrir nuevas experiencias e incluso probar sus propios límites (Perrotta et al., 2013).

Además, son eficaces para mejorar la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica (Kirriemuir y McFarlane, 2004). Otros estudios indican que los juegos promueven la aceptación de la diversidad de pensamiento (López-Peláez Casellas, 2014) y facilitan la internalización de conocimientos

multidisciplinarios (Mitchell y Savill-Smith, 2004), fomentando el pensamiento lógico y crítico, así como mejorando las habilidades para resolver problemas, desarrollar capacidades cognitivas y tomar decisiones (Higgins et al., 1999).

De acuerdo con diversos antecedentes, se ha observado que los juegos gamificados, utilizando las TIC, brindan una variedad de oportunidades de desarrollo para los estudiantes. Entre estas oportunidades se incluyen:

1. *Superación de la realidad cotidiana:* La gamificación en la educación ofrece a los estudiantes la oportunidad de escapar de la rutina escolar al sumergirse en experiencias virtuales donde pueden enfrentarse a desafíos emocionantes y realizar acciones que no son posibles en el aula tradicional. Esto les permite explorar y aprender de una manera más dinámica y envolvente.
2. *Inmersión en otra realidad:* Al participar en actividades gamificadas, los estudiantes se sumergen en entornos virtuales que operan con reglas y dinámicas diferentes a las del mundo real. Esta inmersión en otra realidad les permite experimentar el aprendizaje de una manera más interactiva y estimulante, lo que puede aumentar su compromiso y motivación.
3. *Exploración necesaria:* La gamificación fomenta la exploración activa y la resolución de

problemas al presentar a los estudiantes con desafíos que requieren pensar de manera creativa y encontrar soluciones innovadoras. Esta necesidad de exploración promueve el pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades prácticas que son fundamentales para el aprendizaje efectivo.

4. *Dificultad aceptable y frustración óptima:* Los juegos gamificados están diseñados para ofrecer desafíos que son lo suficientemente difíciles como para ser estimulantes, pero no tan difíciles como para resultar frustrantes. Esta dificultad aceptable y frustración óptima asegura que los estudiantes se mantengan comprometidos y motivados mientras desarrollan habilidades y superan obstáculos.
5. *Desafío permanente:* La gamificación en la educación proporciona a los estudiantes un desafío continuo al presentarles tareas y actividades que pueden abordar en cualquier momento y lugar. Esta flexibilidad les permite comprometerse con el aprendizaje de una manera más personalizada y adaptada a sus necesidades individuales.
6. *Toma de decisiones:* Los juegos gamificados ofrecen a los estudiantes la oportunidad de tomar decisiones significativas que afectan el resultado del juego. Esta toma de decisiones les ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, así como a

aprender a tomar decisiones informadas en diferentes situaciones.

7. *Realidad segura:* La gamificación en la educación proporciona a los estudiantes un entorno seguro y controlado donde pueden experimentar, cometer errores y aprender sin temor al fracaso. Esta realidad segura les brinda la confianza necesaria para explorar y participar activamente en su proceso de aprendizaje.
8. *Fidelización y socialización:* La gamificación en la educación fomenta la colaboración y la interacción entre los estudiantes al crear comunidades de aprendizaje donde pueden compartir ideas, experiencias y logros. Esta fidelización y socialización en torno al juego educativo fortalece el sentido de comunidad y pertenencia, y promueve un aprendizaje más colaborativo y significativo.

Plataformas educativas de educación

Las plataformas educativas han transformado la manera en que se imparte la educación, ofreciendo una variedad de herramientas interactivas y recursos para facilitar el proceso de aprendizaje. Kahoot es una de estas plataformas, conocida por su enfoque lúdico y participativo mediante cuestionarios interactivos y juegos de aprendizaje. Sin embargo, existen otras plataformas igualmente destacadas, como Quizizz y Socrative, que también ofrecen funciones similares. Quizizz,

por ejemplo, permite a los educadores crear cuestionarios y juegos educativos personalizados que los estudiantes pueden responder en tiempo real. Por otro lado, Socrative ofrece una amplia gama de herramientas de evaluación, incluyendo test, preguntas de opción múltiple y actividades en tiempo real, que permiten a los profesores monitorear el progreso de sus alumnos y adaptar su enseñanza en consecuencia.

Estas plataformas no solo hacen que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo, sino que también proporcionan valiosas métricas de rendimiento que ayudan a los educadores a evaluar el progreso y el nivel de comprensión de los estudiantes. En conjunto, estas plataformas educativas están revolucionando la educación al ofrecer nuevas formas de enseñar y aprender que son más adaptables, accesibles y efectivas.

Kahoot

Kahoot, una herramienta educativa de uso gratuito, ha ganado popularidad entre los educadores debido a su interfaz fácil de usar y su capacidad para fomentar la participación activa y la gamificación en el aula (Martínez Navarro, 2017). La gamificación busca influir de manera positiva en el comportamiento de los estudiantes mediante la creación de experiencias y emociones a través del juego (Rodríguez-Fernández, 2017), con el objetivo de aumentar su motivación y compromiso con la

tarea, lo que a su vez facilita el proceso de aprendizaje.

Los estudiantes participan individualmente ingresando a la página web desde sus dispositivos móviles, utilizando un código de acceso y un nombre de usuario. Durante la actividad, Kahoot muestra una clasificación de las respuestas de los estudiantes después de cada pregunta, junto con la respuesta correcta y una tabla de clasificación de los cinco mejores puntajes. Al finalizar el cuestionario, se muestran los nombres y puntajes de los tres estudiantes con mayor puntuación, y el profesor puede descargar un archivo con las puntuaciones de cada alumno para su revisión posterior.

En la misma tónica, Quinteros (2022) indica que Kahoot se destaca como una herramienta educativa que facilita tanto el aprendizaje de nuevos conceptos como la revisión de temas previamente enseñados. La versatilidad de esta plataforma en el entorno escolar es crucial para su aplicación efectiva. Al analizar su uso en actividades de evaluación, se resalta su capacidad para motivar a los estudiantes, lo que se traduce en una mayor participación y compromiso en el aula. Aunque se sugiere explorar otros aspectos para profundizar en su efectividad, Kahoot ha emergido como una estrategia metodológica indispensable para los educadores, incentivando la asistencia y promoviendo una interacción más activa por parte de los alumnos.

Entre las ventajas de utilizar este software se encuentra su variedad de funciones diseñadas para promover el aprendizaje a través del juego. Es crucial que los profesores que opten por incorporar esta herramienta sean dinámicos y estén preparados para adaptarse a diversas actividades. Asimismo, es fundamental que mantengan un liderazgo sólido para gestionar el aula de manera efectiva y evitar posibles situaciones de desorden o falta de disciplina que puedan surgir debido a la emoción y la competencia generadas por el uso de Kahoot.

Quizizz

Quizizz es una alternativa para crear cuestionarios en línea de forma gratuita. Su interfaz es similar a Kahoot y Socrative, lo que facilita su uso tanto para profesores como para estudiantes. Los estudiantes pueden participar ingresando un código de acceso proporcionado por el docente. Ofrece diferentes modos de juego, incluyendo el modo "Play Live" para actividades en tiempo real y el modo "homework" y para acciones fuera del horario escolar. Esta plataforma permite configurar las puntuaciones en función del tiempo de respuesta, y ofrece elementos divertidos como avatares y memes para hacer la experiencia más entretenida.

Socrative

Socrative es otra herramienta en línea que facilita la evaluación de los estudiantes de manera simple. Los profesores pueden acceder a la

plataforma utilizando su cuenta registrada, mientras que los estudiantes pueden unirse a través de la aplicación "Socrative Student" utilizando un código proporcionado por el profesor. Esta plataforma ofrece diversas opciones de evaluación, incluyendo la opción "Space Race" que permite visualizar el progreso de los estudiantes en tiempo real.

La gamificación en el ámbito educativo ha surgido como una herramienta prometedora para transformar el proceso de aprendizaje al fusionar elementos lúdicos con objetivos pedagógicos. Este enfoque, según la literatura académica, ofrece la oportunidad de motivar a los estudiantes y enriquecer su experiencia educativa al hacerla más dinámica y participativa. Se ha observado que la gamificación puede satisfacer las necesidades psicológicas fundamentales de los estudiantes, como el sentido de logro y la autonomía (Deci y Ryan, 2013), y fomentar una mayor retención de la información y participación activa (Hamari et al., 2014).

No obstante, se advierte que su implementación efectiva requiere un diseño cuidadoso y adaptado a las características específicas de cada grupo estudiantil. Además, es esencial evitar caer en la superficialidad o en el exceso de recompensas externas, ya que esto podría socavar la motivación intrínseca de los alumnos (Deci et al., 1999). En consecuencia, los educadores deben encontrar un equilibrio entre el aspecto lúdico

de la gamificación y el rigor académico, asegurando que los juegos estén alineados con los objetivos de aprendizaje y fomenten un compromiso intelectual genuino.

En suma, si bien la gamificación tiene el potencial de mejorar significativamente la educación, su éxito depende en gran medida de cómo se integre en el contexto educativo y de cómo se diseñen las experiencias de juego para maximizar el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes.

El modelo de Hattie y Timperley, de acuerdo con Reyes Lerma (2015); ofrecen una definición precisa de la retroalimentación, identificándola como la información proporcionada por un agente externo, como un profesor o un compañero de equipo, sobre el desempeño académico en una actividad de aprendizaje. En esta perspectiva, la retroalimentación tiene como objetivo principal ayudar al estudiante a alcanzar su máximo potencial de aprendizaje, ajustándose a su etapa de formación. Además, el Ministerio de Educación del Perú añade que la retroalimentación implica expresar opiniones y juicios fundamentados sobre el proceso de aprendizaje, resaltando tanto los aciertos como los errores, así como las fortalezas y debilidades de los estudiantes (Jiménez Segura, 2015).

Se argumenta que la retroalimentación proporciona al individuo información esencial sobre su desempeño, permitiéndole monitorear su progreso y reforzar los cambios realizados. Esta

retroalimentación es vital para que las personas evalúen situaciones o comportamientos específicos (Insuasty y Zambrano, 2011). Además, se destaca que la retroalimentación facilita una relación armoniosa y colaborativa entre los docentes y los padres de familia, lo que motiva a las personas a mejorar continuamente y fortalecer su autoestima y confianza (Osorio Sánchez y López Mendoza, 2014; Fonseca, 2009).

Según Reyes Lerma (2015), el propósito de la retroalimentación es que el alumno reconozca la discrepancia entre lo que comprendió y lo que debería haber comprendido, así como evaluar su desempeño para cumplir con los objetivos de aprendizaje de cada actividad. Este proceso debe estar presente en todas las etapas del aprendizaje del estudiante, sirviendo como herramienta de asesoramiento y guía para informar sobre el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje, evaluar el desempeño en las actividades planteadas y vincularlo con las actividades futuras para seguir avanzando hacia los objetivos.

El análisis de diversos autores (Barrios Tao et al., 2019; Febres-Cordero y Anzola., 2019; Guevara Gómez et al, 2021; López-Peláez Casellas, 2014; Pérez Cervantes y Saker Barros, 2012; Pring, 2003; Ramírez, 2011; Rodríguez Companioni y Rey Benguría, 2017; Rodríguez-Cadena, 2019; Sepúlveda Gallego, 2009) revelan que la incorporación de nuevas tecnologías en la

educación puede ofrecer beneficios significativos para estudiantes, docentes y la comunidad educativa en general. Entre estos beneficios, se destaca la disponibilidad de una variedad de recursos digitales que facilitan la colaboración entre docentes y el desarrollo de proyectos educativos conjuntos.

En la era del conocimiento, la interacción entre tecnología y educación adquiere una dimensión dialógica, en la que la tecnología se convierte en un instrumento fundamental para promover una cultura de diálogo, reflexión crítica y búsqueda constante de conocimiento significativo (Vigo Montero et al., 2015). Este enfoque abre nuevas posibilidades en términos de percepción, lenguaje, narrativa y sensibilidad, influyendo en la transformación de la sociedad y la cultura en general.

Sin embargo, la integración efectiva de tecnología en las instituciones educativas enfrenta desafíos importantes, como la diversidad de recursos disponibles, las diferencias en su uso práctico por parte de docentes y estudiantes, y la necesidad de alinear estos recursos con enfoques pedagógicos y didácticos pertinentes (Coll, 2007). Superar estos desafíos requiere un compromiso continuo con el desarrollo de habilidades tecnológicas y pedagógicas por parte del cuerpo docente, así como un enfoque colaborativo para integrar de manera efectiva la tecnología en el proceso educativo.

Al analizar las ideas expuestas, se destaca una serie de beneficios inherentes a la educación en entornos virtuales. Estos beneficios abarcan desde la flexibilidad tecnológica hasta el fomento de competencias digitales y culturales entre los estudiantes. Además, se reconoce el potencial de estas plataformas para actualizar los programas pedagógicos y adaptar los modelos educativos a las necesidades cambiantes del entorno.

La gestión eficiente del almacenamiento de información, el estímulo del aprendizaje colaborativo en red y la reducción de las brechas digitales también son aspectos fundamentales resaltados por los autores. Asimismo, se resalta cómo estas plataformas pueden fortalecer la multiculturalidad mediante la movilidad virtual y la creación de materiales docentes abiertos. Además, se hace hincapié en la importancia de proporcionar nuevas competencias tecnológicas a los estudiantes y en redefinir sus prácticas laborales en un mundo cada vez más digitalizado. En última instancia, se subraya el papel esencial de estas herramientas en fomentar la participación estudiantil en el proceso educativo y en promover un análisis estratégico y crítico de la información.

Conclusiones

La inclusión de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la gamificación para la educación se erige como un avance significativo en el ámbito pedagógico contemporáneo. Desde este

análisis, estas herramientas representan una innovación clave para mejorar la interacción y el compromiso de los estudiantes, al tiempo que ofrecen un entorno educativo más adaptable a las necesidades individuales.

Las TIC brindan una amplia gama de recursos interactivos y dinámicos que pueden transformar las experiencias de aprendizaje, volviéndolas más estimulantes y relevantes para los educandos. Desde plataformas de juego hasta aplicaciones móviles y software educativo, estas herramientas proporcionan oportunidades para explorar conceptos de manera más profunda, fomentar la resolución colaborativa de problemas y desarrollar habilidades críticas y analíticas fundamentales para el desarrollo integral del estudiante.

Además, la gamificación con TIC empodera a los educadores al brindarles la capacidad de recopilar datos sobre el progreso y el rendimiento de los estudiantes, lo que les permite ajustar sus estrategias pedagógicas de manera más precisa y ofrecer retroalimentación individualizada. Esta retroalimentación no solo mejora la experiencia de aprendizaje del estudiante, sino que también facilita a los docentes la identificación de áreas de mejora y la optimización de sus prácticas educativas.

En síntesis, las herramientas TIC representan catalizadores poderosos para la efectiva implementación de la gamificación en la educación. Su capacidad para involucrar a los estudiantes,

adaptar el proceso de aprendizaje a sus necesidades específicas y proporcionar retroalimentación relevante y oportuna los convierte en recursos invaluable en el contexto educativo contemporáneo. No obstante, es imperativo subrayar que el éxito de estas herramientas radica en su integración reflexiva y contextualizada dentro del diseño de experiencias de aprendizaje auténticas y significativas.

Referencias

- Barrios Tao, H., Peña Rodríguez, L., y Cifuentes Bonnet, R. (2019). Emociones y procesos educativos en el aula: una revisión narrativa. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (58), 202-222. Documento en línea. Disponible <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/1093>
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 16(5).1-8. Documento en línea. Disponible <https://www.academia.edu/download/37885767/juego.pdf>
- Coll, C. (2007). Las competencias en la educación escolar: algo más que una moda y mucho menos que un remedio. *Innovación Educativa*, 161, 34-39. Documento en línea. Disponible http://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Varios/6-Cesar_Coll.pdf
- Comisión Económica para la América Latina y el Caribe [CEPAL] (2020). América Latina y el Caribe ante la pandemia del Covid-19. Efectos económicos y sociales. Informe especial Covid-19, (1). Documento en línea. Disponible https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45337/4/S2000264_es.pdf
- Cook, W. (2013) Training Today: 5 Gamification Pitfalls. *Training Magazine*. *Training*, 50(5), 6
- Documento en línea. Disponible <https://trainingmag.com/content/training-today-5-gamification-pitfalls>
- Deci, E. L., Koestner, R., y Ryan, R. M. (1999). A meta-analytic review of experiments examining the effects of extrinsic rewards on intrinsic motivation. *Psychological Bulletin*, 125(6), 627-668. Documento en línea. Disponible <https://psycnet.apa.org/record/1999-01567-001>
- Deci, E. L., y Ryan, R. M. (2013). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media. Documento en línea. Disponible <https://philpapers.org/rec/DECIMA>
- Febres-Cordero, M. A., y Anzola, M. (2019) Las relaciones sociales derivadas del uso de las tecnologías en los procesos educativos virtuales. *Educere*, 23(74), 27-37. Documento en línea. Disponible <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35657597003>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2022). De la recuperación del aprendizaje a la transformación de la educación. Resumen Ejecutivo. Documento en línea. Disponible <https://www.unicef.org/media/127751/file/From%20Learning%20Recovery%20to%20Education%20Transformation.pdf>
- Fonseca, H. (2009). Retroalimentación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje: un arma de doble filo. *Salud, Arte y Cuidado* 1(2). 50-52 Documento en línea. Disponible http://bibvirtual.ucla.edu.ve/db/psm_ucla/edocs/sac/sac0201/sac020108.pdf
- González, M. E. (2015). El b-learning como modalidad educativa para construir conocimiento. *Opción*, 31(2), 501-531. Documento en línea. Disponible <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568029.pdf>
- Guevara Gómez, H. E., Huarachi Quintanilla, L. A., Lozano Zanelly, G. A., y Vértiz Osoreo, J. J.

- (2021). Gestión del cambio en organizaciones educativas postpandemia. *Revista Venezolana De Gerencia*, 26(93), 178-191. Documento en línea. Disponible <https://doi.org/10.52080/rvg93.13>
- Hamari, J., Koivisto, J., y Sarsa, H. (2014 del 06 al 09 de enero). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification [conferencia] 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Waikoloa, USA. Documento en línea. Disponible <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hanus, M. D., y Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152-161. Documento en línea. Disponible <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Higgins, E., Grant, H., y Shah, J. (1999). Self-Regulation and quality of life: Emotional and nonemotional life experiences. En D. Kahneman, E. Diener y N. Schwarz (Eds.), *Well-being: The foundations of hedonic psychology*, (244-266). Russell Sage Foundation.
- Insuasty, E. A., y Zambrano Castillo, L. C. Z. (2011). Caracterización de los procesos de retroalimentación en la práctica docente. *Revista Entornos*, (24), 73-86. Documento en línea. Disponible <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3798805.pdf>
- Jiménez Segura, F. (2015). Uso del Feedback como estrategia de la evaluación. Aportes desde un enfoque socioconstructivista. *Actualidades Investigativas de la Educación*, 15(1), 4-5. Documento en línea. Disponible <https://dx.doi.org/10.15517/aie.v15i1.17633>
- Johnson, L., Becker, S. A., Estrada, V., y Freeman, A. (2014). NMC horizon report: 2014 K. The New Media Consortium. Documento en línea. Disponible <https://www.learntechlib.org/p/147472/>
- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: *Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons. Documento en línea. Disponible <https://dl.acm.org/doi/abs/10.5555/2378737>
- Kenny, R., y McDaniel, R. (2011). The role teachers' expectations and value assessments of video games play in their adopting and integrating them into their classrooms. *British Journal of Educational Technology*, 42(2), 197-213. Documento en línea. Disponible <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01007.x>
- Kirriemuir, J., y McFarlane, A. (2004). Literature review in games and learning. Documento en línea. Disponible <https://telearn.hal.science/hal-00190453/>
- López, L. (2013) La hermenéutica y sus implicaciones en el proceso educativo. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (15), 85-101.
- López-Peláez Casellas, M. P. (2014). Deleitando enseña: El componente lúdico y artístico en educación infantil. *Diálogos Educativos*, 14(27), 113-123.
- Luna Martínez, A. (2023) La conformación del discurso educativo de la Revolución Industrial. Un acercamiento filosófico y epistemológico. *Ju'unea Revista de Investigacion* 8(10) 1-12.
- Martínez Navarro, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277. Documento en línea. Disponible <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Mitchell, A., y Savill-Smith, C. (2004). The use of computer and video games for learning. A review of the literature. Learning and Skills Development Agency.

- Moher D, Shamseer L, Clarke M, Ghersi D, Liberati A, Petticrew M, Shekelle P, Stewart L.A. (2015). Preferred reporting items for systematic review and meta-analysis protocols (PRISMA-P) 2015 statement. *Systematic Reviews*, 4(1): 1-9. Documento en línea. Disponible doi: <https://doi.org/10.1186/2046-4053-4-1>
- Oblinger, D. (2004). The Next Generation of Educational Engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 8(8) 1-18.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC Documento en línea. Disponible <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. [OECD] (2020). Making the Most of Technology for Learning and Training in Latin America. *OECD Skills Studies*. Documento en línea. Disponible doi: <https://doi.org/10.1787/ce2b1a62-en>
- Osorio Sánchez, K., y López Mendoza, A. (2014). La Retroalimentación Formativa en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de Estudiantes en Edad Preescolar. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7(1), 13-30. Documento en línea. Disponible <https://revistas.uam.es/index.php/riece/article/view/3383/3597>
- Pérez Cervantes, M. L., y Saker Barros, A. (2012) Análisis de la efectividad del uso de la plataforma virtual webct en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la Universidad del Magdalena, Colombia. *REXE Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 11(21), 89-105. Documento en línea. Disponible <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243124125006>
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H., y Houghton, E. (2013). Game-based learning: Latest evidence and future directions. NFER Research Programme: Innovation in Education. Documento en línea. Disponible http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/10919/mod_resource/content/1/GAME01.pdf
- Piantanida, M., y Garman, N. B. (1999). The qualitative dissertation: A guide for students and faculty. Corwin Press.
- Pring, R. (2003). La educación como “práctica educativa”. *Claves de la filosofía de la educación*, 29-48.
- Quintero Cevallos, M. E. (2022). Kahoot y su aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza- aprendizaje. *Dominio De Las Ciencias*, 8(3), 524–538. Documento en línea. Disponible <https://doi.org/10.23857/dc.v8i3.2943>
- Ramírez, L. (2011) La transferencia en el proceso educativo. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 2(1), 85-89. Documento en línea. Disponible <https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856288006.pdf>
- Ramírez-Montoya, M. S. (2020). Transformación digital e innovación educativa en Latinoamérica en el marco del COVID-19. *Campus virtuales*, 9(2), 123-139. Documento en línea. Disponible <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/744>
- Reyes Lerma, E. A. (2015). Aplicación del modelo de retroalimentación de Hattie y Timperley a los estudiantes de la asignatura Química Industrial de la Corporación Universitaria del Meta [Tesis de Grado Maestro en Educación, Tecnológico del Monterrey]. Documento en línea. Disponible <http://hdl.handle.net/11285/626583>
- Rodríguez Companioni, O., y Rey Benguría, C. (2017) Los problemas sociales y su contextualización en el proceso educativo escolar: una necesidad actual. *Actualidades Investigativas en Educación*, 17(2), 1-17. Documento en línea. Disponible <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44758530017>

- Rodríguez-Cadena, R. (2019). Tecnología digital y afectaciones a la cultura de aprendizaje de sujeto social. *Revista Venezolana de Gerencia RVG*, 24(2), 502-514. Documento en línea. Disponible <https://doi.org/10.37960/revista.v24i2.31506>
- Rodríguez-Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista mediterránea de Comunicación*, 8(1), 181-189. Documento en línea. Disponible <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13>
- Salinas Ibáñez, J. (2008). Innovación educativa y uso de las TIC. Universidad Internacional de Andalucía. Documento en línea. Disponible https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/3647/2008_innovacioneducativa.pdf?sequence
- Savin-Baden, M., y Major, C. H. (2013). Qualitative research: The essential guide to theory and practice. Routledge.
- Sepúlveda Gallego, L. E. (2009). Una evaluación de los procesos educativo-ambientales de Manizales. *Revista Luna Azul*, (28), 46-56. Documento en línea. Disponible <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=321727230002>
- Silin, Y., y Kwok, D. (2017). A study of students' attitudes towards using ICT in a social constructivist environment. *Australasian Journal of Educational Technology*, 33(5), 50-62. Documento en línea. Disponible <https://doi.org/10.14742/ajet.2890>
- Vigo Montero, M., Gómez Zermeno, M. G., y Ábrego Tijerina, R. F. (2015). Evaluación de la Plataforma Virtual EPIC LMS como Sistema de Gestión de Aprendizaje según Estándares de Calidad Tecnológica y Usabilidad. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 13(2), 51-65.
- Westera, W., Nadolski, R., Hummel, H., y Wopereis, I. (2008). Serious games for higher education: A framework for reducing design complexity. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24(5), 420-432.
- Williamson, G., Velásquez, P., Pedraza, I., y Gudenschwager, H. (2019). Perfeccionamiento de profesores de jóvenes y adultos en modalidad b-learning: Aprendiendo de un caso. *Revista de Educacion de Adultos y Procesos Formativos* (9) 71-99.