

Universidad Nacional
Facultad de Ciencias Sociales
Escuela de Secretariado Profesional
Educación Comercial

DINÁMICAS DE GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES DURAS EN EL
PROCESO DE APRENDIZAJE EN IV NIVEL DE BACHILLERATO EN EDUCACIÓN
COMERCIAL

Tesis para Optar al Grado de Licenciatura en Educación Comercial

Estudiantes
M^a Guadalupe Solano Garita
Kimberly Cordero Pérez

Heredia, 2024

Tabla de contenido

Tabla de contenido	ii
Lista de Figuras.....	vi
Lista de tablas	vii
Hoja de aprobación.....	viii
Agradecimientos	ix
Dedicatoria	x
Resumen ejecutivo.....	1
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.....	1
Antecedentes.....	2
<i>Desde lo Histórico</i>	2
<i>A nivel Internacional</i>	3
<i>A nivel nacional</i>	4
<i>A partir de lo teórico</i>	5
<i>Metodológico</i>	8
Justificación	9
<i>Conveniencia</i>	9
<i>Relevancia social</i>	9
<i>Implicaciones prácticas</i>	9
<i>Valor teórico</i>	10
<i>Interés para el investigador y para la sociedad</i>	10
Problema y Objetivos	11
<i>Planteamiento del Problema</i>	11
<i>Definición e importancia</i>	11
Objetivos.....	12
<i>Objetivo General</i>	12

<i>Objetivos Específicos</i>	12
Beneficios	12
Viabilidad para realizar el trabajo.....	13
Limitaciones.....	14
Consideraciones éticas	14
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	15
Metodología Activa	16
Gamificación.....	19
Proceso de aprendizaje.....	27
Habilidades duras.....	30
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	38
Paradigma de investigación	39
Enfoque metodológico.....	40
Tipo de investigación.....	41
Sujetos.....	42
Población de estudio.....	44
Muestra.....	44
Fuentes de información.....	44
<i>Fuentes primarias</i>	45
<i>Fuentes secundarias</i>	45
Sistema de Categorías de Estudio	46
Descripción de instrumentos de recolección de datos	51
<i>La encuesta</i>	52
<i>El cuestionario</i>	52
<i>Grupo Focal</i>	53
<i>Entrevista</i>	53
Validación de instrumentos	54

Procedimientos y actividades.....	55
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	58
Resultados Encuesta de Estudiantes	59
Resultados Encuesta a Docentes.....	86
Resultados de Grupos Focales.....	101
Resultados de entrevistas a expertos.....	105
CAPÍTULO V: ANÁLISIS DE RESULTADOS	108
Gamificación.....	109
Dinámicas de Gamificación.....	110
Participación y Motivación.....	112
Proceso de Aprendizaje	114
Habilidades Duras	116
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	118
Conclusiones.....	119
<i>Objetivo uno: Conceptualización de la gamificación</i>	<i>119</i>
<i>Objetivo dos: Frecuencia de uso de la gamificación</i>	<i>120</i>
<i>Objetivo tres: Relación entre la adquisición de habilidades duras y el uso de la gamificación.....</i>	<i>121</i>
<i>Objetivo cuatro: Efecto de las Dinámicas de Gamificación en el Proceso de Aprendizaje.....</i>	<i>122</i>
Recomendaciones.....	123
<i>Para la Facultad de Ciencias Sociales.....</i>	<i>123</i>
<i>Para la Escuela de Secretariado Profesional</i>	<i>123</i>
<i>Para el profesional en Educación Comercial</i>	<i>124</i>
Referencias	125
Anexos.....	131
Anexo 1. Encuesta aplicada a docentes.....	131

Anexo 2. Encuesta aplicada a estudiantes.....	132
Anexo 3. Guía de grupo focal	133
Anexo 4. Guía de entrevista a expertos	134

Lista de Figuras

Figura 1. Técnicas de recolección de datos	51
Figura 2. Rango de edad de los participantes.....	59
Figura 3. Cursos matriculados por los estudiantes	60
Figura 4. Frecuencia de uso de estrategias de gamificación para incentivar el aprendizaje....	61
Figura 5. Cantidad de estudiantes que conocen el término gamificación	62
Figura 6. Frecuencia con que le gusta a los estudiantes usar estrategias de juego por medio de apps web	64
Figura 7. Grado de satisfacción al participar en distintas actividades.....	66
Figura 8. Frecuencia con que los docentes utilizan estrategias de juego por medio de apps web	68
Figura 9. Importancia del uso de estrategias de juego en el proceso de aprendizaje	69
Figura 10. Aplicaciones web conocidas por los estudiantes.....	70
Figura 11. Frecuencia con que les gusta usar actividades específicas en clase	71
Figura 12. Aceptación de actividades de juego grupales.....	73
Figura 13. Tipos de recompensa preferidas al participar de un juego.....	74
Figura 14. Grado de dificultad de las actividades	75
Figura 15. Juegos que más los motivan o identifican	76
Figura 16. Conocimiento del término habilidades duras.....	79
Figura 17. Reforzamiento de habilidades duras por medio de juego	80
Figura 18. Nivel de dificultad con que pueden aprender por medio de juegos en apps web ...	81
Figura 19. Uso de gamificación en Elaboración de documentos III.....	81
Figura 20. Uso de gamificación en Inglés Conversacional y Administrativo III	82
Figura 21. Uso de gamificación en Desafíos didácticos en la práctica de Educación Comercial	83
Figura 22. Uso de gamificación en el curso Introducción a los Métodos de Investigación.....	84
Figura 23. Años de experiencia docente	86
Figura 24. Actividades que utilizan los docentes frecuentemente	92
Figura 25. Recursos para juegos web.....	93
Figura 26. Rendimiento académico de los estudiantes ante el uso de estrategias de juego ...	96
Figura 27. Nivel de aceptación con las estrategias de juego en apps web para aumentar la participación en clase	96
Figura 28. Actividades que motivan a los estudiantes	97
Figura 29. Adquisición de conocimiento por medio de apps web.....	98

Lista de tablas

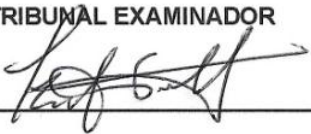
Tabla 1. Plataformas y Aplicaciones para la Educación Activa	24
Tabla 2. Descripción de Participantes e Instrumentos en el Estudio	43
Tabla 3. Esquema de objetivos, variables y definiciones según objetivos de investigación uno y dos	46
Tabla 4. Esquema de Objetivos, Variables y Definiciones según Objetivos de Investigación tres y cuatro	48
Tabla 5. Procedimientos y actividades para recolectar información del objetivo uno	55
Tabla 6. Procedimientos y actividades para recolectar información del objetivo dos.....	56
Tabla 7. Procedimientos y actividades para recolectar información del objetivo tres	56
Tabla 8. Procedimientos y actividades para recolectar información del objetivo cuatro	57
Tabla 9. Definición de gamificación por parte de quienes afirman conocer el término	62
Tabla 10. Beneficios de las estrategias de juego según los estudiantes.....	63
Tabla 11. Actividades que utilizan los docentes en clase.....	65
Tabla 12. ¿Ayudan los juegos a aprender contenidos de la clase?.....	78
Tabla 13. Preferencia de uso de actividades en clase	85
Tabla 14. Cursos que imparten los docentes participantes.....	87
Tabla 15. Metodologías activas conocidas por los docentes	88
Tabla 16. Definición de gamificación según los docentes.....	89
Tabla 17. Frecuencia con que contempla actividades de juego en los planeamientos de cada clase.....	90
Tabla 18. Frecuencia con la que utiliza actividades de juego en clase	91
Tabla 19. ¿Hay aportes o beneficios en la gamificación?	94
Tabla 20. Beneficios que se obtienen por medio de gamificación	95
Tabla 21. Habilidades duras que deben aprender los estudiantes en los cursos matriculados	99
Tabla 22. Contenidos que se pueden aprender o reforzar por medio de gamificación	100
Tabla 23. Resultados grupo focal 1. Curso Elaboración Integral de Documentos III	101
Tabla 24. Resultados grupo focal 1. Curso Inglés Comercial y Administrativo III.....	102
Tabla 25. Resultados grupo focal 2. Curso Introducción a los Métodos de Investigación para EC	103
Tabla 26. Resultados grupo focal 3. Curso Desafíos didácticos en la Práctica Docente para Educación Comercial.....	104
Tabla 27. Sistematización de entrevistas a expertos	106

Hoja de aprobación

Tesis presentada el 10 de diciembre de 2024 como requisito para la obtención del grado de Licenciatura en Educación Comercial de la Escuela de Secretariado Profesional, de la Universidad Nacional. El trabajo presentado se da por aprobado por los miembros del Tribunal Examinador.

MIEMBROS DEL TRIBUNAL EXAMINADOR


Sr. Ronald Salas Barquero
Representante de decanato
Facultad de Ciencias Sociales



Sra. Carolina Hernández Chaves
Representante de Dirección
Escuela de Secretariado Profesional



Sra. Xinia Corrales Escalante
Tutora



Sra. Herminia Ramírez Alfaro
Lectora

Sra. Marianela Delgado Fernández
Lectora



Bach. Kimberly Cordero Pérez
Proponente



Bach. María Guadalupe Solano Garita
Proponente



Agradecimientos

A Dios, por concedernos la sabiduría y fortaleza necesarias para completar este trabajo, guiándonos en cada paso y brindándonos claridad para superar cada desafío.

A la Universidad Nacional, por permitirnos ser parte de una institución tan importante y por prepararnos para ser profesionales de excelencia.

A la Doctora Xinia Corrales Escalante, por su apoyo incondicional tanto a nivel profesional como personal, impulsándome a alcanzar esta meta.

A todas las personas que contribuyeron a la realización de este proyecto, en especial a los estudiantes, docentes y expertos que participaron y colaboraron generosamente en este trabajo.

A nuestras familias, por ser un soporte incondicional, siempre impulsándonos y jamás limitando nuestros sueños. Su amor y apoyo han sido fundamentales en cada paso de este proceso.

A mi perrito Theo, que me acompañó en largas jornadas de estudio. Su presencia fue un consuelo silencioso en los momentos difíciles, y aunque hoy no está aquí para celebrar este logro, su recuerdo sigue siendo una fuente de alegría en mi vida. -GSG-

Dedicatoria

Este trabajo se lo dedico a Dios que es el que ha permitido que me mantenga en pie para poder seguir adelante en este camino de altos y bajos. A mi esposo por la paciencia y apoyo que me ha brindado durante el proceso; a mi hijo que llegó a mi vida para motivarme a luchar y ser mejor cada día. Finalmente, a mi compañera Guadalupe quien ha sido un pilar en este proceso, por su firmeza, paciencia y amor por hacer que este trabajo haya dado sus mejores frutos. -KCP-

A mi madre, quien ha luchado incansablemente para darme siempre lo mejor y, con su ejemplo, me ha enseñado a no conformarme con menos de lo que ella ha soñado para mí. Gracias, mamá, por tu amor, tu sacrificio y por enseñarme el valor de la perseverancia. Este logro es también tuyo. A mi papá, que siempre ha estado tras bambalinas, y sé que ha orado por mí para que siempre me vaya bien. Gracias, papá, por tu amor y tu apoyo en cada paso. A la niña que fui, por su curiosidad, sus sueños y su valentía para imaginar un futuro lleno de posibilidades. A esa versión de mí misma que creció sabiendo que con Dios a su lado, podía alcanzar cualquier meta que se propusiera. -GSG-

Resumen ejecutivo

La presente investigación, titulada "La influencia de la gamificación en la adquisición de habilidades duras en el aprendizaje de Educación Comercial" se centró en evaluar el impacto de la gamificación en la adquisición de habilidades duras entre los estudiantes del IV nivel de Educación Comercial de la Escuela de Secretariado Profesional. Para lograr este objetivo, se aplicaron dos encuestas: una dirigida a los estudiantes y otra a los docentes. Además, se realizaron tres entrevistas a expertos en el campo y se llevaron a cabo tres grupos focales con los estudiantes, lo que permitió una comprensión más profunda de sus experiencias y percepciones sobre la gamificación.

Se desarrolló en la Escuela de Secretariado Profesional, un contexto académico específico que permite observar cómo la gamificación puede influir en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Esta iniciativa responde a la creciente necesidad de adaptar los métodos de enseñanza a las nuevas dinámicas de aprendizaje, al utilizar la gamificación como una herramienta innovadora que puede aumentar la motivación y la eficacia en la adquisición de habilidades duras, esenciales para la formación profesional.

Dentro de la metodología utilizada en el trabajo de investigación se encuentra un enfoque de investigación mixta, el cual permitió recolectar datos cualitativos y cuantitativos. Los datos cualitativos permitieron un acercamiento con la población participante; esto les facilitó expresar de forma genuina lo que consideraban acerca del objetivo de investigación planteado. En el caso de las investigadoras, les permitió recolectar la información mientras interactuaban en tiempo real con cada uno de los participantes durante la investigación; los datos cuantitativos permitieron cuantificar en la investigación la población participante.

Los resultados obtenidos indican que la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes, así como en su capacidad para adquirir y aplicar habilidades duras.

Es importante recalcar que la gamificación, según lo investigado, no es simplemente "jugar", sino que conlleva una planificación específica por parte del docente para saber cómo y cuándo aplicarla en sus clases para que, por medio del juego, se adquiera un aprendizaje específico.

Finalmente, se concluye que integrar la gamificación en los procesos educativos puede enriquecer significativamente el aprendizaje en la carrera de Educación Comercial.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

La tesis que se desarrolla a continuación tiene como objetivo analizar la influencia de la gamificación en la adquisición de habilidades duras en el proceso de aprendizaje a nivel de bachillerato de la carrera de Educación Comercial, cuya gestión académica y curricular es responsabilidad de la Escuela de Secretariado Profesional y, por su condición de carrera compartida, en su componente pedagógico, participa la División de Educología de la Universidad Nacional.

Este trabajo es producto de una ardua investigación enfocada en el contexto de la Escuela de Secretariado Profesional, cursos específicos del IV nivel de la carrera de Educación Comercial, dentro de los cuales se encuentran: Elaboración Integral de Documentos III, Inglés Conversacional y Administrativo III, Introducción a Métodos de Investigación para Educación Comercial y Desafíos Didácticos para la Práctica Docente.

La gamificación es un tema que se aborda durante la carrera de Educación Comercial al tratarse de un tipo de metodología activa, cuya función es colaborar con el aprendizaje de una manera distinta a la tradicionalmente conocida, sin embargo, en gran medida se habla de la gamificación para la obtención y fortalecimiento de habilidades blandas, tales como: el trabajo en equipo, el liderazgo, la comunicación asertiva, entre otras; pero surge la inquietud sobre si es posible utilizar esta metodología para obtener o reforzar habilidades duras o también conocidas como habilidades técnicas propias de la carrera.

Dentro de esta investigación, se encuentran diferentes apartados como el enfoque, metodológico, instrumentos y datos obtenidos para poder brindar las conclusiones, de acuerdo con el análisis de resultados y observaciones pertinentes.

Antecedentes

En este apartado, se utilizarán como referencia algunas investigaciones realizadas a nivel nacional e internacional, así como artículos y publicaciones que permitan explicar la relevancia de este estudio.

Desde lo Histórico

Es importante mencionar que la gamificación, a pesar de ser un término en tendencia, no deja de tratarse de una actividad realizada desde hace muchos años atrás; solo que, con la implementación de la tecnología, tal como lo menciona Subiabre (2018) en su artículo:

Las consolas de juego, las plataformas online y los medios y entornos vinculables a juegos han incrementado su presencia en diversos sectores de actividad y en la educación es donde probablemente más incrementarán su presencia en el corto y mediano plazo, utilizándose de manera más profusa en los programas de formación. (p.6)

A nivel Internacional

Por otro lado, González y Zepeda (2016), realizaron una propuesta con el tema “Integración de Gamificación y Aprendizaje activo en el aula, el enfoque de la investigación es cualitativa y el método etnográfico como técnica, con el fin de analizar el comportamiento y relación docente- estudiante y viceversa”, cuyo propósito era analizar el ambiente que se daba en el aula, con una población de 22 estudiantes de la universidad autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa, México.

González y Zepeda (2016) expresan que:

El objetivo de integrar la gamificación y el aprendizaje activo en el aula fue porque detectaron que los docentes en la actualidad están teniendo problemas con los estudiantes en el sentido que son más demandantes y activos, que el método tradicional educativo no está surtiendo un buen efecto en los estudiantes y esto provoca que los estudiantes no tengan deseos de asistir a clases, ya que les parece aburrido y monótono el proceso. (p.4)

El tema de la gamificación y su aplicación es antiguo, de alguna manera en la educación tradicional se ha utilizado, pero en la educación actual es conveniente que el educador estudie y analice más la implementación de esta metodología activa, ya que hay medios tecnológicos que ayudan a implementarlo en el aula de manera que ayude tanto al colectivo docente como a la comunidad estudiantil en el aprendizaje. Ahora bien, queda claro que no es solo usar la gamificación sin planificación, el docente está obligado a manejar y conocer sobre herramientas tecnológicas que le ayuden en este tema. Es importante mencionar que debido a la pandemia por Covid-19, el uso de tecnologías digitales representó todo un reto para el personal docente y, poco a poco, la educación fue cambiando de utilizar libros en físico y estar presentes en un aula física a recibir clases en medios virtuales y con textos digitales.

Oscoco *et al.* (2019) realizaron una investigación llamada “Habilidades Duras y Desempeño de Tareas en la Oficina General de Administración del Ministerio de Transportes y Comunicaciones, Cercado de Lima 2019”, la cual consiste en “determinar la relación entre habilidades duras y el Desempeño de Tareas en la Oficina General de Administración del

Ministerio de Transportes y Comunicaciones, Cercado de Lima 2019” (p. 5). Dicha investigación se realizó porque:

en la Oficina General de Administración del Ministerio de Transportes y Comunicaciones la problemática que se ha ido presentando es la ineficiencia de los puestos, ya que en algunas áreas específicas se necesitan trabajadores que cuenten con los conocimientos y habilidades necesarios para que tengan un alto rendimiento en esa función. (Oscoco *et al.*, 2019, p. 7)

La relación que existe entre ambas investigaciones es que buscan demostrar que las habilidades duras son necesarias para desempeñar diferentes funciones según sea el cargo, ya sea en el campo laboral o en el ámbito educativo como estudiante.

A nivel nacional

Los investigadores Monge y Rodríguez (2020), de la Universidad de Costa Rica, Rodrigo Facio, realizaron un proyecto de investigación llamado “Programa para el desarrollo de competencias y habilidades en el personal de la Central de Equipos y Esterilización del Hospital del Trauma/INS, 2019”. Según los investigadores, el proyecto surge por la “deficiencia en la aplicación de los procedimientos a la hora de realizar el procesamiento estéril” (p.17) en la Central de Equipos y Esterilización (CEyE). Es por esto por lo que deciden elaborar una capacitación para el personal que labora en CEyE, la cual busca fortalecer las competencias y habilidades duras.

Dentro de las habilidades duras mencionadas por los autores están la “técnica aséptica, manejo de lavadoras, manejo de desechos, Conocimiento del uso de los equipos, maquinaria y químicos utilizados en CEyE” (Monge y Rodríguez, 2020, p.75).

Es importante destacar que en el ámbito de la salud es importante apearse a los protocolos de seguridad y de limpieza de los instrumentos utilizados, es por esto que los funcionarios del sector salud deben tener claro cuáles son las habilidades duras que necesitan para desempeñar en su trabajo. Ambas investigaciones se relacionan, ya que tienen como finalidad fomentar las habilidades duras como base importante de toda labor.

A partir de lo teórico

Las metodologías activas, han tomado protagonismo en el ámbito educativo universitario; actualmente, existen diferentes estrategias que sirven para poner en práctica dichos métodos, entre ellos, la gamificación, que según la investigación realizada por Álvarez (2019) de Pontificia, Universidad Católica de Perú, “en la educación superior, la gamificación es considerada como una estrategia metodológica para promover la motivación y participación de los estudiantes” (p.21), aspecto de importancia, porque los involucra directamente en el proceso de aprendizaje, al crear ellos mismos su propio conocimiento, con la guía del profesor, por medio de juegos.

En esta investigación, la autora menciona que “el docente debe saber cómo y cuándo integrar la gamificación en una sesión de clase para conseguir resultados positivos” (Álvarez, 2019, p.2), tomando en cuenta aspectos como los objetivos del juego para no perder de vista su propósito y la creación de contenido atractivo, que no genere un resultado contrario al esperado, además del perfil y nivel de acceso de cada estudiante para escoger una herramienta adecuada.

Por otra parte, Santillana (2020) habla sobre cómo atender la baja motivación que poseen los estudiantes del curso de programación de la carrera de computación en Arequipa, Perú, donde menciona que “el no atender este problema de manera pertinente ocasionará que siga habiendo una alta tasa de alumnos que no finalizan la carrera” (p.13), lo cual se puede relacionar con cualquier carrera donde los docentes no logren incentivar al estudiante con sus métodos de aprendizaje, al utilizar herramientas que resulten poco atractivas, o una misma metodología para desarrollar todos los contenidos de la clase; además, asegura que:

la gamificación ha comenzado a ser utilizada para diferentes finalidades como en las organizaciones para motivar al personal en el cumplimiento de ciertas tareas, en las instituciones educativas para motivar a los alumnos y mejorar su desempeño en los cursos que llevan. (p.14)

Al igual que Álvarez (2019), en su investigación Santillana (2020) habla sobre la motivación, asegurando que existen dos tipos:

La intrínseca que viene del mismo individuo, la cual puede controlar, auto reforzar y que es inducida por una actividad que el individuo disfruta realizar; y la extrínseca que viene de afuera y que se utiliza como un medio para la ejecución de una tarea y para lograr un objetivo o meta. (p.6)

Según lo dicho por este autor, es recomendable la motivación intrínseca porque el mismo sujeto se siente atraído por el curso o tema, y no realiza las actividades solo por querer aprobar, sino para realmente aprender, pero no se debe desechar también que el docente puede producir

motivación extrínseca, en este caso por medio de la gamificación, al proponer actividades que generen interés en los estudiantes por el tema visto al desarrollarlo de una manera atractiva y divertida haciendo que disfruten el proceso, asimismo. Santillana (2020) afirma que:

la utilización de TIC para implementar gamificación (haciendo uso de uno o más de los elementos presentes en los juegos), facilita mucho el trabajo, ya que actualmente existen aplicaciones que nos permiten crear o configurar los componentes, mecánicas o dinámicas sin mucho esfuerzo. (p.24)

En cuanto a eso, cabe resaltar que las tecnologías de la información han avanzado muchísimo en temas educativos, convirtiéndose en una herramienta que se utiliza casi a diario en las instituciones de educativas y, por medio de internet, se puede acceder a páginas que ofrecen una gama de opciones gratuitas o de pago para gamificar contenidos al gusto del docente y pensando siempre en el beneficio del estudiante.

Los dos estudios anteriores, se basan en la gamificación para aumentar o mejorar la motivación del estudiante, lo cual se considera un aspecto verdaderamente importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, sin embargo, ¿qué hay de la gamificación como método de aprendizaje para la obtención de habilidades duras?

Laker y Powell (2011) afirman que “las habilidades duras son conocimientos relacionados a la educación y nivel de experiencia, que permiten el manejo de datos, equipos y sistemas” (p. 63). Ejemplos de habilidades duras incluyen: escritura, matemáticas, estadística, finanzas, química, biología, la capacidad de utilizar los programas de software, entre otros.

Las habilidades duras son todo aquel conocimiento que se tenga sobre algo en específico y que pueda ejecutarlo de manera correcta.

El proceso de construcción de conocimientos produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente, “es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador” (Alfonso, 2003, p.1). En el proceso de aprendizaje, es importante tomar en cuenta que desde que se es un bebé se tiene un proceso de cambios en los cuales todo lo aprendido repercute de forma positiva o negativa en el desarrollo cognitivo.

Como consecuencia del proceso de aprendizaje, ocurren cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (estudiante). Con la ayuda de la persona docente, que dirige su actividad conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, así como a la formación de habilidades y hábitos acordes con su concepción científica del mundo, el estudiante adquiere una visión sobre la realidad material y social; ello implica necesariamente una transformación escalonada de la personalidad del individuo

(Alfonso, 2003, p.1). En este proceso, el aprendizaje dirige a la persona a formarse su propio concepto, le ayuda a redescubrirse y a conocer cuál es la mejor manera en la que aprende.

La motivación y la participación de los estudiantes en el aula es muy importante; algunos factores que pueden influir para que el estudiante se motive y participe son: la metodología que utilice el profesor en las clases que desarrolla, la forma en la que el docente imparte el contenido de cada una de las lecciones, otro factor que sirve como motivación es la dinámica de clase que desarrolle el docente (Medina 2008).

Hay dos maneras de enseñar el conocimiento académico: mediante el aprendizaje pasivo del alumnado (denominado pasivo porque el protagonismo lo asume el docente mediante la sesión de transmisión) y el aprendizaje activo, en el que el alumnado asume más protagonismo en su participación en la enseñanza. Ambas pretenden que el alumnado se implique en el proceso de enseñanza y aprendizaje para consolidarlo y significarlo más (Medina 2008).

Otra investigación corresponde a Torres *et al.* (2021); el nombre de la propuesta es “Competencias transversales en ingenierías: Una aproximación desde los principios de gamificación”. Según Torres *et al.* (2021), “en la investigación participaron 121 estudiantes de pregrado de ingeniería y 166 egresados, grupos focales de expertos en docencia, diseño y en modelos educativos por competencias” (p.1).

La finalidad de la investigación fue crear una herramienta didáctica motivacional para comprobar si la gamificación tiene buenos resultados al ser aplicados en la educación; además, contempla también habilidades duras y habilidades blandas, conocidas también como “competencias”. Dentro de la investigación se refieren a las habilidades duras por el nombre de “competencias básicas” y las habilidades blandas por el nombre de “competencias transversales”, dando por hecho de que las habilidades blandas son principalmente importantes en el ambiente laboral.

Como conclusión de esta investigación se determinó que la gamificación juega un papel muy importante, ya que motiva al estudiante en el aprendizaje y consideran que aprende mejor haciendo; además, recomiendan que la gamificación sea apoyada en competencias transversales, quiere decir, habilidades blandas para que el estudiante esté capacitado para enfrentar situaciones de conflicto que se le presenten.

Metodológico

El informe de investigación indagado tiene como relación con que este informe que se encuentra en proceso, en el sentido de que fomenta la utilización de la gamificación en la educación, además, relaciona las habilidades duras y blandas.

En este caso, se intenta abordar las habilidades duras, ya que también es importante que los estudiantes tengan conocimiento sobre el manejo y control de esta habilidad, ya que también es solicitada en el ámbito laboral.

González y Zepeda (2016) documentaron que:

los estudiantes entran en un estado de estrés y preocupación si el docente les indica que serán evaluados por medio de exámenes o tareas, pero después de haber aplicado la técnica de gamificación y le explicaron al estudiante que no se iba a evaluar con exámenes ni tareas, sino que se utilizará la gamificación, los estudiantes tuvieron una respuesta positiva, y motivó más la asistencia a clases y la justificación de llegadas tardías; en este caso, le indican al estudiante que se les asignaría trabajo para realizar en casa para que pudiera recuperar notas por el tiempo de ausencia o tardía. (p.2)

Álvarez (2019) menciona que “se basan en el uso de Kahoot como herramienta para relacionar las actitudes y motivaciones de los estudiantes, para ello profundizaron sobre ¿qué es la motivación? y algunas teorías existentes al respecto” (p.4).

Usan (2020), en su investigación titulada “Inclusión de metodologías activas en el alumnado de Enseñanza Superior Universitaria”, plantea como idea principal el “incluir el uso de diferentes metodologías participativas en la enseñanza de deportes colectivos y conocer sobre la opinión de los estudiantes respecto a las metodologías utilizadas” (p. 1).

La conclusión a la que llegó el investigador fue que el implementar el uso de distintas metodologías participativas tuvieron una respuesta positiva por parte del estudiantado, creando un ambiente colaborativo, participativo y de gran aprendizaje.

La relación que tiene la investigación realizada por Usan (2020), con respecto a esta investigación, es:

fomentar el uso de metodologías activas en los diferentes cursos que se imparten en el cuarto nivel de la carrera de Educación Comercial, además de fomentar el desarrollo de habilidades duras que amerita la carrera para un mejor desempeño profesional. (p. 1)

Justificación

Conveniencia

Tomando en consideración que es común que existan estudios acerca de fomentar habilidades blandas, por ser una preferencia que, en las organizaciones al momento de contratar a una persona busquen estas destrezas, se pretende dar a conocer la importancia de también fomentar las habilidades duras, ya que muchas veces se supone que las personas las tienen. No obstante, las maneras de aprender se vuelven demasiado teóricas y monótonas, es ahí donde se desea dar a conocer más información sobre las habilidades duras y cómo desarrollarlas por medio de la gamificación.

Relevancia social

Se considera que para la institución educativa es importante porque, como ente formador de profesionales, es necesario que cada persona estudiante adquiera las habilidades duras correspondientes a su profesión, para que sean exitosos al aplicarlas en el campo laboral; además, como estudiantes, les ayuda a aprender de una manera menos tediosa, al utilizar diferentes herramientas que hagan los contenidos más llamativos y fáciles de recordar.

En la actualidad, la población estudiantil se ha vuelto más exigente, se interesa en aprender más de forma tecnológica, esto porque la tecnología ha avanzado y hay mayor accesibilidad a información, esto provoca que el docente necesite actualizarse cada vez más para poder responder a las exigencias en el aprendizaje de los estudiantes como lo exige el mercado laboral.

Implicaciones prácticas

En este caso, la investigación si ayuda a resolver un problema práctico, ya que busca innovar y llevar a cabo prácticas nuevas de aprendizaje para ser aplicadas en las distintas modalidades en las que se imparten cursos, para colaborar con el docente a dejar de lado las clases magistrales y motivar a que incorpore técnicas innovadoras que motiven tanto al docente como al estudiante en el proceso de aprendizaje.

Además, ayuda a que tanto los estudiantes como los docentes identifiquen y logren reforzar cada una de las habilidades duras que necesitan desarrollar para un mejor desempeño

en el campo laboral, aportando así seguridad a los profesionales en su campo al ejecutar las distintas tareas que le asignen.

Valor teórico

Las metodologías activas son un tema que se encuentra en tendencia y por ello hay estudios alrededor de las diferentes técnicas que existen, por ejemplo en el artículo realizado por la española Paños (2017), el cual llamó “ Educación emprendedora y metodologías activas para su fomento”, se indica que el objetivo de su artículo es “ofrecer un marco teórico que aporte luz a los educadores de todas las etapas educativas, académicos y a otras partes interesadas a la hora de seleccionar las metodologías activas que mejor favorecen la competencia de emprender” (p.2). Dentro de las metodologías activas que menciona como más adecuadas para utilizar en la formación de una competencia emprendedora están: estudio de casos, juegos de negocios empresariales y simulaciones, aprender haciendo en situaciones reales, aprendizaje experiencial, charlas con emprendedores, aprendizaje basado en el diseño, creación de planes de negocio, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje cooperativo y aprendizaje y servicio.

Entre ellas se encuentra la gamificación, en esta investigación en especial se busca un enfoque de la gamificación en la Educación Comercial y la obtención de las habilidades duras específicas de la carrera, ya que el ser educador amerita de conocimiento, creatividad y habilidades específicas para que se desarrollen las labores de forma eficaz.

Dentro de las actividades de los grupos focales se percibe una alta aceptación por parte de los estudiantes con las actividades lúdicas, considerando así que, los juegos tradicionales o tecnológicos (gamificación), si aportan beneficios positivos en el aprendizaje de los estudiantes.

Interés para el investigador y para la sociedad

El interés es conocer aspectos como la frecuencia de uso que le dan los docentes a la gamificación, así como la manera en que reciben los estudiantes estas actividades, si les gusta y les resulta beneficioso para aprender, además de poder brindar sugerencias al finalizar este estudio, les ofrece la oportunidad a las investigadoras de aportar al mejoramiento de las clases y la obtención de conocimiento propios de Educación Comercial.

En esta investigación todos se benefician, desde los docentes, estudiantes de cuarto nivel, las investigadoras y toda aquella persona que se involucre en conocer la investigación, en primer lugar, porque se detallan algunas de las habilidades duras que se necesitan desarrollar en los diferentes cursos de la Carrera de Educación Comercial, específicamente en el cuarto nivel, que quizá desconocían; en segundo lugar, se demuestra que la gamificación brinda grandes aportes en el desarrollo de aprendizaje de los estudiantes, al generar mayor interés en el estudiante por aprender y al hacer más interactivo y ameno el ambiente en la clase.

Problema y Objetivos

Planteamiento del Problema

¿Cómo las dinámicas de gamificación influyen en el proceso de aprendizaje de la carrera en bachillerato en Educación Comercial de la UNA en la adquisición de habilidades duras?

Definición e importancia

Actualmente, la Escuela de Secretariado Profesional oferta la carrera Educación Comercial compartida con la División de Educología, donde abordan todo tipo de temáticas relacionadas y actualizadas sobre el proceso de enseñanza - aprendizaje, uno de los muchos temas y métodos que se estudian son las metodologías activas.

Con el paso del tiempo, ha aumentado la aplicación de metodologías activas como método para mediar las lecciones, tanto en escuelas y colegios como en universidades, una de esas metodologías que ha tomado mayor auge, es la gamificación. Según Calvo y López (2021) la gamificación “tiene el potencial de mejorar la calidad del aprendizaje porque involucra al alumnado en su proceso de enseñanza de una manera que es percibida como lúdica y que proporciona disfrute inmediato” (p.3), y suele ser muy utilizada para fomentar y fortalecer habilidades blandas, asociadas al comportamiento de las personas, como la capacidad de trabajo en equipo, liderazgo o manejo de emociones; cualidades necesarias para un mejor desempeño en un ambiente que sea social, laboral o personal.

Y surge a raíz del interés y la experiencia que han vivido las investigadoras al vivenciar que muy pocos docentes incluyen esta metodología en el desarrollo de sus clases y el deseo de saber si existe alguna posibilidad de adquirir o consolidar habilidades duras también llamadas habilidades técnicas, por medio de gamificación, al considerar que pueden ser de gran provecho

para los estudiantes, porque justamente la intención principal, es analizar si este método tiene una influencia a la hora de aprender, y así dar a conocer los resultados para que sean tomados en cuenta por los docentes al momento de planear e impartir sus lecciones.

Objetivos

Objetivo General

Analizar la influencia de la gamificación en la adquisición de habilidades duras en el proceso de aprendizaje de la carrera de Educación Comercial a nivel de bachillerato.

Objetivos Específicos

Establecer la conceptualización de gamificación que hace la carrera de Educación Comercial para valorar el nivel de importancia asignado.

Indagar sobre la frecuencia con que se utiliza la gamificación para aumentar la participación y motivación de los estudiantes de bachillerato de la carrera.

Comparar la relación entre la adquisición de las habilidades duras y el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje.

Determinar el efecto que tienen las dinámicas de gamificación en el proceso de aprendizaje, de los estudiantes de IV nivel en Educación Comercial.

Beneficios

La Universidad Nacional se beneficia como institución con la investigación porque aporta material teórico comprobado en el campo, el cual puede llegar a aplicar en cada una de las carreras que la institución ofrece como metodología moderna mediante la gamificación en la obtención de habilidades duras en los estudiantes.

Es importante mencionar que en la Escuela de Secretariado Profesional se forman profesionales en la carrera de Educación Comercial, por lo que deben tener claro cuáles son las habilidades duras que necesitan desarrollar para desempeñar en el campo de trabajo, ya que serán futuros facilitadores de conocimientos adecuados a las demandas modernas de los estudiantes y el mundo laboral.

También, la investigación brinda beneficio a los Docentes ya que les facilita información de diferentes herramientas tecnológicas las cuales pueden ser de mucha utilidad en el desarrollo de las clases, estas herramientas se pueden clasificar según el docente considere necesario la habilidad dura que necesite reforzar en los estudiantes, además, se aplica el concepto de aprender jugando y los quehaceres del curso se tornan más amenos y menos monótonos.

Para la investigación, el estudiante juega un papel muy importante, es por esto que se beneficia de manera directa, porque la investigación busca que el estudiante desarrolle y refuerce por medio de la gamificación las habilidades duras que necesita para cada uno de los cursos que forman parte de la carrera. Es importante resaltar que, dentro de las actividades de los grupos focales realizados, se percibe una alta aceptación de parte de los estudiantes con las actividades lúdicas, considerando así que los juegos tradicionales o tecnológicos (gamificación) sí aportan beneficios positivos en el aprendizaje de los estudiantes.

En términos generales, la investigación favorece a todas las personas que se involucren en conocer sobre ella, ya que, por medio de los estudiantes de la carrera de Educación Comercial, docentes y postulantes, quedará un valioso conocimiento sobre lo que es trabajar las habilidades duras por medio de la gamificación.

Viabilidad para realizar el trabajo

El trabajo de investigación se considera viable, este cuenta con la autorización de la Escuela de Secretariado Profesional para realizar cada uno de los procedimientos necesarios para recolectar la información que ayude en el desarrollo de la investigación; además, la Escuela facilitó el contacto con los docentes y estudiantes necesarios para el estudio.

La población de estudiantes de bachillerato también estuvo de acuerdo en participar en los diferentes grupos focales, dentro de los cuales los cursos que se analizaron fueron: Elaboración Integral de Documentos III, Inglés Conversacional y Administrativo III, Desafíos Didácticos para la Práctica Docente para Educación Comercial, Métodos de Investigación para Educación Comercial.

Otro elemento que lo hace viable es que las investigadoras han realizado investigaciones sobre las diferentes metodologías activas que existen, recalcando que en la presente investigación únicamente se enfoca en gamificación; además, han brindado capacitaciones relacionadas con el tema a docentes de Colegio.

Finalmente, las investigadoras poseen el conocimiento, tiempo y recursos necesarios para desarrollar el tema de investigación planteado.

Limitaciones

Una de las limitaciones es el difícil acceso a una cantidad de estudiantes considerable, ya que, al tener un tiempo limitado en el trabajo de campo, la recolección de información está un poco limitada.

La comunicación con algunos docentes fue difícil, ya que se tuvo que comunicar más de una vez e insistir en preguntar si podían colaborar.

La coordinación con el préstamo de estudiantes, ya que se tenía que coordinar si se podía en tiempos fuera de clases.

El tiempo para la realización de los grupos focales, ya que se contó con solo una hora para poder realizar las diferentes actividades.

Las complicaciones tecnológicas, los grupos focales se realizaron por encuentros remotos, no presenciales y esto limita mucho la comunicación.

Consideraciones éticas

La población estudiantil y docente fue notificada por medio de un consentimiento informado, el cual detalladamente explica cuál es el objetivo de la investigación y las actividades a realizarse, cada uno de los participantes firmó de manera voluntaria, por lo que sabían que la participación en la investigación no genera ningún tipo de riesgo para ellos, de lo contrario, son beneficios que les permiten tener un criterio propio sobre las habilidades duras que poseen en los cursos estudiados y la ejecución de diferentes herramientas tecnológicas que antes no conocían.

Es importante recalcar que la manipulación de información está únicamente a cargo de las investigadoras, nadie más tiene acceso a ella; para salvaguardar la integridad de los participantes se utilizan seudónimos.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

En este capítulo se presentan los fundamentos teóricos relacionados a cada una de las variables propuestas y el marco referencial, los cuales permiten fundamentar y evidenciar el objeto de estudio para comprender esta investigación.

Se comienza examinando la definición y los principales componentes de la gamificación, así como su fundamentación en teorías del aprendizaje y la motivación.

En resumen, este marco teórico proporcionará una base conceptual sólida para comprender cómo esta estrategia activa puede promover la obtención de habilidades duras. Mediante el análisis de las teorías del aprendizaje y metodologías activas, se establecerá una conexión entre la gamificación y los enfoques educativos fundamentados, sentando las bases para futuras investigaciones y aplicaciones de este método en el contexto académico.

Metodología Activa

1. Definición conceptual de Metodología activa

Las metodologías activas son estrategias para obtener resultados, en este caso aprendizaje. Al respecto Peralta y Guamán (2020) aseguran que “se enfocan más en la actividad del discente que en los contenidos, rompiendo con los esquemas ortodoxos que durante muchos años han primado en la manera de enseñar y aprender” (p.3). Estos autores también mencionan que:

Otorgan nuevas funciones tanto al docente como al estudiante, el primero se convierte en mediador, facilitador y guía al servicio de la gestión de aprendizaje, favoreciendo la participación, las relaciones cooperativas, la creatividad, el pensamiento crítico y la reflexión del segundo mediante propuestas de tareas didácticas direccionadas a la resolución de problemas reales. (p.5)

Muntaner *et al.* (2020) dicen que “se consideran novedosas ya que el sistema educativo se ha basado en todo este tiempo en las directrices de un modelo tradicional que perdura hasta la actualidad” (p.3). Esto se puede interpretar como que las metodologías activas son procesos interactivos entre el estudiante y el docente, por lo que favorece la comunicación y la participación entre alumnos, docentes y contenidos.

Como lo mencionan los autores, las metodologías se enfocan en el estudiante más que en el contenido, buscan que el estudiantado consiga un aprendizaje significativo partiendo de sus necesidades educativas, del cómo aprende o cómo prefiere aprender; el estudiante pasa a cumplir un papel protagónico, por lo que se ve más involucrado que en las clases tradicionales.

En ese sentido, se espera que sea participativo, reflexivo, autónomo, ingenioso, servicial, investigador, ordenado y no solo un receptor de información.

Asimismo, el docente debe buscar que haya interacción con los contenidos y entre los estudiantes, mientras ellos adquieren conocimientos y habilidades y los acompaña durante el proceso de aprender a aprender. Para esto es necesario que también se capacite y adquiera nuevas estrategias y técnicas pedagógicas. La persona docente debe despertar en el estudiante esas ganas de investigar, de aprender y de transmitir sus conocimientos de una manera diferente a la convencional.

1.1. Características de las metodologías activas

Según Bernal y Martínez (2017), las metodologías activas poseen tres ideas principales las cuales son:

El estudiante es un protagonista activo de su aprendizaje: Las metodologías lo que buscan es que el estudiante sea el protagonista directo más que el docente, esto porque los estudiantes modernos son más exigentes y cada vez buscan aprender cosas nuevas y que además estas se adecuen al campo laboral.

El aprendizaje es social: Los estudiantes aprenden mucho más de la interacción que surge entre ellos que solamente de la exposición. La interacción entre estudiantes es importante porque entre ellos se pueden motivar y además compartir pensamientos de mejora ante un determinado tema de interés.

Los aprendizajes deben ser significativos: El aprendizaje requiere ser realista, viable y complejo de forma que el estudiante halle relevancia en la transferencia de dicho contenido. Este punto es muy importante ya que lo que expresa es que los temas que se le presentan al estudiante para su aprendizaje deben de ser motivador, que fomente en el estudiante las ganas de aprender, que le presente retos en los cuales logre aplicar los conocimientos que tiene. (p.4)

Estas características son las que resultan más llamativas para utilizarlas, ya que le da un enfoque a la educación más participativo por parte de los estudiantes.

Frecuencia de uso de las metodologías activas: La frecuencia de uso de las metodologías activas dependerá del docente, es él quien debe incluir las diferentes propuestas existentes y adaptarlas a su clase, la personalización de cada metodología debe basarse en el objetivo que se desee alcanzar, ya que con algunas el estudiante consigue aplicar habilidades como el trabajo en equipo y en otras profundiza los contenidos teóricos del curso.

De este modo, es el profesor quien las incluye en sus planes pedagógicos y escoge cuándo y cómo aplicarlas. En cuanto a la frecuencia, no existe un dato específico que diga que se deben utilizar una vez al día o por semana, queda a criterio de cada profesional en educación.

1.2. Tipos de metodologías activas

En cuanto a los tipos de metodologías existentes, hay varias y cada vez se van incluyendo nuevos, algunas de estas son:

1. **Aprendizaje Cooperativo:** Consiste en un proceso de aprendizaje el cual las personas o estudiantes se unen en grupo y trabajan para un mismo fin, cada persona participante cumple un rol específico en las actividades que desempeña.

De acuerdo con Bernal y Martínez (2017):

Pretende la formación de comunidades de aprendizaje, entendidas como un grupo de personas que, reunidas en un lugar y tiempo determinados, se ocupan de una tarea que les exige asumir funciones específicas e interactuar para el logro de una meta en común. (p.4)

2. **Aprendizaje Basado en Problemas:** Este método es muy similar al método del caso; sin embargo, se basa en problemas reales que requieren soluciones. En cualquier ámbito educativo es una gran opción.

Espejo y Sarmiento (2017) mencionan que “se desarrolla en base a pequeños grupos que trabajan sobre un problema concreto de la vida real con la ayuda de un profesor tutor” (p.4). Por medio de este tipo de metodología los estudiantes deben aplicar la teoría y experiencia que tengan para lograr resolver la situación que se les presente y, al acercarlos a la realidad, puede resultar bastante oportuno en la adquisición de conocimiento y es una gran oportunidad de aprendizaje.

3. **Simulación:** El actuar o dramatizar una situación específica es una de las actividades que más ayuda a los estudiantes para recordar procedimientos, además les permite divertirse en el proceso al caracterizar una situación o un personaje y puede resultar bastante motivador tener un poco de regocijo durante las clases.

Sobre este tipo de metodología, Bernal y Martínez (2017) afirman que “el aprendizaje se muestra a través de la dramatización de situaciones hipotéticas” (p.105).

4. **Aula invertida:** Esta metodología, según Maliza *et al.* (2019), “es una alternativa de enseñanza que en los últimos años ha tomado gran relevancia en las que se coadyuva las ventajas de la educación tradicional con las tendencias del aprendizaje virtual” (p.3).

De modo que el docente le puede enviar al estudiante, un vídeo, una lectura o cualquier material para que lo estudie en casa para posteriormente ser discutido en clase. Claramente, con esta metodología el estudiante debe asumir una responsabilidad de cumplir con lo asignado, pues de lo contrario al llegar a la clase corre el riesgo de no comprender de lo que se habla o de no poder realizar las actividades propuestas, por ejemplo, si se envía para la casa una lectura, en el aula se puede realizar una comprensión mediante el empleo de preguntas que el estudiante debe responder según lo leído previamente.

Por esa razón Maliza *et al.* (2019) también enfatizan en que:

El aula invertida conduce a que el estudiante desarrolle el pensamiento crítico, sea un ente analítico y reflexivo que aporte de forma significativa a la sociedad a través de la solución de problemas, promueve en el estudiante el compromiso, responsabilidad y la autorregulación. (p.6)

Gamificación

Definición conceptual de Gamificación

La gamificación ha ganado popularidad en los últimos años, al ser una metodología atractiva y motivadora para los estudiantes, Cerda *et al.* (2020) la define como:

Una estrategia que el docente emplea para incrementar la motivación en contextos formales como el aula, utilizando elementos de juego de manera estructurada, organizada y predispone al estudiante para la adquisición de nuevos aprendizajes convirtiéndolos en jugadores. (p.7)

Pero cabe destacar que la gamificación no cuenta con una definición universal por lo que se pueden encontrar diferentes maneras de describir el término. Por su parte, Bahji *et al.*, Cózar y Sáez y Shanmugam *et al.* (citados en Torres *et al.*, 2021) mencionan que “la gamificación en su sentido más estricto se define como una herramienta tecnológica que utiliza la mecánica basada en juegos, estética y elementos del juego para involucrar a las personas, motivar la acción, resolver problemas y promover el aprendizaje” (p.2).

También, los autores Aguilar *et al.* (2020) aseguran que “la idea básica de la gamificación es aprovechar el poder motivacional de los juegos para fines no relacionados con los propósitos de entretenimiento del juego en sí” (p.3).

Sin embargo, todas las conceptualizaciones que se encuentren sobre el término incluyen las palabras “el juego”, pero no se trata de realizar juegos sin objetivos claros, sino de adaptar los contenidos para que el alumnado pueda reforzar o adquirir conocimientos, habilidades y

competencias mientras se divierte, de manera que está jugando, sí, pero no solo con fines de entretenimiento, sino educativos.

Al utilizar este tipo de método, se facilita la interiorización de conocimientos, generando en el estudiante no solo diversión, sino una experiencia de aprendizaje distinta; además, al implementar la gamificación en clases, se fortalecen los diferentes tipos de aprendizaje, ya que esta modalidad implica imágenes, colores, videos, sonidos y puede ayudar a que el alumno comprenda los contenidos de una manera más sencilla.

Características de la gamificación

Según Gabinete de Teleeducación de la Universidad Politécnica de Madrid (2015), algunas características de la gamificación son:

- a) Activa la motivación por el aprendizaje.
- b) Retroalimentación constante.
- c) Aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo.
- d) Compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí.
- e) Resultados más medibles (niveles, puntos e insignias)
- f) Generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente
- g) Aprendices más autónomos.
- h) Generan competitividad a la vez que colaboración. (p.5)

Normalmente, al finalizar una dinámica se presenta un “premio”, este puede ser desde un reconocimiento por parte de los demás jugadores hacia el ganador, hasta puntos u obsequios. El hecho de competir con las demás personas de la clase puede generar un estado de motivación muy grande, por demostrar quién sabe más o es mejor, siempre y cuando, todo sea de manera respetuosa.

Beneficios de aplicar gamificación en el aula

En un artículo, Mulkeen (2018) menciona las siguientes ventajas de la gamificación:

- a) Hace que el aprendizaje sea divertido e interactivo.
- b) Genera adicción al aprendizaje.
- c) Proporciona *feedback* inmediato.
- d) La gamificación potencia la experiencia de aprendizaje. (párr.5)

La diversión que le proporciona a los estudiantes el tener cierto grado de competencia es una manera de motivarlos al evidenciar el progreso que van obteniendo mediante cada actividad, además la colaboración que se puede dar entre compañeros, la simplificación de contenidos al presentarlos de una manera atractiva y la posibilidad de personalizar cada ejercicio, según el contenido que se vaya a impartir, también hace que sea un método muy gustado.

Elementos que integran la gamificación

1. Dinámicas

Werbach y Hunter (2012) dicen que las dinámicas son las que determinan el comportamiento de los estudiantes y se relacionan con la motivación de los alumnos. Conforme a la referencia anterior, se atribuye la responsabilidad tanto al docente como del estudiante, porque los involucra de manera directa en el proceso.

Existe jerarquía de los elementos de la gamificación. Hay que considerar que “el diseño de las mecánicas sin dinámicas favorece a que los usuarios caigan en actividades rutinarias” (Fernández, 2020, p. 6). Las dinámicas se relacionan con la motivación del estudiante involucrado y en la experiencia que haya adquirido de ella.

2. Mecánicas

La mecánica dentro de la gamificación toma un papel muy importante, ya que estas generan inquietudes en las personas y esto permite que el estudiante se interese por conocer e investigar más sobre determinado tema. Según (Cortizo Pérez et al., 2011):

Las mecánicas son una serie de reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta “adicción” y compromiso por parte de los usuarios, al aportar retos y un camino por el que transitar, ya sea en un video juego, o en cualquier tipo de aplicación. (p.3)

Esto quiere decir, que el juego va acompañado de instrucciones o reglas, como lo menciona (Cortizo Pérez et al., 2011) para que el juego pueda ser ejecutado por los participantes y estos tengan conocimiento sobre qué se permite en el juego y qué no; en otras palabras, la interacción, entre el juego y los jugadores, las mecánicas generan competitividad en las personas.

Werbach y Hunter (2012) aseguran que “representan el proceso básico que impulsa la acción y genera la participación del jugador” (p.82).

3. Componentes

Finalmente, los componentes para Werbach y Hunter (2012) “representan las formas específicas que pueden tomar la mecánica o la dinámica o, dicho de otra manera, los recursos disponibles, así como las herramientas que podemos utilizar para diseñar una actividad basada en la gamificación” (p. 30).

Además, “son los recursos disponibles para diseñar la gamificación” Fernández-Arias et al. (2020) p.6). Esto quiere decir que, los componentes son toda aquella herramienta o metodología que se utilice para crear la gamificación.

Según Fernández-Arias et al. (2020), existen tres aspectos importantes de las dinámicas que se deben tomar en cuenta:

- **Limitaciones:** es importante que un juego tenga niveles difíciles o con cierto grado de dificultad ya que esto provoca interés y retos en el jugador.

Emociones: el juego genera diferentes emociones en el jugador, es por esto por lo que se deben tomar en cuenta en la gamificación.

- **Narración:** este último proceso es importante ya que es la interacción que tiene el jugador con el juego, es decir, la narración son las reglas del juego, las pautas a seguir para que el juego pueda ser ejecutado.

Con las dinámicas se desarrollan competencias relacionadas con la conciencia de uno mismo. (Fernández-Arias et al. (2020, p.6), esto quiere decir que, la persona es capaz de reconocer sus estados personales y su forma de actuar y que además tiene el poder de controlarlos.

- **Componentes de la Gamificación**

Los componentes en la mecánica son la guía motivadora del juego y son los que indican las pautas a seguir según las reglas ya establecidas en la dinámica. (p.6)

Según Herranz (2013), existen varios tipos de componentes a mencionar a continuación:

- a) **Retos:** la idea del reto es que el jugador salga de su zona de confort y asuma una responsabilidad de interacción con el juego.
- b) **Oportunidades, competición y colaboración:** le indica al jugador la forma en la que debe interactuar con respecto al juego.
- c) **Asociaciones entre jugadores:** Esto permite que los jugadores formen equipos y trabajen de forma conjunta para lograr el objetivo del juego.

- d) **Retos u obstáculos:** estos permiten que el jugador se detenga y analice de qué forma debe actuar para poder avanzar, dentro de los retos se pueden ganar puntos si así lo dictamina el juego.
- e) **Realimentación:** este componente puede abarcar premios de por medio si el jugador realiza acciones o brinda respuestas que estén correctas para un mayor aprendizaje.
(p.3)

Influencia de la gamificación en el proceso cognitivo

El proceso cognitivo ha generado miles de estudios que permiten entender su funcionamiento, dentro de ellos Freré *et al.* (2022) mencionan que “es el proceso cognitivo que nos permite interpretar nuestro entorno a través de los estímulos que captamos mediante los órganos sensoriales” (p.3) y Paz y Sitaví (2022) dicen que:

En cuanto a los procesos cognitivos relacionados con el aprendizaje son las funciones cognitivas que permiten recibir y seleccionar, almacenar y transformar, elaborar y recuperar la información interna o del ambiente que nuestro cuerpo recibe y transmite a las áreas del cerebro para procesar. (p.4)

Es por eso que los colores, los sonidos, las sensaciones y las acciones pueden ser de gran valor para que las personas puedan tener un mejor aprendizaje. Paz y Sitaví (2022) también hace referencia a la educación al mencionar que:

Los procesos cognitivos y su correlación con el sistema educativo según el contexto donde se encuentre el ser humano deben contener aspectos anatómicos, biológicos, cognitivos entre otros para un desempeño adecuado de las habilidades involucradas para el aprendizaje formal en un sistema educativo. (p.6)

Los estímulos que reciben los estudiantes de su entorno les dan acceso a conocimientos y hacen que adopte conductas o incluso realice las acciones necesarias para la rama de estudio que esté desarrollando. Alpízar (2016) indica que:

El desarrollo de la estructura cognitiva en el ser humano, de acuerdo con el Dr. Feuerstein, es el producto de dos modalidades de interacción entre el organismo y su ambiente: la exposición directa a la fuente de estímulo y el aprendizaje mediado. (p.9)

Es ahí donde el docente debe encontrar una manera de adaptar los juegos a los contenidos de su materia, sin caer en excesos.

Herramientas para aplicar gamificación

Existe gran variedad de herramientas tecnológicas, las cuales están diseñadas para aplicar la gamificación, dentro de las cuales están:

Tabla 1.
Plataformas y Aplicaciones para la Educación Activa

Herramienta	Concepto	Función	Características
Genially	Software para crear contenidos interactivos	Crear imágenes, infografías, presentaciones, <i>microsites</i> , catálogos, mapas con efectos interactivos y animaciones.	Conexión a internet, trabajo en línea, no requiere instalación, licencia gratuita y de pago.
Socrative	Gestor de participación estudiantil en tiempo real	Realizar test, evaluaciones, actividades, manejo de datos por el docente.	Disponible en App Store, Chrome Web Store, Google Play.
Quizizz	Plataforma de cuestionarios online gamificada	Crear, compartir y evaluar contenidos educativos con avatares, música, memes, etc.	Fácil creación de exámenes y juegos, participación desde cualquier dispositivo, no requiere registro de los estudiantes.
Kahoot	Plataforma de cuestionarios interactivos	Realizar actividades tipo test, concursos, debates, preguntas multimedia.	Gratuita, permite usar contenido creado o propio, no se necesita cuenta para participar.

Cerebriti	Portal de juegos educativos	Evaluar conocimientos en diversas áreas mediante juegos.	Gratuito, permite crear y compartir juegos, incluye <i>ranking</i> de competencia.
Brainscape	Plataforma de gamificación basada en <i>flashcards</i>	Enseñar mediante <i>flashcards</i> creadas por usuarios o colaborar creando nuevas.	Gratuita, requiere conexión a internet, o no necesita instalación.
Educaplay	Plataforma para crear actividades multimedia	Crear crucigramas, sopa de letras, dictados y otras actividades educativas interactivas.	Trabaja en línea, requiere plugin de <i>Flash</i> .
Edmodo	Red social educativa privada	Facilitar el aprendizaje mediante un espacio de comunicación cerrado.	Perfiles de profesor, alumno y familiar, usada en línea.
Quizlet	Aplicación para aprender vocabulario	Crear clases y listas de vocabulario con <i>flashcards</i> , juegos y estadísticas de estudio.	Incluye modos de aprendizaje, compatibilidad con varios idiomas, compartición de fichas.
Edpuzzle	Herramienta para editar videos	Editar videos con preguntas, cuestionarios o notas de voz.	Control de progreso del alumno, permite establecer límites de tiempo y añadir comentarios.

Classtime	Plataforma de e-learning	Proporcionar herramientas de colaboración social <i>learning</i> en clases presenciales.	Desafíos de colaborativos, banco de preguntas, integración con Google Classroom.
Bamboozle	Plataforma para crear juegos de preguntas y respuestas	Crear juegos para equipos con preguntas y respuestas de manera sencilla y gratuita.	Gratuito, no se necesita iniciar sesión, ideal para recordar conceptos de clases previas.
Liveworksheets	Herramienta para digitalizar actividades	Convertir actividades interactivas realizar tareas línea.	Compatible en con varios formatos, permite tareas desde casa con autocorrección.

Nota. Esta tabla muestra diferentes herramientas tecnológicas con las cuales se puede aplicar la gamificación.

Aplicación de la gamificación

La gamificación en la educación es cada vez más común utilizarla, en la actualidad llega a ser complemento de la educación tradicional, ya que se pueden transformar contenidos que antes se aplicaban de forma magistral. Ahora se puede optar por utilizar los distintos tipos de gamificación para crear las clases y contenidos más interesantes, esto porque el estudiante interactúa con medios tecnológicos que hacen más innovador el proceso.

Según Caravaca *et al.* (2021), “el uso de juegos en las aulas para reforzar el aprendizaje y motivar al alumnado parece cada vez más recurrido en todos los niveles de enseñanza y no sólo en la Educación Primaria” (p.2). Los autores enfatizan en que no se trata de infantilizar, sino que los juegos son previamente preparados por los docentes con el propósito de dar seguimiento al aprendizaje del estudiante.

Proceso de aprendizaje

Según Solomon (2008), “el aprendizaje es como un cambio relativamente permanente en la conducta provocado por la experiencia” (p.106).

Moreno (2016) menciona que “el término aprendizaje es el desarrollo de experiencias y el ser incluidos es una disciplina o una comunidad de práctica” (p.40). Desde corta edad el ser humano se compone de aprendizajes, como mencionan los autores, esto provoca cambios en la conducta; lo que quiere decir que poco a poco la persona va aprendiendo cosas nuevas, por ejemplo, en la etapa de desarrollo, el bebé aprende a caminar, en este proceso de aprendizaje están sus padres guiando el proceso. En una etapa más adelante, el niño o niña va a la escuela y aprende a leer y escribir, entre otras habilidades. Estos son procesos que con el paso del tiempo se acumulan y le permite a la persona crecer personal y profesionalmente. Cabe destacar que el proceso de aprendizaje va de la mano con las emociones y experiencias de las personas, esto quiere decir que, entre mejor sea la experiencia que tuvo la persona al aprender, mejor va a ser su desempeño en el futuro.

Estilos de aprendizaje

Es importante comprender cómo es que aprenden los estudiantes y las competencias que estos pueden llegar a desarrollar para lograr que adquieran un aprendizaje significativo y consigo formar estudiantes competentes para el futuro. Según Valencia y López (2017), basados en el estudio realizado por Alonso (1995), lograron determinar que existen cinco características más importantes en cada uno de los estilos de aprendizaje, llamadas principales características, las cuales diferencian de forma puntual cada estilo de aprendizaje, mientras que las mencionadas como otras características, pasan a segundo plano, pero no significa que no sean importantes.

1. **Activo:** Principales características: animador, improvisador, descubridor, arriesgado y espontáneo.

Otras características: creativo, novedoso, aventurero, renovador, inventor, vital, vividor de la experiencia, generador de ideas, lanzado, protagonista, chocante, innovador, conversador, líder, voluntarioso, divertido, participativo, competitivo, deseoso de aprender, solucionador de problemas y cambiante.

2. **Reflexivo:** Principales características: ponderado, concienzudo, receptivo, analítico y exhaustivo

Otras características: observador, recopilador, paciente, cuidadoso, detallista, elaborador de argumentos, previsor de alternativas, estudioso de comportamientos, registrador de datos, investigador, asimilador, escritor de informes y declaraciones, lento, distante, prudente, inquisidor y sondeado.

3. **Teórico:** Principales características: metódico, lógico, objetivo, crítico y estructurado.

Otras características: disciplinado, planificado, sistemático, ordenado, sintético, razonador, pensador, relacionador, perfeccionista, generalizador, buscador de hipótesis, buscador de modelos, buscador de preguntas, buscador de supuestos subyacentes, buscador de conceptos, buscador de finalidad clara, buscador de racionalidad, buscador del por qué, buscador de sistemas de valores y de criterios, inventor de procedimientos y explorador.

4. **Pragmático:** Principales características: experimentador, práctico, directo, eficaz y realista.

Otras características: técnico, útil, rápido, decidido, planificador, positivo, concreto, objetivo, claro, seguro de sí, organizador, actual, solucionador de problemas, aplicador de lo aprendido y planificador de acciones. (p.7)

Niveles de Adquisición del Aprendizaje

Los niveles de adquisición del aprendizaje se manifiestan según etapas del aprendizaje del estudiante. Nolasco (2018) hace mención sobre cuatro niveles de adquisición del aprendizaje, según el pedagogo Franco Frabonni:

- a) **Aprendizajes elementales:** Aprendizaje como fijación–reproducción de informaciones provenientes del exterior. El alumno sabe recordar, reconocer y repetir un contenido (términos, hechos, conceptos, principios) de manera similar a la que han sido presentados.
- b) **Aprendizajes Intermedios:** El aprendizaje como primera elaboración de la información adquirida. El alumno sabe utilizar y aplicar los conocimientos adquiridos a diversos lenguajes, modelos interpretativos y aplicativos: Es el saber del historiador, matemático, científico, geógrafo, entre otras profesiones. Básicamente consiste en la descripción y aplicación de conocimientos.

- c) **Aprendizajes Superiores Convergentes:** Proceso de descomposición sistematización – reconstrucción mental y operativa dentro de los contenidos de una unidad de conocimiento dada. Análisis y síntesis en períodos amplios de tiempo.
- d) **Aprendizajes Superiores Divergentes:** Proceso de descubrimiento de aspectos cognitivos inéditos, invención de diversas soluciones para un mismo problema. (p.38)

Etapas de aprendizaje

Algunas etapas fundamentales del aprendizaje son:

Interés

Expresa la intencionalidad del sujeto por alcanzar algún objeto u objetivo, se dice que el interés está íntimamente unido a las necesidades individuales las cuales lo condicionan (Yáñez, 2016). El interés forma parte fundamental en la educación, por ejemplo, hay estudiantes que son apasionados por algún idioma y existen otros que no, pero lo aprenden porque quizás lo necesitan, la calidad del aprendizaje entre un estudiante que esté interesado por un idioma va a ser más alto que el aprendizaje en el estudiante que no le interesa aprender un idioma.

Es aquí a donde el docente necesita conocer a sus estudiantes para que les tome parecer sobre qué les gusta y qué no, claro está que hay que hay contenidos que se deben cumplir y no se pueden obviar, pero el docente podría acordar con los estudiantes y buscar la forma de despertar ese interés

Atención

Boujon y Quaireau (citado en Yáñez, 2016) expresan que:

La atención produce una interpretación de los objetos y sucesos con especial claridad y precisión; pudiéndose ejemplificar un adecuado cuadro de atención cuando el individuo pasa del estado de oír hacia el de escuchar y del estado de mirar al de observar (p.8)

El interés está ligado con la atención, por eso, en el aprendizaje, para captar la atención del estudiante los temas les deben parecer familiares por alguna vivencia propia, el tema tratado en el momento puede que llame la atención del estudiante y este considere que el tema aporta a su vida personal o laboral.

Motivación

La motivación es un proceso individual y es sentida por cada ser humano de acuerdo con su historia personal. Es por ello por lo que un facilitador (docente) puede provocar o maximizar

tal necesidad en el estudiante, por medio de estrategias pedagógicas adecuadas (Yáñez, 2016). En la educación es importante que sea el docente la primera persona motivada, ya que es quien va a estar a cargo a parte de transmitir el conocimiento y de generar en el estudiante las ganas de aprender.

Adquisición

Yáñez (2016) indica que “es cuando el estudiante se pone inicialmente en contacto con los contenidos de una asignatura” (p.7). Esta fase es importante en el proceso de aprendizaje, ya que con el primer contacto que el estudiante tenga con alguna materia le puede generar cambios positivos o negativos.

Comprensión e interacción

Esta etapa va más allá de tener interés o atención por parte del estudiante, “involucra el pensamiento: la capacidad de abstracción y comprensión de conceptos, así como la memoria significativa” (Yáñez, 2016, p.7), esto significa que en esta etapa el estudiante tiene criterio para desarrollar un determinado tema, se involucra en aprender más y comprende mejor el objetivo.

Aplicación

Yáñez (2016) considera que “la aplicación correcta de un conocimiento o experiencia a una situación nueva constituirá una pauta eficaz para observar el cambio conductual en un estudiante y verificar si efectivamente el proceso de aprendizaje se desarrolló de manera adecuada” (p.9). Quiere decir que en esta fase el estudiante pone a prueba lo aprendido, ya sea en alguna situación de la vida, en el ámbito educativo o laboral, pone a prueba sus capacidades y habilidades en el desempeño de las tareas; además, se valora si tuvo un aprendizaje positivo al desarrollar las tareas, esto le dará al estudiante seguridad y satisfacción. En cambio, si el estudiante no logra realizar las tareas de la mejor manera poniendo a prueba lo aprendido, puede causar frustración en el estudiante.

Habilidades duras

Concepto de habilidades duras

El término de habilidades duras no resulta una expresión muy común; sin embargo, estas habilidades se estudian y utilizan diariamente, son quizá de las más desarrolladas en las instituciones educativas ya que, según Yturalde (2020), “las habilidades duras son habilidades

adquiridas y mejoradas a través de la práctica constante, la repetición y la formación” (párr.9). También, este autor menciona que las Habilidades Duras son evidenciadas en las áreas de producción, manejo de equipos y maquinarias, áreas técnicas, tecnológicas, de investigación científica, laboratorios, diseño, presupuesto, finanzas, entre otras; esto quiere decir que es la capacidad de cada persona para asimilar la información y aplicarla cuando sea necesario.

Para Díaz (2020), “son conocimientos relacionados a la educación y nivel de experiencia, que permiten el manejo de datos, equipos y sistemas” (p.1), porque “la competencia dura se refiere a conocimientos técnicos, prácticos, mecánicos, específicos para una tarea o actividad (p. 1).

Según Díaz (2020), “las duras se obtienen a través de la educación formal, tradicionalmente en entornos académicos o profesionales y están relacionadas con contenidos propios de la educación formal” (p1). Son habilidades técnicas que se ajustan al trabajo, normalmente, pueden adquirir habilidades duras en el aula, en un curso en línea, a través de libros y otros materiales, o en el trabajo (Reyes 2018).

Basados en los conceptos anteriores, los autores concuerdan con que las habilidades duras son aquellos conocimientos que adquieren las personas en su etapa de aprendizaje desde la escuela hasta la universidad, si así lo completaran; pero, además, es todo aquello que les permite a las personas desempeñarse en algún cargo, por ejemplo, si una persona va aplicar en un trabajo para el puesto de secretariado, las habilidades duras que debe tener esta persona son las siguientes: conocimiento y manejo de paquetes de office, dominio de uso de tecnología, un segundo idioma, si así lo requiere el puesto, saber digitar de forma rápida y eficaz, conocer y saber realizar diferentes tipos documentales, saber sobre archivo tanto digital como físico, entre muchas otras.

En general, las habilidades duras son lo que hace a una persona apta para desempeñar algún puesto o tareas determinadas.

Características de las habilidades duras

Las habilidades duras son aquellas habilidades específicas que se necesitan para desempeñar una determinada tarea. Cortés (2022) menciona algunas características, como, por ejemplo, “son fáciles de comprobar: por medio de exámenes, pruebas o evaluaciones, se confirman con diplomas, certificados y títulos: confirman que ha adquirido determinadas competencias profesionales” (p.1).

Diferencia entre habilidades duras y habilidades blandas

Según Hilario y Daybellis (2019), “la diferencia entre habilidades blandas y habilidades duras es que las habilidades blandas se refieren a habilidades interpersonales mientras que las habilidades duras se refieren a habilidades operacionales” (p.26). Diferenciar estas habilidades ayuda a la persona a que realice un autoexamen sobre cuáles de ellas debería reforzar y, además, genera retos mediante los cuales las personas tienen claro cómo defender su habilidad más fuerte sobre otras personas.

Importancia de la obtención de habilidades duras

Desarrollar habilidades duras en determinada especialidad es muy importante, en primer lugar, esto permite que se analice a la persona si es apta para desarrollar determinadas tareas, porque en el campo laboral este tipo de habilidades se pueden medir, además, la persona puede demostrar que tiene la capacidad para desarrollar las distintas tareas que demanda el puesto por el que se postula.

En segundo lugar, el que estas habilidades se puedan medir le ayuda a la persona a que también se autoanalice en qué es bueno y qué debe reforzar para mejorar.

Por último, este tipo de habilidades con los años se deben ir mejorando, ya que la tecnología avanza y con ella la necesidad de aprender a manejar distintos recursos tecnológicos, insta a incrementar el aprendizaje en distintas especialidades y así crecer como un mejor candidato para un puesto en específico en el campo laboral moderno.

Tipos de habilidades duras

Como se ha mencionado anteriormente, las habilidades duras son todo el conocimiento que tiene una persona sobre un tema determinado, esto puede ser según la profesión, por ejemplo, un docente debe poseer conocimientos específicos según la rama de la educación a la que se dedica o un médico según su especialidad.

Las habilidades duras son muy amplias, en este caso se mencionan algunas: escritura, matemáticas, estadística, finanzas, química, biología, la capacidad de utilizar los programas de software, entre otros (Díaz, 2020).

Habilidades duras según los cursos de IV nivel de la carrera de Educación Comercial

La carrera de Educación Comercial es parte de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNA. Esta carrera se acreditó ante el SINAES en el año 2018 y se puede apreciar en su página web que el perfil de salida de sus estudiantes es:

- a) Secretaria/o en el sector empresarial.
- b) Docente de las materias propias de Educación Comercial a nivel de enseñanza media, parauniversitaria y universitaria, en instituciones públicas y privadas.

Se define como:

La carrera que forma docentes en el área comercial y de secretariado, buscando crear ambientes académicos favorables para la construcción y reconstrucción del conocimiento acerca de los procesos de enseñanza-aprendizaje de una disciplina y de sus vínculos con los procesos educativos en los que ocurren. (UNA, 2023, párr. 1)

Tomando en cuenta el perfil de salida del estudiantado y la definición de esta área de estudio, es parte importante de la investigación identificar cuáles son las habilidades duras que se necesitan desarrollar o reforzar en los cursos de IV nivel de la carrera de Educación Comercial que se están analizando, por lo que se detallan algunas habilidades correspondientes a cada curso. Cabe recalcar que se realizó un análisis exhaustivo a cada uno de los programas de estudio.

Elaboración Integral de Documentos III

El propósito de este curso, según el programa de estudio de la Escuela de Secretariado (2022), es enseñar a los estudiantes sobre la creación de bases de datos. Es importante aclarar que esta investigación se realizó con el plan de estudios para el periodo 2005 al 2022, porque a partir del año 2023 entra en vigor el plan de estudios de la Carrera de Educación Comercial rediseñado.

Dentro de las habilidades duras encontradas en este curso están:

1. Introducción al Diseño de bases de datos

Los temas estudiados principalmente son: concepto de un administrador de base de datos, concepto básico de una base de datos, ventajas y alcances de una base de datos, terminología de una base de datos y modelo de una base de datos relacional.

2. Creación de base de datos en Microsoft Access

Los temas estudiados principalmente son: elementos básicos de Microsoft Access, creación de base de datos en Microsoft Access, definición, creación y modificación de tablas, definición de los campos y sus propiedades.

Inglés Comercial y Administrativo III

El propósito de este curso es perfeccionar las cuatro habilidades del idioma inglés: escucha, conversación, comprensión de lectura y comprensión auditiva (Escuela de Secretariado, 2022).

Comunicar ideas e interactuar usando expresiones adecuadas

Los temas estudiados principalmente son:

- a) Cultura organizacional
- b) Vocabulario en el campo específico de la administración de oficinas
- c) Recursos materiales, humanos y tecnológicos.

Desafíos Didácticos en la Práctica Docente para la Educación Comercial.

- a) El propósito de este curso es contextualizar problemas del proceso de enseñanza y aprendizaje por medio de un seminario y Práctica Docente.

Planeamiento didáctico

En el programa de estudio de este curso los temas estudiados principalmente son:

- a) Elaboración de un planeamiento didáctico y evaluaciones (Escuela de Secretariado, 2022).
- b) Conocimiento y utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).
- c) Metodologías activas por medio de las TIC.

Introducción a Métodos de Investigación para Educación Comercial

El propósito de este curso es analizar principios teórico-prácticos de la investigación científica.

- a) Componentes del método científico.
- b) El conocimiento popular y el conocimiento científico.
- c) Etapas del plan de trabajo de un estudio de investigación científica.

Existen múltiples investigaciones sobre gamificación, todas con importantes aportes sobre este método, donde el objetivo de muchas es demostrar que por medio de actividades gamificadas se puede aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes, y en el caso específico de la educación superior, es una buena estrategia para transformar la experiencia de los aprendices. Al respecto Yunque (2022) menciona que “la educación como se conoce, tradicional y pasiva o, mediante la cual el educando es solo un recipiente de información, deberá reinventarse para hacer que los jóvenes sean participantes activos” (p.18) y si hablamos de un contexto universitario, es necesario tomar en cuenta que se pueden encontrar en las aulas personas de todas las edades, que pueden tener distintas perspectivas sobre estas actividades lúdicas, por lo que siempre se debe tener un objetivo claro para cada ejercicio, tomando en cuenta las características del contenido y del estudiantado, ya que muchos enfoques gamificados incluyen elementos de competencia y trabajo en equipo donde se promueve una mayor participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. En lugar de ser meros receptores de información, los estudiantes se convierten en protagonistas de su propia experiencia educativa, tomando decisiones, resolviendo problemas y enfrentando desafíos.

En cuanto a los docentes, Yunque (2022) asegura que “las organizaciones educativas cada vez están demandando la presencia de líderes con un liderazgo basado en la autoridad y no en el poder, es decir, un liderazgo transformacional” (p.41). Es hora de dejar atrás al docente que solamente llega a su clase a transmitir su conocimiento a los estudiantes de manera poco eficaz. Aunque la gamificación no está directamente relacionada con el liderazgo transformacional, su implementación en la educación superior puede proporcionar un entorno en el que los líderes educativos puedan ejercer un liderazgo basado en la autoridad y no en el poder. Al aprovechar los elementos de juego, estos líderes pueden fomentar la participación, la colaboración, el pensamiento crítico y la confianza entre los estudiantes, promoviendo así un enfoque de liderazgo transformacional mientras obtienen los conocimientos necesarios para desarrollarse como profesionales. Cabe resaltar que este trabajo investigativo de Yunque (2022) siguió un enfoque descriptivo-cualitativo, ya que se enfoca en explorar la calidad, los significados y las experiencias subjetivas de los participantes.

Por su parte, Armijos (2017) en su investigación utiliza un enfoque mixto para aprovechar las fortalezas de ambos enfoques y obtener una comprensión más completa y enriquecedora, este autor menciona que:

Las estrategias pedagógicas tradicionales tienen una baja eficacia en la actual sociedad del conocimiento, en resultado de la proliferación de tecnologías de la información y comunicación, que permiten que cualquier persona tenga acceso a todo tipo de información de manera inmediata. Esto obliga a los docentes a un cambio hacia nuevas formas de aprendizaje bajo el contexto social actual. (p.14)

En este contexto, se destaca la necesidad de que los docentes adopten nuevas formas de aprendizaje que se adapten al entorno social actual. La disponibilidad de información en línea ha llevado a un cambio en las dinámicas de aprendizaje, y las estrategias pedagógicas tradicionales, basadas principalmente en la transmisión de información por parte de los docentes, se han vuelto menos efectivas. Esto implica el uso activo y creativo de las TIC en el proceso educativo, aprovechando las herramientas digitales para fomentar la participación activa de los estudiantes, la colaboración, el pensamiento crítico y el aprendizaje significativo.

Según Álvarez (2019), para poder incorporar la gamificación en el proceso de aprendizaje, se deben tomar en cuenta ciertos pasos, los cuales son:

- **Determinar las características de los estudiantes:** el docente debe estudiar el perfil de los estudiantes para determinar cuál herramienta es la adecuada para utilizar, además, el docente debe conocer las habilidades de los estudiantes para determinar la dificultad de la actividad y así lograr la motivación en todos los estudiantes.
- **Definir los objetivos de aprendizaje:** los objetivos que plantee el docente deben ser claros y específicos, y determinar en cuál de ellos aplicar la gamificación para obtener resultados positivos.
- **Creación de contenido educativo y actividades para la gamificación:** el contenido debe ser educativo, atractivo y con elementos multimedia.

Las actividades de aprendizaje deben diseñarse con el propósito de que los estudiantes posean oportunidades variadas para lograr el objetivo y debe poseer metas alcanzables según la población estudiantil a la que va dirigida.

Cada actividad debe representar un reto, el cual le permita al estudiante superarse a sí mismo y mejorar sus habilidades.

Finalmente, la actividad gamificada debe contar con diferentes medios para resolverse, con el objetivo de que los estudiantes puedan construir sus propias estrategias.

- **Adhesión de elementos de los juegos y mecanismos:** lo recomendable es que se incorporen actividades que los estudiantes puedan realizar, con la intención de que puedan ganar puntos.

Es importante poner en práctica cada uno de estos pasos, ya que una simple clase puede transformarse en una clase atractiva y retadora para los estudiantes que cautive el deseo de aprender.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

Este capítulo representa de forma clara el proceso de investigación como respuesta a la problemática planteada en el trabajo final de graduación. Por esta razón, en este apartado, se definen las estrategias, métodos y técnicas que permitieron abordar la investigación de manera sistemática y rigurosa. Además, se establecen los procedimientos para la recopilación, análisis y validación de los datos, garantizando la coherencia y la confiabilidad de la investigación.

Paradigma de investigación

Franco *et al.* (2020) expresan que:

el paradigma se define como un modelo, sistema de convicción, creencias que posee el investigador en relación con el componente ontológico (realidad), axiológico (valores), epistemológico (relación sujeto-objeto) y metodológico (formas, procedimientos), lo cual conlleva a la búsqueda del camino o vía de acceso a la generación de conocimiento científico. (p.6)

Esta investigación se basa en un paradigma sociocrítico, ante lo cual Loza *et al.* (2021) indican que:

El paradigma socio-crítico se fundamenta en la teoría crítica, que es una corriente de pensamiento que cuestiona las formas de dominación e ideología presentes en la sociedad, y propone la emancipación y liberación del ser humano a través de la reflexión y la acción; por otra parte, considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos, y que se desarrolla mediante un proceso de construcción y reconstrucción sucesiva de la teoría y la práctica. (p.4)

Estos autores resaltan la importancia del paradigma sociocrítico como una perspectiva fundamental para analizar y comprender la sociedad. Este enfoque es valioso, ya que reconoce que las interpretaciones y construcciones del conocimiento están intrínsecamente relacionadas con las realidades y contextos sociales en los que se desarrollan. Esta visión resulta inspiradora, porque sitúa a los individuos como actores fundamentales en la búsqueda de soluciones y mejoras para la sociedad en su conjunto.

Por su parte, Arias *et al.* (2022) mencionan que:

Entre las características más importantes del paradigma socio-crítico aplicado al ámbito de la educación se encuentran: a) la adopción de una visión global y dialéctica de la realidad educativa; b) la aceptación compartida de una visión democrática del conocimiento, así como de los procesos implicados en su elaboración; y c) la visión

particular de la teoría del conocimiento y de sus relaciones con la realidad y con la práctica. (p.51)

Estas características resaltan la importancia del enfoque sociocrítico en el ámbito educativo, al abogar por una comprensión profunda y contextualizada de la realidad educativa, que en esta investigación fueron los procesos de aprendizaje de los cursos del IV Nivel de la carrera Educación Comercial, con el fin de promover una construcción del conocimiento democrática y contextualizada y, de esta forma, analizar los vínculos entre la teoría con la práctica para generar cambios en el área de estudio.

Enfoque metodológico

El autor Causas (2015) describe que el enfoque de investigación es:

Como primer paso a la definición de la manera en la que se recogerán los datos, cómo serán analizados e interpretados. Dentro del enfoque metodológico de investigación el autor menciona dos tipos, los cuales son: cuantitativo y cualitativo, los cuales se diferencian por el diseño de investigación que utilizan, además, los instrumentos para recolectar información y el tipo de información recolectada y su forma de ser analizada. (p2)

La definición propuesta por este autor enfatiza en la naturaleza del enfoque de investigación, de ahí la importancia de seguir un proceso riguroso para obtener resultados confiables y significativos.

Como esta investigación abordó el tema desde un paradigma sociocrítico, se utilizan dos enfoques, con mayor énfasis en el enfoque metodológico cuantitativo, no obstante, con el fin de recolectar más datos para fortalecer el estudio se complementa con técnicas del enfoque cualitativo, para un enfoque de investigación mixto.

Hernández *et al.* (2020) dicen que el enfoque de investigación mixto:

representa un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (denominadas metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio. (p.49).

Por su parte, el enfoque cuantitativo, según Hernández *et al.* (2020), “es adecuado cuando se quiere estimar magnitudes u ocurrencias de los fenómenos y probar hipótesis” (p.41). Este mismo autor asegura que “ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más

ampliamente, otorga control sobre los fenómenos, así como un punto de vista basado en conteos y magnitudes” (p.48).

Según Hernández *et al.* (2020), una característica esencial del enfoque cuantitativo es “conocer o captar la realidad externa o fenómeno estudiado tal y como es, o al menos aproximarse lo mejor posible a ello” (p.42),

Asimismo, Hernández *et al.* (2020) afirman que:

en el enfoque cualitativo también se estudian fenómenos de manera sistemática, sin embargo, el investigador comienza el proceso examinando los hechos en sí y revisando estudios previos de forma simultánea, a fin de generar una teoría que sea consistente con lo que se está observando qué ocurre. (p.42)

En este caso, el ambiente es educativo, donde se pueden desarrollar procesos de gamificación.

Según Hernández *et al.* (2020), “una característica esencial del enfoque cualitativo “predomina la lógica o razonamiento inductivo, dirigiéndose de lo particular a lo general. Primero explora y describe individualidades y posteriormente genera teoría” (p.44).

Tipo de investigación

El tipo de investigación de este estudio es descriptivo ya que, según Guevara *et al.* (2020), “el objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (p.9).

Valle (2022) menciona que la descripción consiste en responder una serie de preguntas al final de la investigación las cuales son: ¿Qué ocurre?, ¿Cómo acontece?, ¿Cuándo sucede?, ¿Dónde se produce?, ¿Qué características tiene?, ¿Qué funciones cumple?

La cita subraya la importancia de la investigación descriptiva al enfocarse en la especificación detallada de las propiedades y características de fenómenos de estudio.

Al llevar a cabo un estudio descriptivo, se busca develar información sobre los aspectos esenciales de las variables, presentando su naturaleza, distribución, comportamiento y relaciones dentro del contexto de estudio. Este enfoque proporciona una base sólida para comprender los elementos que conforman el objeto de investigación, lo que a su vez contribuye a una toma de decisiones más informada y a la identificación de áreas clave para investigaciones posteriores.

Por otra parte, el alcance descriptivo está relacionado con el estudio de caso, el cual Causas (2015) define como “una unidad social la cual puede ser un individuo, familia, grupo, unidad educativa o comunidad” (p.7). Con base en lo afirmado por el autor, se llevó a cabo un estudio de casos descriptivo, específicamente enfocado en los estudiantes de IV nivel la carrera de Educación Comercial.

Sujetos

Según Martínez *et al.* (2022), los sujetos de investigación son las personas o individuos que participan en un estudio o experimento, tal como lo menciona en la siguiente cita:

Los sujetos de investigación constituyen el medio, la vía mediante la cual será estudiado y conocido un objeto. En la investigación objeto y sujeto de investigación son inseparables hasta el punto de constituir un par dialéctico. La realidad, el objeto, no puede ser estudiada, conocida, sin transitar por los sujetos que forman parte de esa realidad. Por ello, para llegar hasta lo general, a la abstracción, hay que estudiar lo particular y lo singular, que son los individuos. (p.1)

En el fragmento anterior, el autor sugiere que los sujetos de investigación son esenciales porque son el medio a través del cual se puede comprender y estudiar un objeto o fenómeno específico. La cita enfatiza que, para llegar a conclusiones generales o abstractas, es necesario analizar primero lo particular y singular, es decir, a las personas que conforman la población de estudio, ya que son estos individuos los que permiten comprender mejor la realidad en su totalidad.

Tomando en cuenta lo anterior, se procede a aplicar diferentes instrumentos de recolección de datos a estudiantes y docentes que reciben e imparten los cursos del IV nivel del plan de estudios de Educación Comercial de la siguiente forma:

Tabla 2.
Descripción de Participantes e Instrumentos en el Estudio

Cantidad de Participantes	Personas Participantes	Instrumentos de Recolección de Datos	Cursos en estudio	Periodo
16	Estudiantes	Encuesta	Elaboración Integral de Documentos III	I Ciclo, 2022
16	Estudiantes	Grupos focales	Inglés Comercial y Administrativo III	I Ciclo, 2022
7	Docentes	Encuesta	Introducción a los métodos de investigación para Educación	I Ciclo, 2022
3	Expertos	Entrevista	Desafíos Didácticos en la Práctica Docente para Educación Comercial	I Ciclo, 2022

Nota. Esta tabla muestra la descripción de los participantes y los instrumentos utilizados en este estudio, este instrumento aplicado pertenece a la metodología cuantitativa.

Población de estudio

Según Parra (2023):

Una población de estudio es un grupo considerado para un estudio o razonamiento estadístico, a población de estudio no se limita únicamente a la población humana, es un conjunto de aspectos que tienen algo en común, pueden ser objetos, animales, etc., con muchas características dentro de un grupo. (p1)

La población de esta investigación estuvo conformada por los 16 estudiantes que asistieron a los cursos mencionados en la tabla 2 y las personas docentes responsables de dichos cursos. En resumen, el número total de estudiantes es de 16, considerándose significativa una participación del 100% en la encuesta y un 94% en los grupos focales. El número de profesores consta de siete sujetos, ya que, para poder obtener más información, se le aplicó el instrumento a los docentes que estaban impartiendo el curso y a los que lo habían impartido anteriormente, específicamente en el caso de inglés, para un total de 7 profesores.

Muestra

Según Hernández *et al.* (2020), “una muestra es un subgrupo de la población o universo que te interesa, sobre la cual se recolectarán los datos pertinentes, y deberá ser representativa de dicha población” (p.232). En este caso, no se obtuvo una muestra debido a que se trabajó con la población total de la carrera Educación Comercial, esto porque dicha carrera tiene un promedio de matrícula que le permite abrir cupo para un grupo anual a cada curso del plan de estudios y, en esta investigación específicamente, se escogió a personas pertenecientes a los cursos del IV nivel de la carrera.

Fuentes de información

Según Torres (2019), las fuentes de información “son todos aquellos medios de los cuales procede la información, que satisfacen las necesidades de conocimiento de una situación o problema presentado y, que posteriormente será utilizado para lograr los objetivos esperados” (p.3).

Fuentes primarias

Este tipo de fuentes, según Hernández *et al.* (2020), “constituyen el objetivo de la investigación bibliográfica o revisión de la literatura y proporcionan datos de primera mano, como los resultados de la aplicación de los instrumentos” (p.55).

Para Jaén (2019):

El concepto de fuentes de información engloba una serie de subconceptos. En su acepción más amplia y genérica es todo objeto que contenga, produzca, proporciones o transfiera información. De ahí que, son todos los materiales, productos, instrumentos, y recursos que transmiten un dato, información, o noticia. En ese sentido, sirven para satisfacer las necesidades y demandas informativas de cualquier persona. (p.6)

Por lo tanto, las fuentes primarias del estudio fueron la información obtenida de los instrumentos de recolección de datos aplicados.

Fuentes secundarias

Hernández *et al.* (2020) afirman que “son compilaciones, resúmenes, y listados de referencias publicadas en un área específica de conocimiento en particular (son listados de fuentes primarias) es decir, procesan información de primera mano” (p.55).

Las fuentes secundarias permiten a los investigadores acceder a la experiencia y el conocimiento acumulado por otros expertos en un campo específico, lo que les ayuda a contextualizar su propia investigación, identificar brechas en el conocimiento existente y apoyar sus argumentos con evidencia previamente revisada y validada. Como fuentes secundarias se utilizaron artículos científicos escritos por otros autores.

Sistema de Categorías de Estudio

Tabla 3.

Esquema de objetivos, variables y definiciones según objetivos de investigación uno y dos

Título: Técnicas de gamificación para la obtención de habilidades duras en el cuarto nivel de Educación Comercial				
Problema: ¿Cómo las dinámicas de gamificación influyen en el proceso de aprendizaje de la carrera en bachillerato en Educación Comercial de la UNA en la adquisición de habilidades duras?				
Objetivo	Variables	Definición Conceptual	Definición operacional	Definición Instrumental
Establecer la conceptualización de gamificación que hace la carrera de Educación Comercial para valorar el nivel de importancia asignado.	Gamificación	Peralta y Guamán (2020) mencionan que “se enfocan más en la actividad del discente que en los contenidos, rompiendo con los esquemas ortodoxos que durante muchos años han primado en la manera de enseñar y aprender” (p.5).	El grado de conocimiento sobre metodologías activas.	Se explora mediante una encuesta a estudiantes de IV nivel de la carrera Educación Comercial.
Objetivo	Variables	Definición Conceptual	Definición operacional	Definición Instrumental
Indagar sobre la frecuencia con que se utiliza la gamificación para aumentar la participación y motivación de los	Gamificación Participación y motivación	Cerda <i>et al.</i> (2020) afirman que “es una estrategia que el docente emplea para incrementar la motivación en contextos formales como el aula, utilizando elementos de juego de manera	El grado de importancia que brinda la carrera de Educación Comercial al uso de la gamificación en el aula.	Se explora mediante una encuesta a estudiantes de IV nivel de la carrera Educación Comercial.

estudiantes de bachillerato de la carrera.

estructurada, organizada y predispone al estudiante para la adquisición de nuevos aprendizajes convirtiéndolos en jugadores” (p.8).

Para medir la categoría del objetivo específico 1, 2, 3 y 4, se elaboró un cuestionario que se aplicó a personas estudiantes y docentes, con el propósito de indagar sobre la frecuencia con que se utiliza la gamificación para aumentar la participación y motivación de los estudiantes de bachillerato de la carrera de Educación Comercial y su efecto en el proceso de aprendizaje.

Nota. Esta tabla muestra el sistema de categorías de estudio según objetivos de investigación uno y dos.

Tabla 4.*Esquema de Objetivos, Variables y Definiciones según Objetivos de Investigación tres y cuatro*

Título: Técnicas de gamificación para la obtención de habilidades duras en el cuarto nivel de Educación Comercial

Problema: ¿Cómo las dinámicas de gamificación influyen en el proceso de aprendizaje de la carrera en bachillerato en Educación Comercial de la UNA en la adquisición de habilidades duras?

Objetivo	Variables	Definición Conceptual	Definición operacional	Definición Instrumental
Comparar la relación entre la adquisición de las habilidades duras y el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje.	Habilidades duras	Según Alles (citado en Mahcecha y Montoya, 2019), la competencia dura se refiere a conocimientos técnicos, prácticos, mecánicos, específicos para una tarea o actividad (p.9).	El grado de relación que tiene la gamificación con la adquisición de habilidades duras en el proceso de aprendizaje.	Se explora, mediante una encuesta, a estudiantes de IV nivel de la carrera Educación Comercial. Para medir la categoría del objetivo específico 1, 2, 3 y 4, se elaboraron tres grupos focales, con el propósito de comparar la relación entre la adquisición de las habilidades duras y el uso de la gamificación en el

proceso de aprendizaje.

Objetivo	Variables	Definición Conceptual	Definición operacional	Definición Instrumental
Determinar el efecto que tienen las dinámicas de gamificación en el proceso de aprendizaje, de los estudiantes de IV nivel en Educación Comercial.	Dinámicas de gamificación Proceso de aprendizaje	Para Solomon (2013) y Lancheros y Stella (2021), “el aprendizaje es como un cambio relativamente permanente en la conducta provocado por la experiencia” (p.106). El término aprendizaje se refiere a la adquisición de conocimientos y destrezas (Prada y Mera, 2020).	El efecto que tienen las dinámicas de gamificación en el proceso de aprendizaje.	Se explora mediante una encuesta a estudiantes de IV nivel de la carrera Educación Comercial. Para medir la categoría del objetivo específico 3 y 4, se elaboró una entrevista para aplicarse a tres expertos en el tema de educación y gamificación, con el propósito de recopilar información desde el conocimiento y percepción de diferentes personas sobre la influencia de

la gamificación para la
obtención de
habilidades duras en
educación superior.

Nota. Esta tabla muestra el sistema de categorías de estudio según objetivos de investigación tres y cuatro.

Descripción de instrumentos de recolección de datos

Para Cisneros *et al.* (2022):

En las investigaciones científicas, cualitativas o cuantitativas, el proceso de recolección de datos sea de toma directa o a través de entornos virtuales, se realiza mediante la aplicación de diversas técnicas e instrumentos previamente definidos en la fase de diseño del proyecto de investigación. (p.7)

Esto implica que antes de recopilar datos, los investigadores deben pensar detenidamente en cómo obtendrán la información necesaria para responder a sus preguntas de investigación. Al hacerlo, garantizan que los datos recopilados sean relevantes, confiables y coherentes con los objetivos de la investigación.

Por su parte, Hernández y Duana (2020) aseguran que “las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación” (p. 51).

En otras palabras, estas técnicas son los métodos específicos que un investigador emplea para recopilar datos relevantes para su estudio. Esto puede incluir métodos como: encuestas, entrevistas, observaciones, análisis de documentos, experimentos, entre otros. Es por esta razón por la que, para esta investigación, en específico, se escogieron las siguientes técnicas de recolección de datos:

Figura 1.
Técnicas de recolección de datos



Nota. Elaboración propia con base en las técnicas utilizadas para la recolección de datos de esta investigación.

La encuesta

Para esta investigación se utilizó como técnica de recolección de datos una de las más empleadas, denominada encuesta. El autor Torres *et al.* (2019) afirma que “en ella se pueden registrar situaciones que pueden ser observadas y en ausencia de poder recrear un experimento se cuestiona a la persona participante sobre ello” (p.4) y Cisneros *et al.* (2022) indica que “debe existir un cuestionario debidamente estructurado el cual de forma previa tiene que ser puesto a prueba para aplicarse a la población” (p.12), por lo que será validado antes de su aplicación y posteriormente será aplicado, de manera *offline*, a los encuestados. Para lograr el objetivo de dicha encuesta, es necesario que utilicen un dispositivo electrónico, ya sea computadora o celular y acceso a internet.

El cuestionario

Según Torres *et al.* (2019), “en ella se pueden registrar situaciones que pueden ser observadas y en ausencia de poder recrear un experimento se cuestiona a la persona participante sobre ello” (p. 4). Este mismo autor dice que “consiste en enviar la información con las preguntas necesarias por correo o algún otro medio” (p.6). Por otro lado, Cisneros *et al.* (2022) asegura que “este instrumento consiste en una serie de preguntas organizadas, estructuradas y específicas, que permiten medir o evaluar una o varias de las variables definidas en el estudio, respondiendo al planteamiento del problema e hipótesis” (p.14) y justamente el instrumento propuesto está detallado según las variables y objetivos de investigación para conseguir los datos que puedan fundamentar esta pesquisa.

Para esta investigación se han propuesto dos cuestionarios, ambos divididos en seis secciones: la primera es donde se invita a las personas a participar de la investigación, se les explica el objetivo de la misma y ellos aceptan libremente colaborar en el estudio; la segunda corresponde a información personal; en la tercera, inician las preguntas sobre gamificación; la cuarta parte pretende recolectar datos sobre el efecto de la gamificación en el proceso de aprendizaje; la quinta parte es sobre la relación entre gamificación y la obtención de habilidades duras; y, finalmente, el sexto apartado es un agradecimiento por parte de las investigadoras.

- *Cuestionario para estudiantes:* El cuestionario está conformado por 27 preguntas en total, de las cuales 25 eran cerradas y 2 abiertas. (Ver Anexo 2)
- *Cuestionario para docentes:* El cuestionario está conformado por 17 preguntas en total, de las cuales 14 eran cerradas y 3 abiertas. (Ver Anexo 1)

Los dos cuestionarios contienen preguntas cerradas, en su mayoría de escala, pero también algunas dicotómicas y de selección múltiple, con el fin de obtener más información.

Asimismo, los cuestionarios fueron elaborados en la herramienta Google Forms. Para aplicarlo, se solicitó a las personas docentes de cada curso, un espacio al final de la clase y se les compartió el enlace de acceso por medio de la aplicación de mensajería WhatsApp. Los cursos a los cuales se les aplicó instrumento fueron:

- a) Elaboración Integral de Documentos III
- b) Inglés Comercial y Administrativo III
- c) Introducción a los Métodos de Investigación para Educación Comercial
- d) Desafíos Didácticos en la Práctica Docente para Educación Comercial

Grupo Focal

El grupo focal, según Benavides *et al.* (2021), “son construcciones sociales mediante narrativas dialógicas impregnadas de múltiples tipos de intertextualidad; en cambio, las entrevistas individuales son expresiones de la opinión y percepción simbólica desde la construcción personal” (p.3).

Para recolectar información más explícita se realizaron tres grupos focales, los cuales constan de dos grupos con 5 participantes y un grupo con 6 participantes, para un total de 16 estudiantes, los cuales expresaron sus puntos de vista sobre el uso de la gamificación para obtener habilidades duras en los diferentes cursos estudiados en los cursos de Elaboración Integral de Documentos III, Inglés Comercial y Administrativo III y Desafíos Didácticos en la Práctica Docente para EC.

Entrevista

Según Torres (2019):

La entrevista es el instrumento más importante de la investigación, junto con la construcción del cuestionario. En una entrevista además de obtener los resultados subjetivos del encuestado acerca de las preguntas del cuestionario, se puede observar la realidad circundante, anotando el encuestador además de las respuestas tal cual salen de la boca del entrevistado, los aspectos que considere oportunos a lo largo de la entrevista. (p. 13)

Torres (2019) considera que:

cuando se quiere delimitar las primeras informaciones, sobre el objeto de la encuesta, conviene una entrevista no estructurada, sin cuestionario, que permita al investigador delimitar el problema a resolver y que la entrevista estandarizada realizada con cuestionario se realiza de forma oral, planteando el entrevistador las preguntas y anotando las respuestas, esta reduce la espontaneidad del sujeto, pero aumenta la fiabilidad de los resultados, permitiendo comparar los resultados. (p. 14)

En la investigación, el método utilizado en la entrevista para la recolección de datos fue la de tipo estandarizada, ya que, aplicando el consejo del autor antes mencionado, se sigue una línea de preguntas anteriormente analizadas y creadas a propósito para poder llegar a profundizar en el estudio con los aportes de las personas entrevistadas. La entrevista fue aplicada a la Doctora Sugely Montoya Sandí, directora de la División de Investigación, Desarrollo e Innovación (INDEIN) del Sistema Nacional de Acreditación de la Educación Superior (SINAES), a la Licenciada Marianela Cartín Salas, docente del Colegio Universitario de Cartago (CUC) y a la Máster Maritza Guillén Alvarado, docente del Colegio Universitario de Cartago (CUC).

Validación de instrumentos

Para el proceso de validación de los dos instrumentos propuestos en esta indagación, se utilizó el método de agregados individuales. Alcántar *et al.* (2021) indican que “la validación la efectúa cada uno de los expertos de forma individual y sin contacto con el resto de evaluadores” (p.237), por lo que se realizó un documento con las preguntas por categorías de estudio y objetivos. Posteriormente, se seleccionó por conveniencia a tres especialistas, docentes, que cuentan con amplia experiencia en el sector educativo y de investigación, y se les solicitó realizar las observaciones pertinentes; además, en el caso de los estudiantes, se solicitó la ayuda de tres de la carrera Educación Comercial y Administración de Oficinas para obtener su opinión respecto a la formulación de las preguntas y su nivel de complejidad.

Una vez que se obtuvieron todas las observaciones, se procedió a analizar los ítems que tienen coincidencia favorable, según las opiniones recibidas, los que no tienen coincidencia y deben ser reformulados o excluidos, para posteriormente realizar los cambios pertinentes y aplicar los instrumentos a la población.

Para presentar la información de una manera mensurable, se diseñaron cuadros, gráficos, tablas o figuras con su respectivo análisis; y así se lograron realizar las observaciones y conclusiones pertinentes según la información recabada.

Procedimientos y actividades

En esta sección, el equipo de investigación detalla los procedimientos y actividades que ejecutaron con el fin de recolectar los datos necesarios para argumentar los objetivos propuestos.

Objetivo 1: Establecer la conceptualización de gamificación que hace la carrera de Educación Comercial para valorar el nivel de importancia asignado.

Tabla 5.

Procedimientos y actividades para recolectar información del objetivo uno

Actividad	Recurso
Se llevó a cabo una encuesta tipo cuestionario para recopilar datos de estudiantes.	Se utilizó la aplicación Google Forms como recurso principal para la elaboración y distribución de dicha actividad, sección 3, preguntas 2, 3 y 4.
Se llevó a cabo una encuesta tipo cuestionario para recopilar datos de docentes.	Se utilizó la aplicación Google Forms como recurso principal para la elaboración y distribución de dicha actividad, sección 3, preguntas 2 y 3.
Se realizaron tres grupos focales como parte del proceso de obtención de opiniones de los estudiantes con respecto al tema de investigación.	Se utilizó la herramienta Zoom para realizar una videollamada con distintos estudiantes de los cursos en estudio, según la guía del grupo focal, para este objetivo se utilizó una pregunta.

Nota. Esta tabla muestra los procedimientos y actividades que se llevaron a cabo para recolectar información del objetivo uno de la investigación.

Objetivo 2: Indagar sobre la frecuencia con que se utiliza la gamificación para aumentar la participación y motivación de los estudiantes de bachillerato de la carrera.

Tabla 6.*Procedimientos y actividades para recolectar información del objetivo dos*

Actividad	Recurso
Se llevó a cabo una encuesta tipo cuestionario para recopilar datos de estudiantes.	Se utilizó la herramienta Google Forms como recurso principal para la elaboración y distribución de dicha actividad, sección 3, preguntas 1 y de la 5 a la 11.
Se llevó a cabo una encuesta tipo cuestionario para recopilar datos de docentes.	Se utilizó la herramienta Google Forms como recurso principal para la elaboración y distribución de dicha actividad, sección 3, preguntas 1 y de la 4 a la 7.
Se realizaron tres grupos focales como parte del proceso de obtención de opiniones de los estudiantes con respecto al tema de investigación.	Se utilizó la herramienta Zoom para realizar una videollamada con distintos estudiantes de los cursos en estudio, según la guía del grupo focal, para este objetivo se utilizó una pregunta.

Nota. Esta tabla muestra los procedimientos y actividades que se llevaron a cabo para recolectar información del objetivo dos de la investigación.

Objetivo 3: Comparar la relación entre la adquisición de las habilidades duras y el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje.

Tabla 7.*Procedimientos y actividades para recolectar información del objetivo tres*

Actividad	Recurso
Se llevó a cabo una encuesta tipo cuestionario para recopilar datos de estudiantes.	Se utilizó la herramienta Google Forms como recurso principal para la elaboración y aplicación de dicha actividad, sección 4, preguntas de la 12 a la 17.
Se llevó a cabo una encuesta tipo cuestionario para recopilar datos de docentes.	Se utilizó la herramienta Google Forms como recurso principal para la elaboración y aplicación de dicha actividad, sección 4, preguntas de la 8 a la 13.

Se realizaron tres grupos focales como parte del proceso de obtención de opiniones de los estudiantes con respecto al tema de investigación.

Se utilizó la herramienta Zoom para realizar una videollamada con distintos estudiantes de los cursos en estudio, según la guía del grupo focal, para este objetivo se utilizaron tres preguntas.

Nota. Esta tabla muestra los procedimientos y actividades que se llevaron a cabo para recolectar información del objetivo tres de la investigación.

Objetivo 4: Determinar el efecto que tienen las dinámicas de gamificación en el proceso de aprendizaje, de los estudiantes de IV nivel en Educación Comercial.

Tabla 8.
Procedimientos y actividades para recolectar información del objetivo cuatro

Actividad	Recurso
Se llevó a cabo una encuesta tipo cuestionario para recopilar datos de estudiantes.	Se utilizó la herramienta Google Forms como recurso principal para la elaboración y aplicación de dicha actividad, sección 5, preguntas de la 18 a la 25.
Se llevó a cabo una encuesta tipo cuestionario para recopilar datos de docentes.	Se utilizó la herramienta Google Forms como recurso principal para la elaboración y aplicación de dicha actividad, sección 5, preguntas de la 14 a la 17.
Se realizaron tres grupos focales como parte del proceso de obtención de opiniones de los estudiantes con respecto al tema de investigación.	Se utilizó la herramienta Zoom para realizar una videollamada con distintos estudiantes de los cursos en estudio, según la guía del grupo focal, para este objetivo se utilizaron tres preguntas.

Nota. Esta tabla muestra los procedimientos y actividades que se llevaron a cabo para recolectar información del objetivo cuatro de la investigación.

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

El presente capítulo constituye una pieza fundamental en la estructura de esta investigación, ya que se adentra en la fase central de la investigación: la presentación de los datos recolectados por parte de los instrumentos aplicados a estudiantes, docentes y expertos.

El objetivo principal de esta sección es proporcionar una visión clara de los hallazgos que han surgido a lo largo de la investigación, donde se refleja la diversidad de las respuestas y patrones identificados.

A lo largo de este capítulo, se organizan y presentan los datos de manera sistemática, utilizando tablas y gráficos que faciliten la interpretación visual de los resultados obtenidos. Dentro del contenido de este capítulo se encuentra lo siguiente: resultado de la encuesta a estudiantes, resultados de la encuesta a docentes, resultados de grupos focales, resultado de entrevista a expertos.

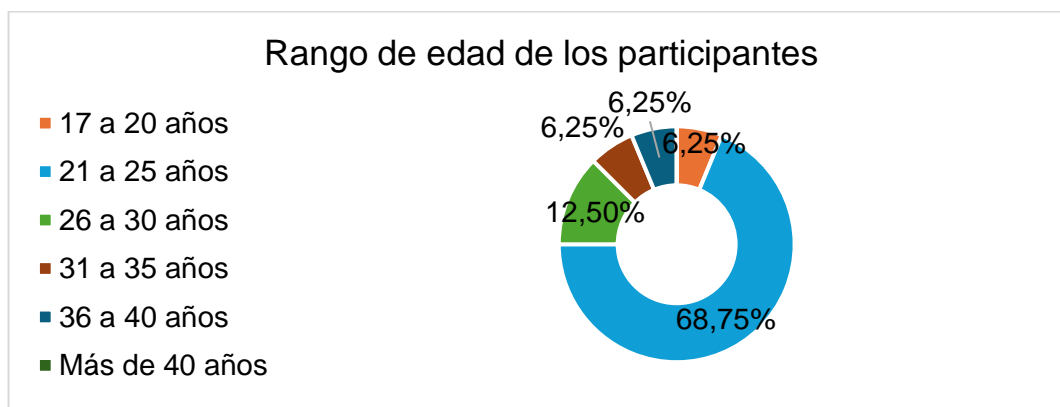
Resultados Encuesta de Estudiantes

Antes de solicitar la participación de los estudiantes involucrados, se les proporcionó una explicación detallada del propósito de la encuesta, así como la garantía de que sus respuestas serían tratadas con la máxima confidencialidad; además, se aseguró obtener el consentimiento voluntario de cada participante. En este punto se obtuvo un 100% de las respuestas afirmativas, lo cual subraya la importancia de su colaboración en el desarrollo de la investigación. Este enfoque ético y transparente refleja el compromiso de respetar los derechos y la privacidad de aquellos que contribuyeron con este estudio.

Sección 1: Información personal

Figura 2.

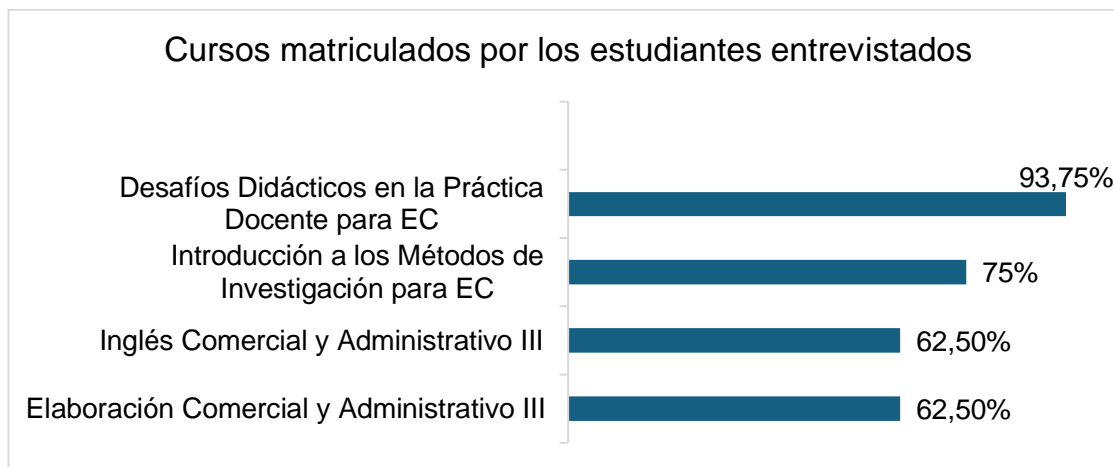
Rango de edad de los participantes



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

El resultado muestra que un 68,75% de los participantes asegura tener entre 21 a 25 años; un 12,5%, de 26 a 30 años; 6.25% tienen entre 17 a 20 años; 6.25% tienen entre 31 a 35 años; y el 6.25% restante tienen entre 36 a 40 años; ninguno tiene más de 40 años.

Figura 3.
Cursos matriculados por los estudiantes



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

La figura 2 muestra la distribución de estudiantes matriculados por curso, donde destaca claramente que el curso con la mayor cantidad de participantes es "Desafíos Didácticos de la Práctica Docente para Educación Comercial", con un 93.75% del total de estudiantes.

En segundo lugar, "Introducción a los Métodos de Investigación para Educación Comercial", cuenta con el 75% de los estudiantes.

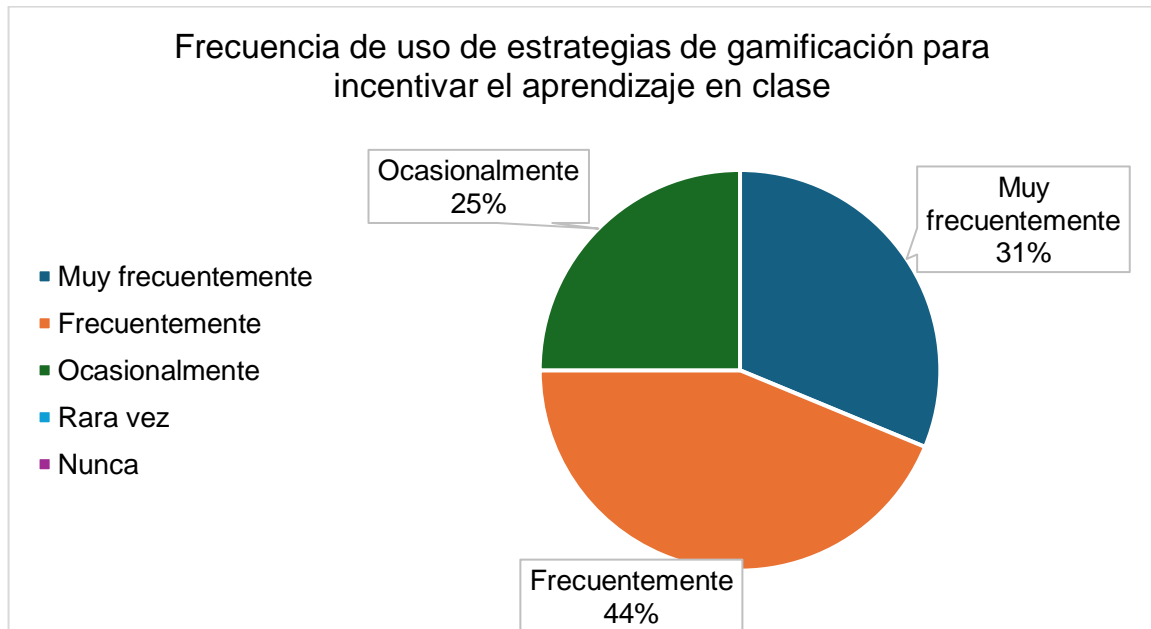
Finalmente, "Inglés Comercial Administrativo III" y "Elaboración Integral de Documentos III" son los cursos con menor cantidad de estudiantes de EC, ambos con un 62.5% del total de estudiantes.

Es importante tener en cuenta que los estudiantes pueden estar matriculados en uno o varios de estos cursos, a su vez un estudiante puede estar matriculado en un curso de IV nivel que haya perdido en años anteriores.

Sección 2: Gamificación

Figura 4.

Frecuencia de uso de estrategias de gamificación para incentivar el aprendizaje



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

Los resultados revelan que hay una variedad en la frecuencia con la que los docentes utilizan estrategias de gamificación durante las clases. Un 31.25% de los encuestados afirma que los docentes utilizan estas estrategias "muy frecuentemente" y el 43.75% indica que estas estrategias son utilizadas "frecuentemente". Esto sugiere un compromiso significativo por parte de un porcentaje importante del cuerpo docente para involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, lo que puede llevar a una mayor participación y comprensión de los estudiantes.

Sin embargo, también es necesario notar que un 25% de los encuestados mencionan que estas estrategias son utilizadas "ocasionalmente". Aunque este porcentaje es menor en comparación con los otros, aún señala una oportunidad de mejora en términos de la consistencia en la implementación de actividades gamificadas por parte de algunos docentes.

Figura 5.
Cantidad de estudiantes que conocen el término gamificación



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

Los resultados muestran que el término "gamificación" es conocido por una mayoría significativa, con un sólido 68.75% de los encuestados, lo que afirma que están familiarizados con él. Este alto nivel de conocimiento refleja una creciente conciencia y comprensión de la gamificación como una estrategia educativa.

Sin embargo, es notable que el 32.25% de los encuestados afirmó no conocer el término. Es posible que estos individuos no estén familiarizados con el término específico, pero podrían estar involucrados en prácticas educativas que incorporan elementos de gamificación sin reconocerlo como tal.

Definición del término gamificación

Tomando en cuenta los resultados de la figura 4, los estudiantes ofrecen una variedad de interpretaciones sobre el término, lo que refleja diferentes niveles de comprensión y enfoques hacia esta estrategia educativa.

Tabla 9.
Definición de gamificación por parte de quienes afirman conocer el término

Definición de Gamificación por parte de los que afirmaron conocer el término	
Estudiante	Término Gamificación según los participantes
E_1	Juegos educativos o actividades que utilicen la tecnología.
E_2	Buscar la forma de aplicar actividades interactivas, aplicando estrategias de juegos para incentivar el aprendizaje activo de los estudiantes.

E_3	A las actividades que se realizan con juegos como medio de aprendizaje.
E_4	Son juegos electrónicos educativos.
E_5	De acuerdo con lo que entendí, es una estrategia que utiliza los juegos lúdicos para el desarrollo de los contenidos.
E_6	La implementación de actividades de tipo juego para el desarrollo de conceptos.
E_7	Es el método de aprendizaje por medio de juegos relacionados a la materia.
E_8	Juegos, dinámicas creativas para abarcar, repasar un contenido.
E_9	Una manera de hacer divertida la clase mientras los estudiantes aprenden al mismo tiempo.
E_10	Juegos.
E_11	Es el intercambio de saberes y de métodos de aprendizaje.

Nota. Esta tabla muestra definiciones personales de gamificación según estudiantes que afirman conocer el término.

Beneficios que obtienen de las estrategias de juego en el aula

Los resultados revelan una serie de beneficios asociados con el uso de estrategias de juego en el entorno educativo, tal como se muestra en la tabla 10:

Tabla 10.
Beneficios de las estrategias de juego según los estudiantes

Beneficios de las estrategias de juego		
Concepto	Fi	Fr (%)
Aumenta el nivel de atención	15	93.75
Aumenta la motivación	15	93.75
Hace más divertida la clase	15	93.75
Favorece la adquisición de conocimientos	12	75
Mejora el rendimiento en la clase	12	75
Favorece la comunicación y el trabajo colaborativo	11	68.75

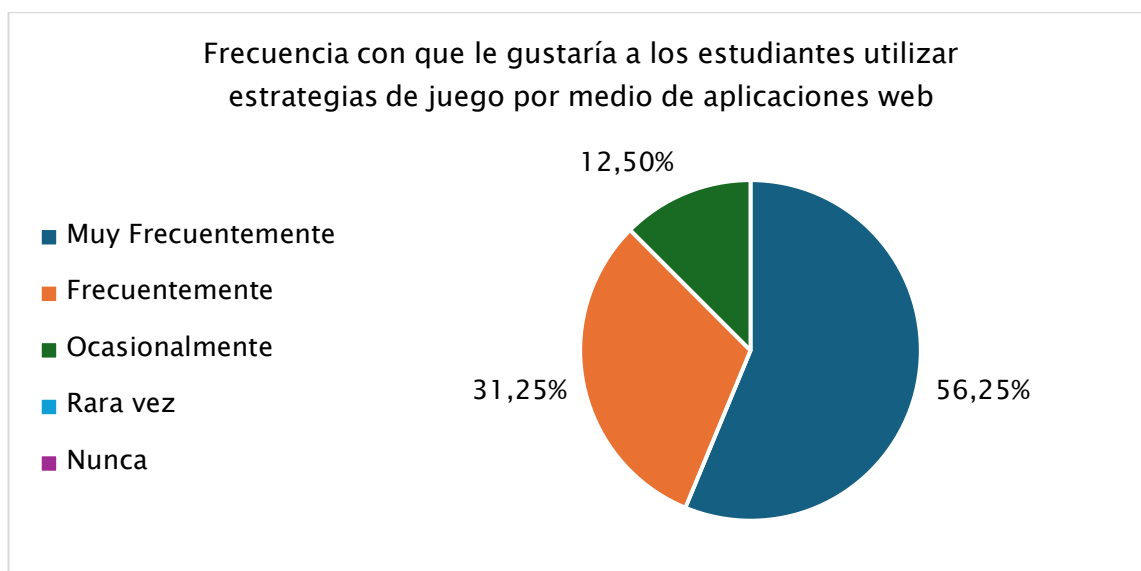
Nota. Esta tabla muestra beneficios de las estrategias de juego en el entorno educativo según estudiantes.

Estos resultados resaltan el porcentaje, según los propios estudiantes, de los beneficios asociados con el uso de estrategias de juego en el aula, que van desde mejorar la comunicación y el trabajo colaborativo hasta aumentar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Frecuencia con la que les gustaría utilizar estrategias de juego por medio de aplicaciones web en clases

Figura 6.

Frecuencia con que le gusta a los estudiantes usar estrategias de juego por medio de apps web



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

Los resultados muestran un fuerte interés por parte de los estudiantes en el uso muy frecuente de estrategias de juego mediante aplicaciones web en el aula:

El 56% de los encuestados expresó un deseo de que se utilicen estrategias de juego mediante aplicaciones web en clases muy frecuentemente. Esta respuesta indica un claro interés y entusiasmo por integrar tecnología y elementos lúdicos en el proceso educativo de manera regular, lo que sugiere una apreciación por los beneficios que estas herramientas pueden aportar al aprendizaje.

Un 31% de los participantes indicó que les gustaría que estas estrategias se utilicen frecuentemente. Esto refuerza la idea de que hay un amplio respaldo para la integración de juegos a través de aplicaciones web en el aula, aunque quizás no con la misma intensidad que el grupo que prefiere una frecuencia muy alta.

Finalmente, un 13% de los encuestados manifestó que les gustaría que estas estrategias se utilicen ocasionalmente. Aunque esta cifra es menor en comparación con los otros dos grupos, aún representa una proporción significativa de estudiantes que reconocen el valor de estas herramientas, aunque prefieran un uso más moderado o selectivo de las mismas.

Actividades para reforzar, introducir o desarrollar algún contenido del curso

Tabla 11.
Actividades que utilizan los docentes en clase

Ejemplo de actividades que utilizan los docentes en clase		
Actividad	Fi	Fr (%)
Aplicaciones web	2	75
Elaboración de proyectos	0	62.5
Juegos	8	50
Estudio de casos	8	50
Resolución de problemas	7	43.75
Aula invertida	7	43.75
Uso de preguntas generadoras	6	37.5
Uso de gráficos o imágenes	6	37.5
Simulación / Dramatización	4	25

Nota. Esta tabla muestra algunos ejemplos de actividades que utilizan los docentes en la clase.

Según los datos proporcionados sobre las actividades que utilizan los docentes en clase, se pueden observar algunas tendencias y patrones:

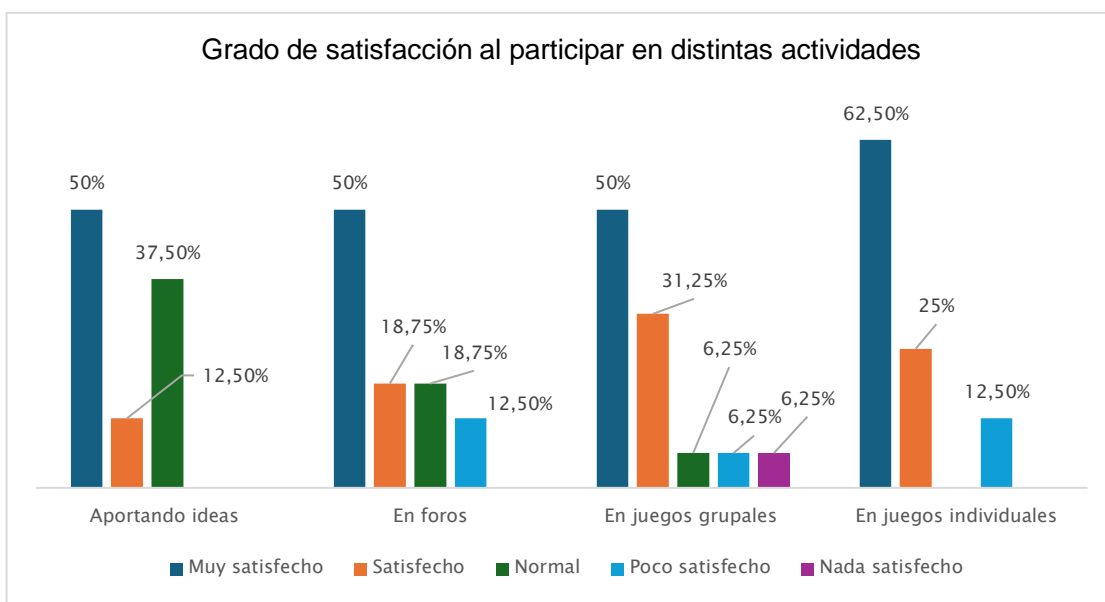
Las actividades con las frecuencias relativas más altas son las "Aplicaciones web", con un 75%, y la "Elaboración de proyectos", con un 62.5%. Esto sugiere que los docentes tienden a utilizar con mayor frecuencia estas dos estrategias en comparación con las demás.

Se observa una diversidad de enfoques en las actividades utilizadas en clase. Desde el uso de tecnología con aplicaciones web hasta la implementación de metodologías más tradicionales como los juegos y estudio de casos, con un 50%, así como la resolución de problemas y el aula invertida, con un 43.75%.

Las actividades de "Simulación / Dramatización", "Uso de preguntas generadoras" y "Uso de imágenes o gráficos" tienen las frecuencias relativas más bajas, con un 25% y un 37.5% respectivamente. Esto puede sugerir que estos enfoques pueden ser menos comunes o preferidos por los docentes en comparación con otras actividades.

Grado de satisfacción al participar en actividades

Figura 7.
Grado de satisfacción al participar en distintas actividades



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

Estos resultados muestran la distribución de satisfacción de las personas en diferentes actividades, clasificadas en cinco niveles: Muy satisfecho, Satisfecho, Normal, Poco satisfecho y Nada satisfecho.

Aportando ideas:

- Muy satisfecho: El 50% de las personas se encuentran muy satisfechas al aportar ideas.
- Normal: El 37,50% de las personas se encuentra en un estado de satisfacción normal, lo que podría implicar una sensación neutral o promedio respecto a la actividad de aportar ideas.

- c) Satisfecho: El 12,50% de las personas están satisfechas, lo que indica que un pequeño porcentaje tiene una satisfacción moderada.

En foros:

- a) Muy satisfecho: El 50% de las personas están muy satisfechas con su experiencia en los foros, lo que denota un nivel alto de satisfacción.
- b) Satisfecho: El 18,75% de las personas se encuentran satisfechas, indicando un grado moderado de satisfacción.
- c) Normal: Otro 18,75% de las personas se encuentran en un estado de satisfacción normal, lo que sugiere una percepción neutral o promedio respecto a la participación en foros.
- d) Poco satisfecho: El 12,50% de las personas están poco satisfechas, lo que indica un grado bajo de satisfacción en esta actividad.

En juegos grupales:

- a) Muy satisfecho: El 50% de las personas están muy satisfechas al participar en juegos grupales, lo que sugiere un alto nivel de satisfacción en este contexto.
- b) Satisfecho: El 31,25% de las personas se encuentran satisfechas, lo que indica un grado moderado de satisfacción.
- c) Normal: El 6,25% de las personas se encuentran en un estado de satisfacción normal, lo que sugiere una percepción neutral o promedio respecto a los juegos grupales.
- d) Poco satisfecho y Nada satisfecho: Ambos representan el 6,25% de las personas, lo que implica que un pequeño porcentaje tiene una satisfacción baja o nula con respecto a los juegos grupales.

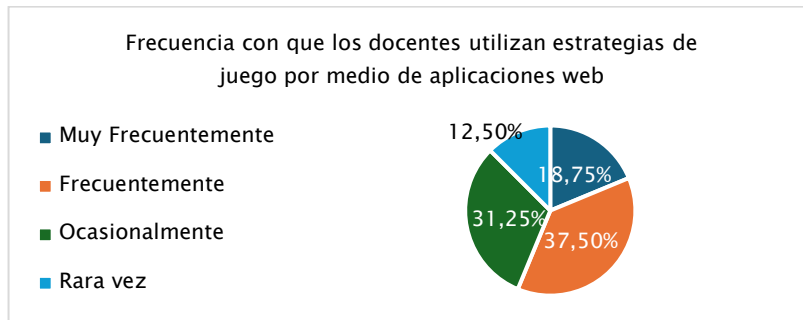
En juegos individuales:

- a) Muy satisfecho: El 62,50% de las personas están muy satisfechas al participar en juegos individuales, lo que sugiere un alto grado de satisfacción en esta actividad.
- b) Satisfecho: El 25% de las personas se encuentran satisfechas, indicando un grado moderado de satisfacción.
- c) Poco satisfecho: El 12,50% de las personas están poco satisfechas, lo que indica un grado bajo de satisfacción en esta actividad.

Frecuencia con que los docentes utilizan aplicaciones web

Figura 8.

Frecuencia con que los docentes utilizan estrategias de juego por medio de apps web



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

En la figura 7 se observa una distribución variada en cuanto a la frecuencia de uso:

Una proporción significativa de docentes, 37.50%, indica que utiliza estrategias por medio de aplicaciones web con frecuencia. Esto indica que una parte considerable de los docentes incorpora estas herramientas de manera regular en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Un 31.25% utiliza estrategias a través de aplicaciones web ocasionalmente. Esto sugiere que, si bien muchos docentes emplean estas herramientas, lo hacen de manera intermitente o en ciertos contextos específicos de aprendizaje.

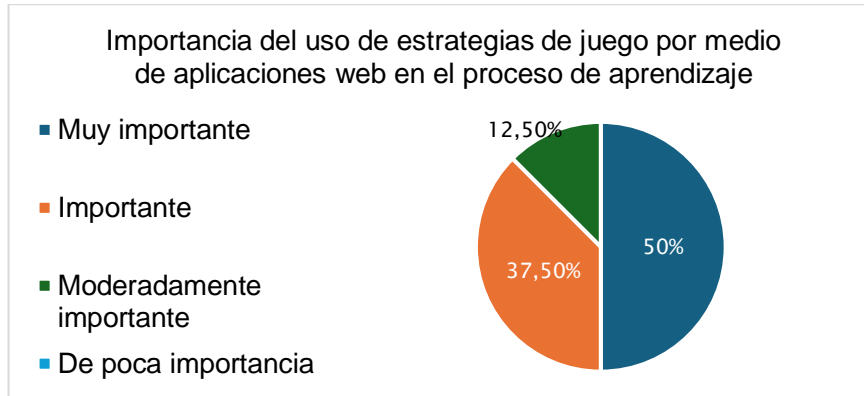
Un 18.75% de docentes utiliza estrategias a través de aplicaciones web muy frecuentemente. Esto señala que una minoría de docentes se involucra intensamente en el uso de estas herramientas en su práctica educativa diaria.

Un porcentaje relativamente bajo de docentes, 12.50%, indica que utiliza estrategias por medio de aplicaciones web rara vez. Esto apunta que una minoría de docentes apenas utiliza estas herramientas en su práctica educativa o lo hace de manera muy limitada.

Importancia del uso de estrategias de juego en el proceso de aprendizaje

Figura 9.

Importancia del uso de estrategias de juego en el proceso de aprendizaje



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

Según la figura 8, parece haber un fuerte consenso en cuanto a la importancia percibida del uso de estrategias de juego a través de aplicaciones web. El hecho de que el 50% de los encuestados lo considere "muy importante" sugiere que existe un alto grado de valoración hacia esta práctica. Esto podría indicar que estas aplicaciones no solo son vistas como herramientas útiles, sino que también se perciben como elementos esenciales para mejorar la experiencia de juego.

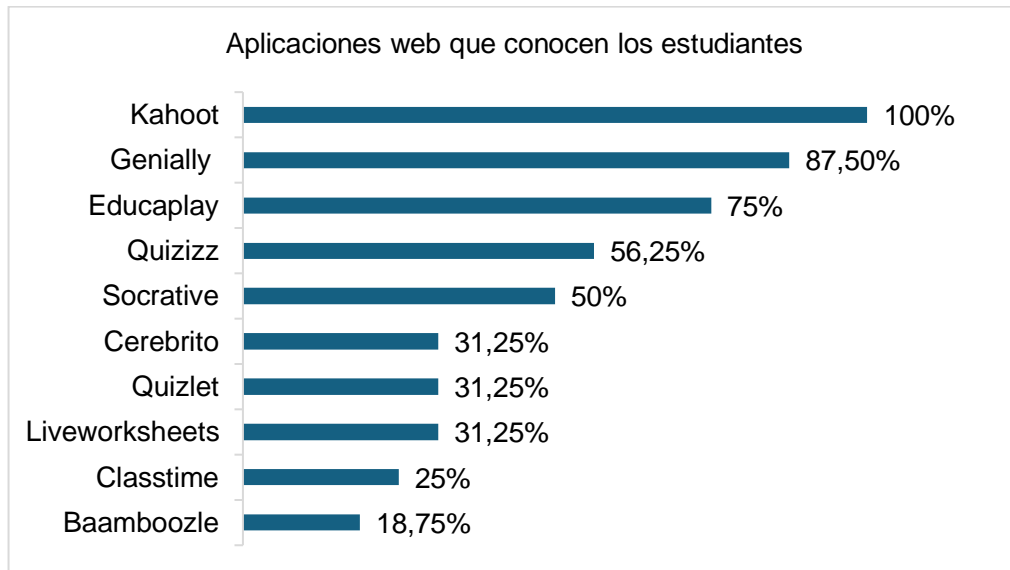
El 37.5% de los encuestados lo consideran "importante"; esto también refuerza esta idea, porque muestra que incluso entre aquellos que no lo ven como una prioridad máxima, sigue habiendo una apreciación significativa por el uso de estrategias de juego a través de aplicaciones web. Esto podría indicar que la mayoría de los participantes ven el uso de estas aplicaciones como beneficioso, aunque tal vez no fundamental.

Finalmente, el 12.5% que lo considera "moderadamente importante" indica que hay una minoría que aún valora esta práctica, pero tal vez no la considera tan crucial como el grupo más grande de encuestados. Esto podría deberse a una serie de razones, como preferencias personales o percepciones sobre la efectividad de las estrategias de juego en línea.

Aplicaciones para gamificación conocidas por los estudiantes

Figura 10.

Aplicaciones web conocidas por los estudiantes



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

Al brindarle a las personas participantes opciones de herramientas para determinar cuáles conocen, los resultados fueron los siguientes:

En primer lugar, la herramienta más popular parece ser Kahoot donde el 100% de los encuestados afirman conocerlo. Esta popularidad puede atribuirse a su enfoque en el aprendizaje a través preguntas y su capacidad para fomentar la participación de los estudiantes.

Otra herramienta que destaca es Genially, seleccionada por el 87.5% de los encuestados. Esto indica que hay un fuerte reconocimiento de la utilidad y el valor de Genially en la creación de contenido visualmente atractivo y dinámico para el aprendizaje.

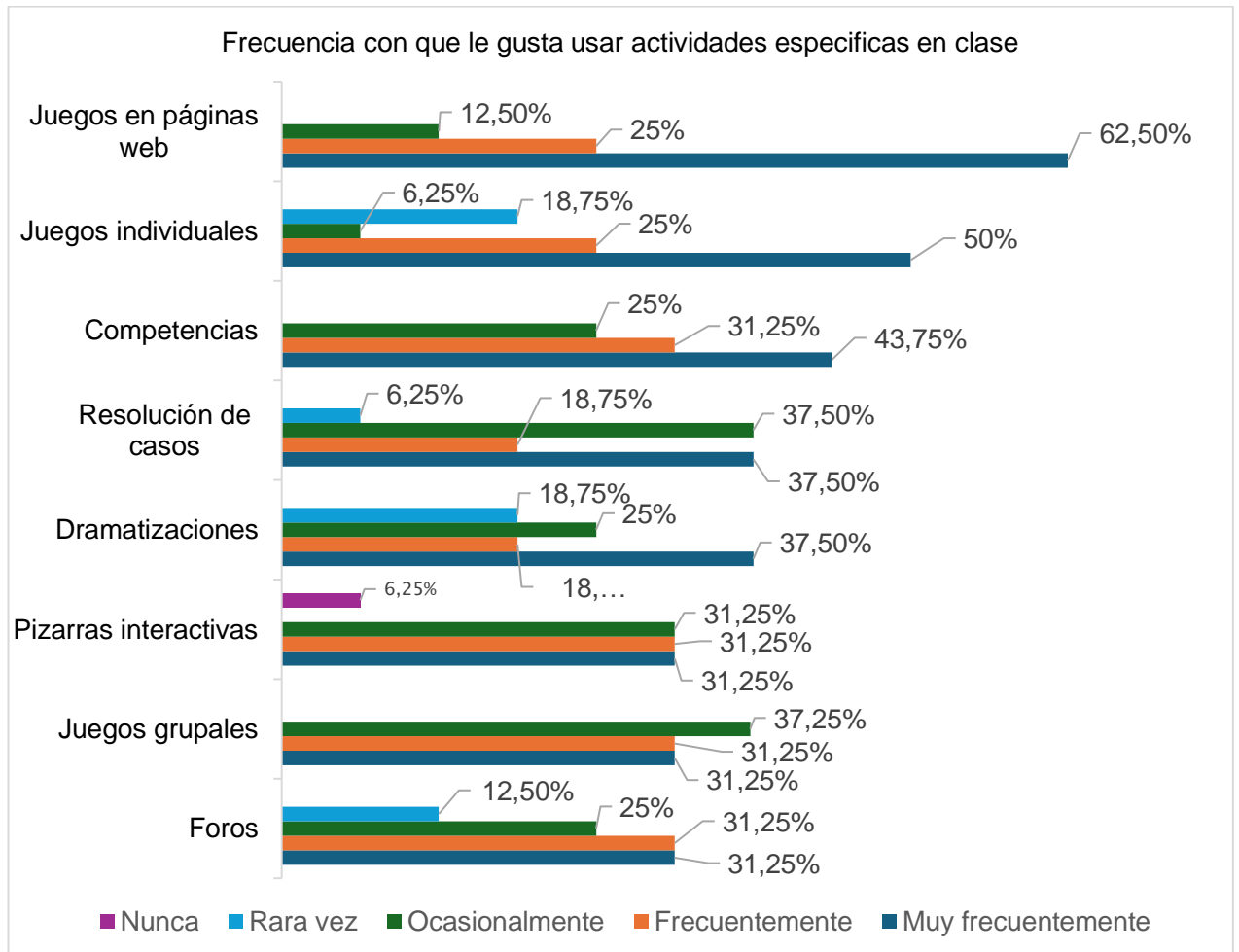
Educaplay, con un 75% de los encuestados, lo que sugiere que es altamente conocida por la comunidad educativa, posiblemente debido a su versatilidad y eficacia en la creación de actividades interactivas.

Quizizz por su parte obtuvo un 56.25% y Socrative 50%, lo que indica que están en un punto medio de conocimiento por parte de los estudiantes y otros recursos como Cerebriti, Quizlet y Liveworksheets, también son considerados por al menos el 31.25% de los encuestados, lo que sugiere que han tenido alguna participación en el proceso de aprendizaje, los menos conocidos según estas respuestas fueron Classtime con un 25% y Bamboozle con 18.75%, las cuales son aplicaciones que pueden ser bastante útiles para la creación de actividades.

Frecuencia con que le gusta que se apliquen actividades específicas en clase

Figura 11.

Frecuencia con que les gusta usar actividades específicas en clase



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

Respecto a las actividades que les gustaría que los docentes implementen en clase y la frecuencia de uso de estas, los resultados fueron los siguientes:

Juegos en páginas web: La mayoría de los estudiantes, 62.5%, están muy interesados en el uso de juegos en páginas web en clase, seguidos por aquellos que prefieren su uso frecuente, 25%, y ocasional, 12.5%.

Juegos individuales: Mientras que la preferencia para juegos individuales es mayormente a favor de su uso muy frecuente, con 50% en total, un 25% vota porque las utilicen frecuentemente, un 18.75% las prefiere rara vez y la minoría indica que le gustan ocasionalmente.

Competencias: La mayoría de los estudiantes prefieren que las competencias se realicen muy frecuentemente, 43.75%; 31.25%, frecuentemente; y un 25%, ocasionalmente; lo que indica un alto interés en este tipo de actividades que fomentan la participación y la aplicación de habilidades.

Resolución de casos: Aquí hay una variedad de opiniones. Se encuentra una distribución más uniforme entre aquellos que prefieren que se realice muy frecuentemente, 37.5%, ocasionalmente, 37.5%, y frecuentemente, 18.75%; aunque un pequeño porcentaje, 6.25%; no está interesado. Esto indica que la resolución de casos es valorada por la mayoría de los estudiantes en algún nivel.

Dramatizaciones: Las preferencias para las dramatizaciones se representan en muy frecuentemente con 37.5%, frecuentemente con un 18.75%, ocasionalmente con 25% y 18.75% prefiere que se realicen rara vez. Esto sugiere que hay interés en las dramatizaciones, pero con diferentes intensidades.

Pizarras interactivas: Parece que hay una distribución bastante equitativa en cuanto a las preferencias de uso de pizarras interactivas, pero la mayoría está dividida entre preferir su uso muy frecuente, frecuente y ocasionalmente, todas las opciones con 31.25%; sin embargo, el 6.25% no está interesado en su uso, esto sugiere que las pizarras interactivas son vistas favorablemente por la mayoría de los estudiantes, pero hay una minoría que no las consideran importantes.

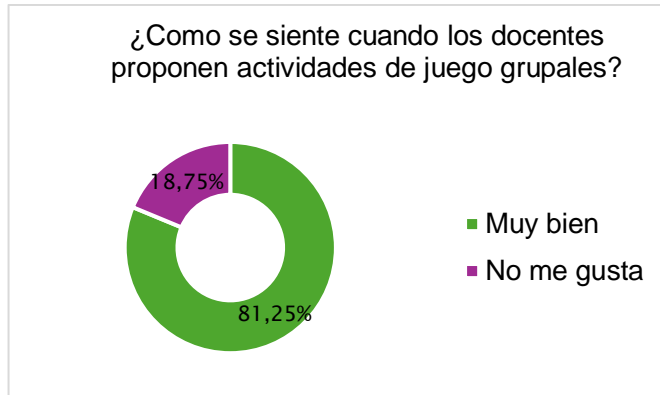
Juegos grupales: La preferencia para juegos grupales obtuvo una votación muy pareja entre muy frecuente, frecuente y ocasionalmente, con un 31.25%; sin embargo, un 6.25% prefiere que no se realicen nunca.

Foros: Hay una distribución similar para los foros, con un rango que va desde preferir que se realicen rara vez, 12.5%, hasta muy frecuentemente, 31.25%. Esto indica que los foros también son valorados por los estudiantes, aunque con preferencias variadas en cuanto a la frecuencia de uso.

Sección 3: Efecto de la gamificación

Aceptación de los estudiantes cuando los docentes proponen actividades de juego grupales.

Figura 12.
Aceptación de actividades de juego grupales



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

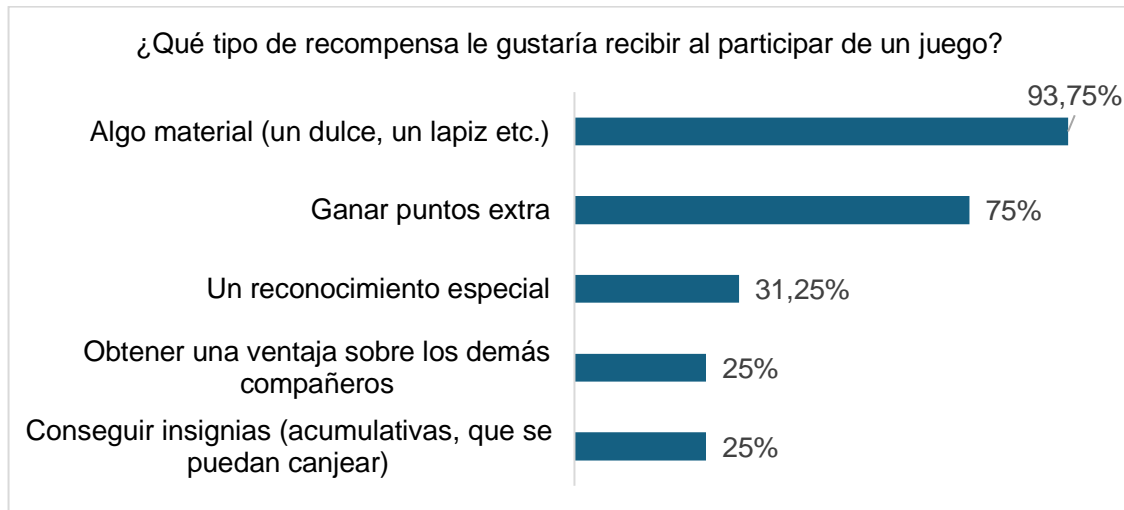
El hecho de que un 81.25% de los estudiantes exprese sentirse muy bien cuando los docentes proponen actividades de juego grupales indica un alto grado de aceptación y valoración por parte de la mayoría de los alumnos. Esta preferencia sugiere que los juegos grupales no solo son vistos como una forma divertida de aprender, sino también como una oportunidad para interactuar y colaborar con sus compañeros de clase.

Para el 18.75% de los estudiantes que aseguran no gustarles las actividades de juego grupal, podría haber diversas razones detrás de esta opinión. Algunos estudiantes pueden sentirse incómodos o ansiosos al participar en actividades que requieren interacción social intensa. Otros pueden preferir métodos de aprendizaje más individualizados o estructurados. Es importante tener en cuenta estas preferencias y proporcionar alternativas para garantizar que todos los estudiantes se sientan incluidos y comprometidos en el proceso educativo.

Recompensas que prefieren al participar en los juegos

Figura 13.

Tipos de recompensa preferidas al participar de un juego



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

Es interesante ver cómo los estudiantes tienen preferencias variadas en cuanto a las recompensas que les gustaría recibir por participar en un juego.

Recompensas materiales obtuvo un 93.75%, la gran mayoría de los estudiantes expresan interés en recibir recompensas tangibles. Esto indica que, para la mayoría de los estudiantes, recibir algo físico como reconocimiento por su participación en un juego es importante y gratificante.

Los puntos extra obtuvo un 75%, los estudiantes están interesados en recibir puntos extra como recompensa por su participación en un juego. Esto sugiere que, para muchos estudiantes, la posibilidad de mejorar su calificación o desempeño académico a través de la participación en juegos es un incentivo efectivo.

Reconocimiento especial obtuvo un 31.25%, los estudiantes expresan interés en recibir algún tipo de reconocimiento especial por su participación en un juego. Esto puede incluir elogios verbales, certificados de reconocimiento o menciones en frente de la clase.

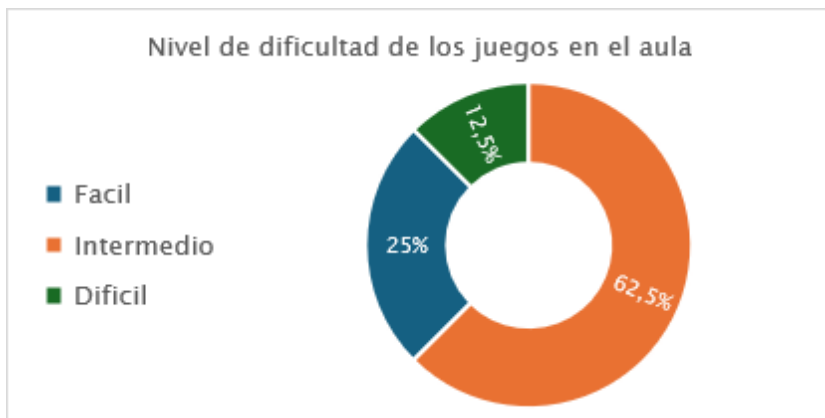
Insignias intercambiables obtuvo un 25%, recibir algún tipo de insignia que puedan intercambiar por algo más. Este enfoque es interesante ya que promueve un sistema de intercambio que puede fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes.

Ventaja sobre los demás también obtuvo un 25%, esto puede incluir beneficios como tener una oportunidad de respuesta adicional o recibir una pista extra en el juego. Para estos

estudiantes, la competencia y la oportunidad de destacarse pueden ser factores motivadores importantes.

Grado de dificultad de las actividades

Figura 14.
Grado de dificultad de las actividades



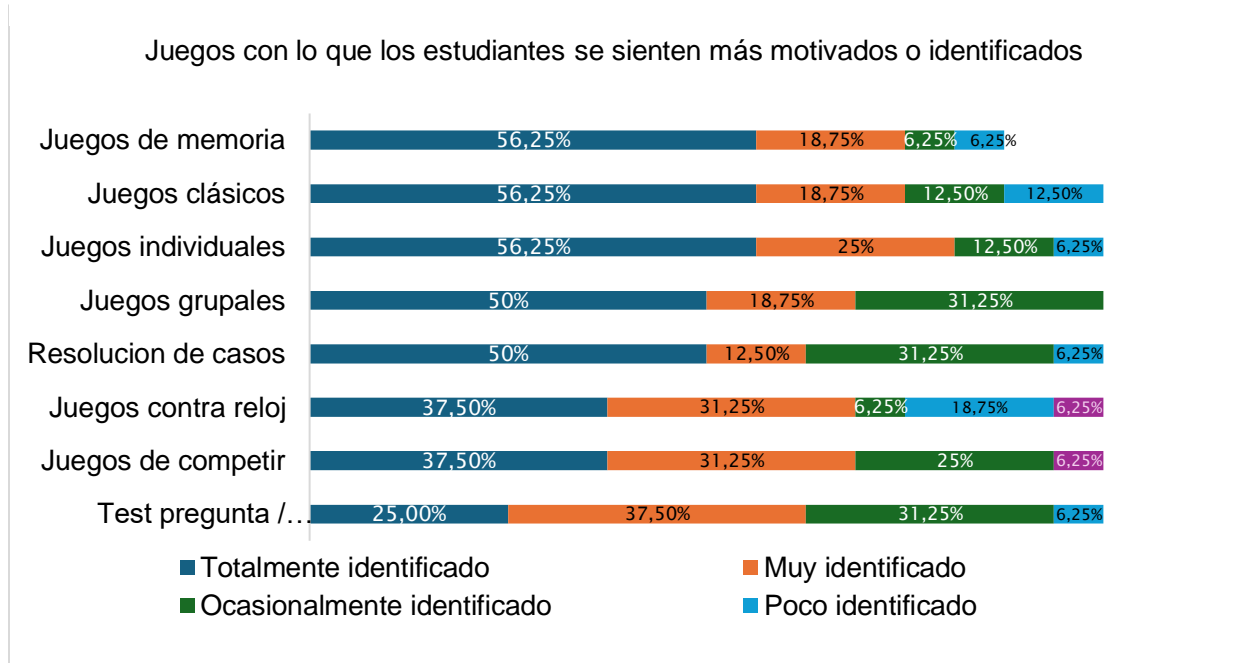
Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

Según las respuestas recopiladas, el 62.5% se inclina hacia el nivel intermedio, el 25% de las personas prefiere un nivel de dificultad fácil y el 12.5% desea un nivel difícil. Esto muestra que la mayoría de las personas prefieren desafíos moderados; mientras que un pequeño porcentaje, actividades más intensas.

Actividades con las que se sienten más identificados o motivados

Figura 15.

Juegos que más los motivan o identifican



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

En la figura 14 se muestra lo siguiente:

Juegos de memoria: Este tipo de juego parece ser muy identificado por la mayoría de los encuestados, con un 56.25% totalmente identificado y un 18.75% muy identificado, 6.25% ocasionalmente y poco identificado. Esto sugiere que la memoria es una habilidad que muchos valoran o consideran relevante en su experiencia de juego.

Juegos clásicos: Este tipo de juego goza de gran popularidad, con un 56.25% totalmente identificado, un 18.75% muy identificado, 12.50% ocasionalmente identificado y 12.50% poco identificado. Esto puede deberse a la familiaridad asociada con los juegos clásicos, así como a su accesibilidad general.

Juegos individuales: La mayoría de los encuestados se identificaron en diferentes grados con los juegos individuales, con un 56.25% totalmente identificado y un 25% muy identificado, 12.50% ocasionalmente identificado y 6.25% poco identificado. Esto muestra una preferencia por la experiencia de juego personalizada y autónoma.

Juegos grupales: La mayoría de los encuestados se identificaron con los juegos grupales, con un 50% totalmente identificado, un 18.75% muy identificado y 31.25% ocasionalmente identificado. Esto indica un interés en la interacción social y la cooperación en el contexto de los juegos.

Resolución de casos: La resolución de casos parece ser una actividad que la mayoría de los encuestados valora, con un 50% totalmente identificado, un 12.50% muy identificado, 31.25% ocasionalmente identificado y, finalmente, un 6.25% poco identificado. Esto apunta a un interés en el pensamiento crítico y la resolución de problemas dentro del contexto de un caso o situación específica.

Juegos contra reloj: La mayoría parece disfrutar de este tipo de juego con un 37.50% totalmente identificado, muy identificado con 31.25%, ocasionalmente con un 6.25%, poco identificado obtuvo un 18.75, aunque una minoría se identificó como nada identificado en esta categoría con 6.25%. Esto indica una afinidad por los desafíos temporales y la presión en los juegos.

Juegos de competir: La categoría de juegos de competencia también parece ser popular, con un 37.50% totalmente identificado y un 31.25% muy identificado, un 25% los prefiere ocasionalmente y solo un 6.25% indica que poco. Esto muestra una predisposición hacia la competencia y la superación personal entre los encuestados.

Test de pregunta / respuesta: La mayoría de los encuestados se identificaron con este tipo de juego en varios grados, con un 25% totalmente identificado, un 37.50% muy identificado, ocasionalmente 31.25% y un 6.25 se siente poco identificado. Esto indica un interés significativo en los desafíos de conocimiento y habilidades de pensamiento rápido.

¿Ayudan los juegos a prender de mejor manera los contenidos que se están viendo en clase, o no? ¿Por qué?

Esta pregunta se formuló de manera que los estudiantes pudieran dar su opinión al respecto, y las respuestas fueron las siguientes:

Tabla 12.

¿Ayudan los juegos a aprender contenidos de la clase?

¿Ayudan los juegos a aprender los contenidos de la clase?	
Estudiantes	Respuestas
E_1	Sí, me ayuda a memorizarlo, ya que en su mayoría se necesita aplicar el concepto varias veces
E_2	Por supuesto que sí, ayuda a mantener la comprensión, prestar atención, concentración, fomento de habilidades blandas, etc.
E_3	En ocasiones pueden ayudar ya que facilita la comprensión de los temas, pero hay ocasiones en las que no se aplican bien estas estrategias y lo que ocasiona es más confusión.
E_4	Sí, es una forma más entretenida de visualizar la materia.
E_5	Sí, claro, aprender jugando es una de las mejores opciones.
E_5	Sí, claro, al ser algo poco común vale la pena.
E_6	Sí, me ayudan porque así no memorizo y solo asocio lo visto en el juego con lo visto en clases. Me motiva a poner atención y participar más.
E_7	Sí, al poner mi mente en el algo que me llama la atención (el juego) logro recordar mejor la materia o temas que estemos repasando.
E_8	Sí, porque uno pone en práctica los contenidos e incluso llega a profundizar más.
E_9	Sí, porque a mí me gustan los juegos, entonces hace el aprendizaje más entretenido.
E_10	Sí, se hace menos aburrida la materia.
E_11	Es una forma interactiva para aprender y para mí es más fácil, ya que recuerdo el juego y la materia que se dio en ese momento.

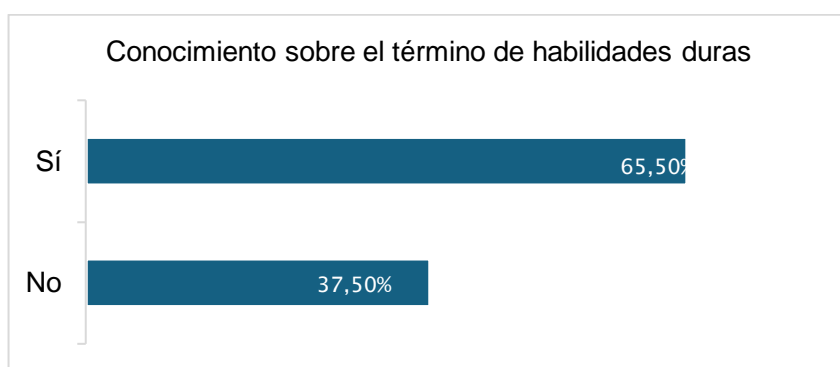
Nota. Esta tabla muestra respuestas personales de estudiantes, los cuales responden a la pregunta sobre si ayudan los juegos a aprender los contenidos de clase.

Las opiniones van desde reconocer que el uso de juegos ayuda a la memorización y comprensión de los conceptos, hasta expresar cierta reserva sobre la efectividad de estas estrategias en ciertos casos. También se mencionan aspectos como la motivación, la atención, la concentración y el disfrute del proceso de aprendizaje a través de juegos. Además, algunos estudiantes destacan la importancia de la interactividad y la asociación entre el juego y los conceptos aprendidos en clase.

Sección 4. Relación entre las habilidades duras y la gamificación en el proceso de aprendizaje

Conocimiento del término habilidades duras como el dominio de la ciencia, la tecnología y las habilidades técnicas relacionadas a su campo de conocimiento (o sea, conocimientos específicos del área de estudio).

Figura 16.
Conocimiento del término habilidades duras



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

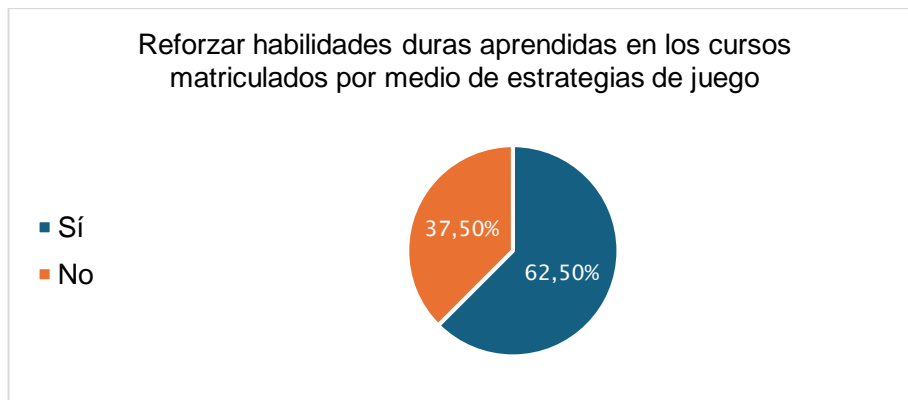
Para esta pregunta, un 62.5% de los participantes votaron porque sí sabían que las habilidades duras son el dominio de la ciencia, la tecnología y las habilidades técnicas relacionadas al campo de conocimiento, mientras que el 37.50% votó que no sabían.

Es alentador ver que una mayoría de los participantes está al tanto sobre la definición de este método, esto muestra un nivel de conciencia sobre la distinción entre habilidades duras y blandas en el contexto educativo y profesional.

Sin embargo, es comprensible que algunos participantes puedan no estar familiarizados con el término "habilidades duras" o su definición precisa.

¿Se pueden reforzar las habilidades duras aprendidas en los cursos por medio de estrategias de juego?

Figura 17.
Reforzamiento de habilidades duras por medio de juego



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

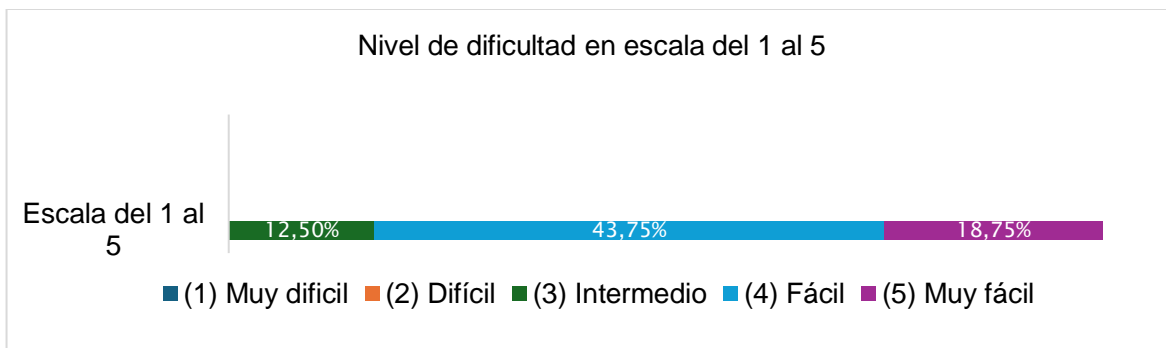
Al igual que en la pregunta anterior, 62.5% de los participantes votaron porque sí consideran que se pueden reforzar las habilidades duras de los cursos matriculados por medio de gamificación, mientras que el 37.5% votó que no.

Es interesante ver que una mayoría considerable de participantes está a favor de la idea de reforzar habilidades duras a través de la gamificación. Esto sugiere un reconocimiento creciente de los beneficios que pueden ofrecer los enfoques más interactivos y lúdicos para el aprendizaje.

Sin embargo, también hay consideraciones que deben tenerse en cuenta al implementar la gamificación en el ámbito educativo. Es necesario considerar las necesidades individuales de los estudiantes y adaptar los enfoques de gamificación en consecuencia.

En una escala de 1 a 5, donde 1 es muy difícil y 5 muy fácil, En una escala del 1 al 5, donde 1 es muy difícil y 5 muy fácil, ¿en qué nivel de dificultad considera que puede aprender o reforzar los contenidos de los cursos matriculados por medio de juegos en aplicaciones web?, ¿en qué nivel de dificultad?

Figura 18.
Nivel de dificultad con que pueden aprender por medio de juegos en apps web



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2023).

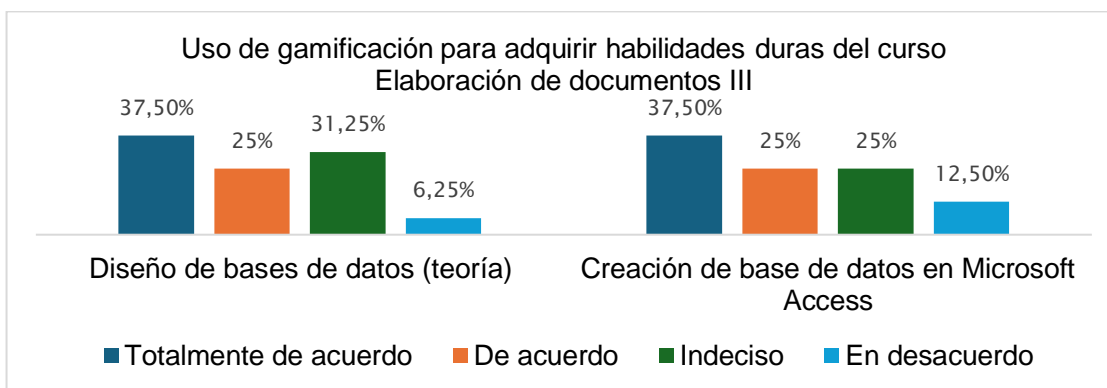
Las respuestas a esta pregunta fueron:

43.75% votaron por el número 4 que es fácil, 18.75% aseguran que es muy fácil aprender o reforzar los contenidos de los cursos por medio de gamificación y 12.5% votaron por el número 3, que en este caso es un nivel intermedio.

Es interesante observar que la mayoría de los participantes considera que aprender o reforzar los contenidos de los cursos matriculados a través de juegos en aplicaciones web es relativamente fácil o muy fácil.

Del curso “Elaboración de documentos III”, ¿cuál es su nivel de acuerdo con que puede adquirir las siguientes habilidades por medio de gamificación?

Figura 19.
Uso de gamificación en Elaboración de documentos III



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

En el gráfico anterior se muestra que:

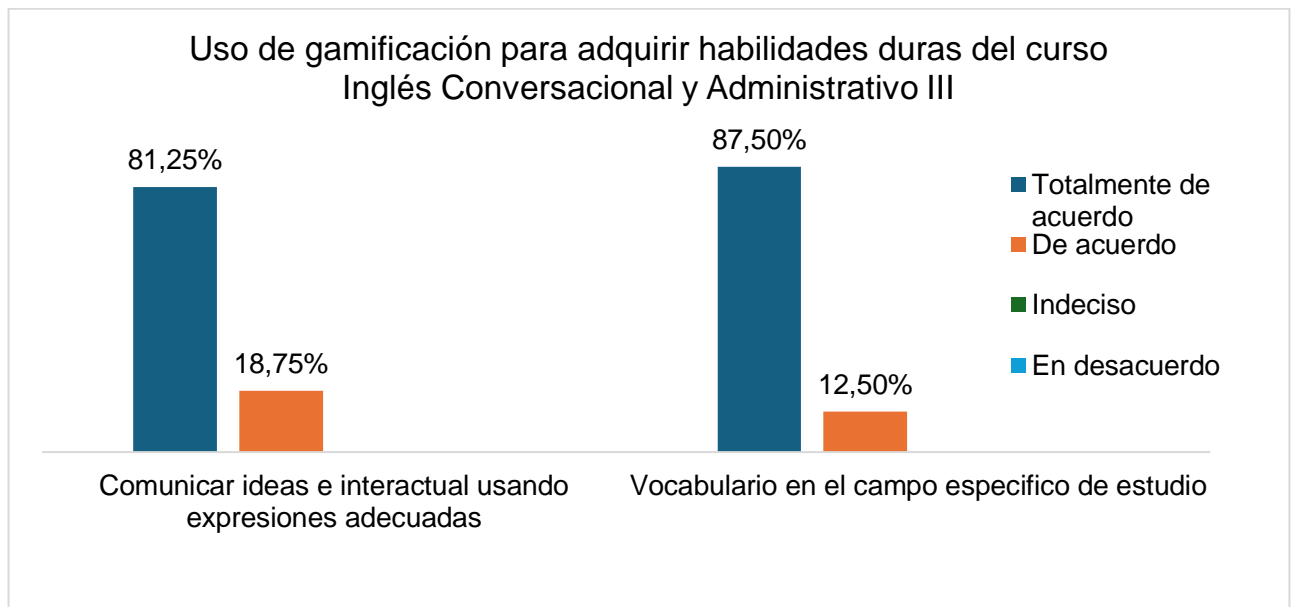
Para el diseño de bases de datos (teoría): el 37.5% de los encuestados está totalmente de acuerdo, lo que indica un nivel significativo de apoyo a la idea de utilizar la gamificación para aprender esta habilidad; un 31.25% se muestra indeciso, lo que sugiere cierta ambivalencia o falta de claridad sobre cómo la gamificación podría facilitar el aprendizaje de esta habilidad; otro 25% está de acuerdo; sin embargo, es importante tener en cuenta que el 6.25% está en desacuerdo, lo que indica que hay una minoría que no considera que la gamificación sea adecuada para este propósito.

Para la creación de bases de datos en Microsoft Access: se observa una distribución similar en las respuestas. El 37.5% está totalmente de acuerdo, 25% está de acuerdo, lo que indica un nivel considerable de apoyo; sin embargo, el 25% indeciso sugiere que hay un número significativo de participantes que aún no están seguros sobre la eficacia de la gamificación en este contexto específico y el 12.5% en desacuerdo muestra que hay una minoría que no respalda la idea de utilizar la gamificación para adquirir esta habilidad.

Del curso “Inglés Conversacional y Administrativo III”, ¿cuál es su nivel de acuerdo con que se pueden adquirir las siguientes habilidades por medio de gamificación?

Figura 20.

Uso de gamificación en Inglés Conversacional y Administrativo III



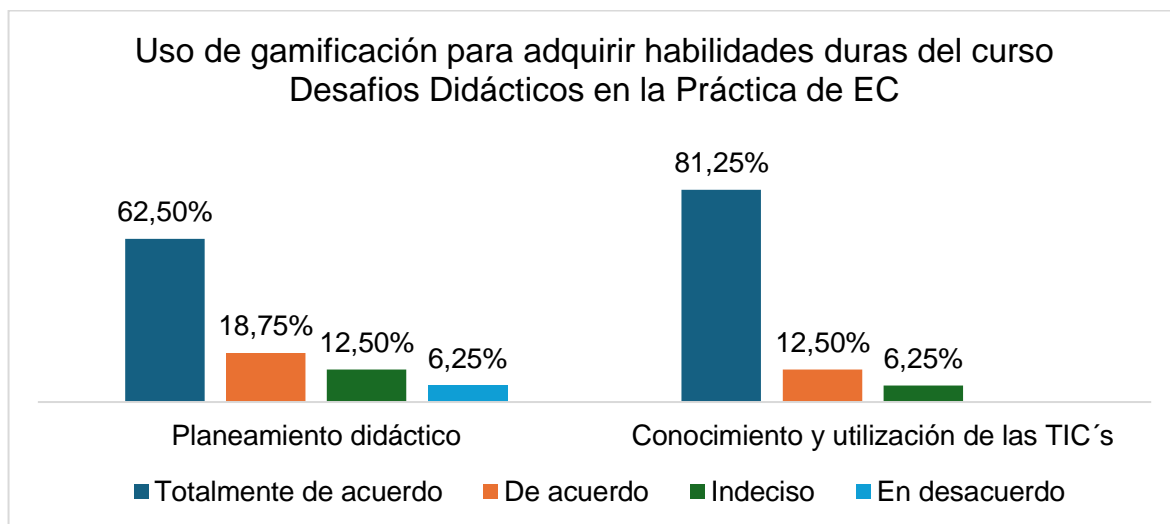
Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

Para la habilidad de Comunicar ideas e interactuar usando expresiones adecuadas: se observa que un 81.25% de los encuestados está totalmente de acuerdo, lo que indica un fuerte respaldo hacia la idea de utilizar la gamificación para desarrollar esta habilidad; y 18.75% está de acuerdo, lo que refuerza aún más la percepción positiva hacia este enfoque.

Para el Vocabulario en el campo específico de estudio: se aprecia un nivel aún mayor de acuerdo, con un 87.50% de los participantes totalmente de acuerdo en que la gamificación sería útil para adquirir este vocabulario específico, lo que refleja una fuerte convicción en la eficacia de este enfoque. Además, el 12.50% está de acuerdo, lo que indica que hay un respaldo generalizado hacia la idea de utilizar la gamificación.

Del curso “Desafíos Didácticos en la Práctica Docente para EC”, ¿cuál es su nivel de acuerdo con que se pueden adquirir las siguientes habilidades por medio de gamificación?

Figura 21.
Uso de gamificación en Desafíos didácticos en la práctica de Educación Comercial



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

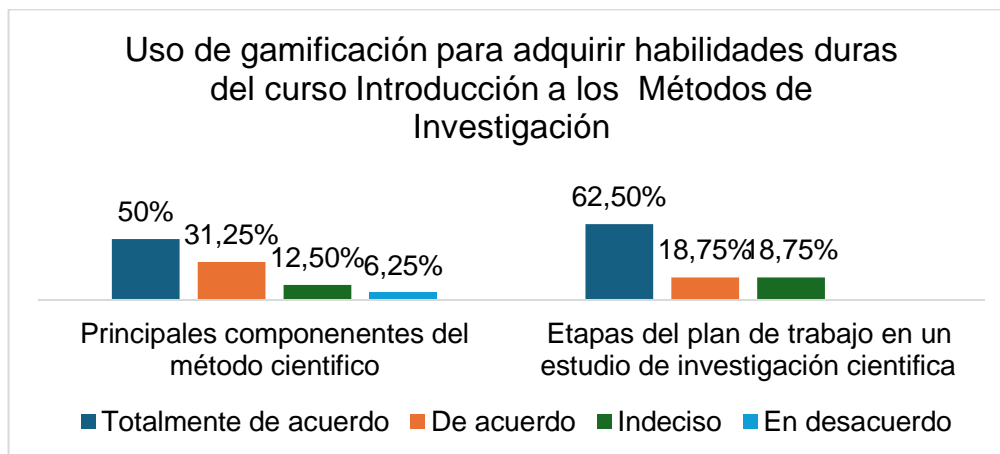
Para la habilidad de Planeamiento didáctico: el 62.5% de los encuestados están totalmente de acuerdo, lo que indica un gran respaldo hacia la idea de utilizar la gamificación, el 18.75% está de acuerdo, 12.5% está indeciso y, un pequeño porcentaje, 6.25% está en

desacuerdo; esto sugiere una aceptación bastante positiva, aunque genera dudas en algunos de los encuestados.

En cuanto al Conocimiento y utilización de las TIC, los resultados son: un 81.25% de los participantes están totalmente de acuerdo en que la gamificación sería útil, mientras que un 12.5% está de acuerdo y solo un pequeño porcentaje, 6.25%, está indeciso.

Del curso “Introducción a Métodos de Investigación”, ¿cuál es su nivel de acuerdo con que se pueden adquirir las siguientes habilidades por medio de gamificación?

Figura 22.
Uso de gamificación en el curso Introducción a los Métodos de Investigación



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas estudiantes (2024).

En cuanto a los Principales componentes del método científico: se encuentra que el 50% de los encuestados está totalmente de acuerdo, el 31.25% está de acuerdo, 12.5% está indeciso y un 6.25% está en desacuerdo.

En relación con las Etapas del plan de trabajo de un estudio de investigación científica, los resultados también muestran una tendencia positiva. Un 62.5% de los participantes están totalmente de acuerdo, 18.75% está de acuerdo y el otro 18.75% se muestra indeciso.

¿Con qué frecuencia le gustaría aprender los contenidos de los cursos matriculados utilizando las siguientes actividades?

Tabla 13.
Preferencia de uso de actividades en clase

	Preferencia de uso de actividades en clase						
	Individual	Haciendo práctica	En Grupo	Jugando	Resolución de casos	Investigando	Leyendo
Muy Frecuentemente	62.50%	68.75%	43.75%	50%	37.50%	25%	18.75%
Frecuentemente	31.25%	31.25%	37.50%	43.75%	43.75%	31.25%	37.50%
Ocasionalmente	6.25%	-	18.75%	-	18.75%	31.25%	25%
Rara vez	-	-	-	-	-	12.50%	18.75%

Nota. Esta tabla muestra respuestas de estudiantes que expresan con qué frecuencia les gustaría aprender los contenidos de clase por medio de actividades.

Al analizar las respuestas de los estudiantes sobre la frecuencia con que les gustaría aprender los contenidos de los cursos matriculados, se obtuvieron los siguientes resultados:

- a) **Individualmente:** Muy frecuentemente, 62.5%; frecuentemente, 31.25%; y ocasionalmente, 6.25%.
- b) **Haciendo prácticas:** Muy frecuentemente, 68.75%; frecuentemente, 31.25%.
- c) **Jugando:** Muy frecuentemente, 50%; Frecuentemente, 43.75%; 6.25% no votó por esta opción.
- d) **En grupo:** Muy frecuentemente, 43.75%; frecuentemente, 37.5%; ocasionalmente, 18.75%.
- e) **Resolviendo casos:** Muy frecuentemente, 37.5%; frecuentemente, 43.75%; ocasionalmente, 18.75%.
- f) **Investigando:** Muy frecuentemente, 25%; frecuentemente, 31.25%; ocasionalmente, 31.25%; y rara vez, 12.50%.
- g) **Leyendo:** Muy frecuentemente, 18.75%; frecuentemente, 37.5%; ocasionalmente, 25%; y rara vez, 18.15%.

Los resultados obtenidos reflejan una clara preferencia de los estudiantes por métodos de aprendizaje que involucran actividad práctica, interacción y dinamismo. La alta frecuencia con la que prefieren aprender individualmente, hacer prácticas y jugar sugiere que valoran las

oportunidades para aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos, así como la autonomía y la gamificación en su proceso educativo.

Resultados Encuesta a Docentes

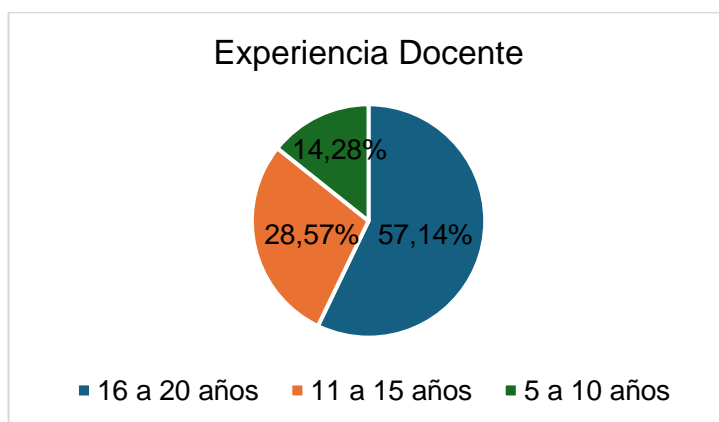
Antes de solicitar la participación de los docentes involucrados, se les proporcionó una explicación detallada del propósito de la encuesta, así como la garantía de que sus respuestas serían tratadas con la máxima confidencialidad; además, se aseguró de obtener el consentimiento voluntario de cada participante. En este punto se obtuvo un 100% de las respuestas afirmativas, lo cual subraya la importancia de su colaboración en el desarrollo de la investigación. Este enfoque ético y transparente refleja el compromiso de respetar los derechos y la privacidad de aquellos que contribuyeron con este estudio.

Sección 1: Información personal

¿Cuántos años de experiencia como docente universitario posee?

Figura 23.

Años de experiencia docente



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas docentes (2024).

Los resultados muestran que una parte significativa de los docentes, específicamente el 57,14%, tienen entre 16 y 20 años de experiencia en la docencia, lo que indica una sólida trayectoria y un alto nivel de *expertise* en el campo educativo; un 28,57% de los docentes cuenta con entre 11 y 15 años de experiencia, este grupo también muestra una considerable experiencia en la enseñanza, aunque con una trayectoria ligeramente menor que el grupo mayoritario; finalmente, el 14,28% de los docentes tiene entre 5 y 10 años de experiencia, aunque

representan una minoría en comparación con los dos primeros, aporta frescura y posiblemente nuevas perspectivas y métodos a la práctica docente.

2: ¿Cuál o cuáles cursos imparte?

Tabla 14.
Cursos que imparten los docentes participantes

Cursos que imparten los docentes	
Docentes	Curso que imparte
D_1	Elaboración Integral de Documentos I, II y III Taller de ofimática
D_2	ICI 1 y ICI 3 ICA 3 Ejecutivo I
D_3	ICI 3 ICA 3
D_4	ICA 1
D_5	Inglés Comercial
D_6	Desarrollo Docente Escenarios de la Vida Profesional
D_7	Pedagogía

Nota. Esta tabla muestra los cursos que imparten los docentes participantes en el estudio de investigación.

Como muestra la tabla anterior, un docente imparte el curso de Elaboración Integral de Documentos I, II y III y Taller de Ofimática, un docente imparte el curso ICI 1, ICI 3, ICA 3 y Ejecutivo I, un docente imparte el curso ICI 3 y ICA 3, un docente imparte el curso ICA 1, un docente imparte el curso de Inglés Comercial, un docente imparte el curso de Desarrollo Docente y el de Escenarios de la Vida Profesional, y un docente imparte el de Pedagogía.

¿Cuáles metodologías activas conoce y/o utiliza?

Tabla 15.
Metodologías activas conocidas por los docentes

Metodologías activas conocidas por los docentes		
Metodología Activa	Fi	Fr (%)
Aprendizaje basado en proyectos	7	100
Aula invertida	6	85.71
Método del caso	5	71.42
Gamificación	5	71.42
Aprendizaje Cooperativo	5	71.42
Simulación	3	42.85
Aprendizaje basado en proyectos	3	42.85

Nota. Esta tabla muestra alguna de las metodologías activas que utilizan los docentes participantes en el estudio de investigación.

En esta sección se les pidió a los docentes que indicaran cuál de las metodologías proporcionadas conocían, también, se les indicó que podían marcar más de una opción; las respuestas quedan de la siguiente manera:

- a) 100% indica que conocían la metodología activa llamada aprendizaje basado en proyectos.
- b) 85.71% indica que conocían la metodología activa llamada aula invertida.
- c) 71.42% indica que conocían la metodología activa llamada método del caso.
- d) 71.42% indica que conocían la metodología activa llamada gamificación.
- e) 71.42%% indica que conocían la metodología activa llamada aprendizaje cooperativo.
- f) 42.85% indica que conocían la metodología activa llamada simulación.
- g) 42.85 % indica que conocían la metodología activa llamada aprendizaje basado en problemas.

¿Qué es para usted la gamificación?

Esta pregunta se formuló de manera abierta para que cada docente participante pudiera brindar su propia definición de gamificación.

Tabla 16.*Definición de gamificación según los docentes**Nota.* Esta tabla muestra las definiciones personales sobre gamificación que tienen los docentes

Definiciones de gamificación según los docentes	
Docentes	Para usted que es la Gamificación
D_1	Es el uso de una técnica que aprovecha la ventaja de los juegos para mejorar la motivación y los logros de aprendizaje.
D_2	Una forma de enseñar o practicar un tema de manera entretenida y eficaz.
D_3	Aprender jugando. Reconocer, utilizar, analizar contenidos, todo por medio del juego.
D_4	Aprender con juegos.
D_5	Uso de juegos como metodología para la promoción de los aprendizajes.
D_6	Técnica de enseñanza basada en el uso de juegos y dinámicas interactivas como base para desarrollar el aprendizaje en el estudiante.
D_7	Pedagogía Técnica que utiliza el juego para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

participantes en el estudio de investigación.

Según las respuestas obtenidas, la gamificación se percibe como una técnica o metodología que utiliza el juego para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, destacando especialmente su capacidad para aumentar la motivación y hacer el proceso educativo más entretenido y eficaz. Las definiciones varían en la profundidad y especificidad de los elementos que consideran importantes, pero todas coinciden en que los juegos tienen un papel central en esta metodología.

¿Qué tan frecuentemente contempla utilizar actividades de juego cuando planifica sus clases?

Tabla 17.

Frecuencia con que contempla actividades de juego en los planeamientos de cada clase

Frecuencia con la que utiliza actividades de juego cuando planifica las clases		
	Fi	Fr (%)
Muy frecuentemente	3	42,85
Frecuentemente	-	-
Ocasionalmente	2	28,57
Rara vez	2	28,57
Nunca	-	-
Total	7	100

Nota. Esta tabla muestra la frecuencia con la que los docentes participantes contemplan actividades de juego en los planeamientos de cada clase.

La distribución de las respuestas muestra una tendencia variada en la integración de actividades de juego en la planificación de clases. Mientras que una significativa proporción de profesores (42.8%) las utiliza muy frecuentemente, un número igual considera su uso solo ocasionalmente o rara vez (28.6% en cada caso). Esta variabilidad puede deberse a diversos factores, incluyendo las percepciones sobre la efectividad de la gamificación, la disponibilidad de recursos y herramientas, la formación y experiencia en el uso de estas técnicas y las preferencias personales por métodos de enseñanza más tradicionales o innovadores.

¿Con qué frecuencia aplica estrategias de juego por medio de aplicaciones web en el aula?

Tabla 18.
Frecuencia con la que utiliza actividades de juego en clase

Frecuencia con la que utiliza actividades de juego cuando en las clases		
	Fi	Fr (%)
Muy frecuentemente	2	28,57
Frecuentemente	2	28,57
Ocasionalmente	2	28,57
Rara vez	1	14,28
Nunca	-	-
Total	7	100

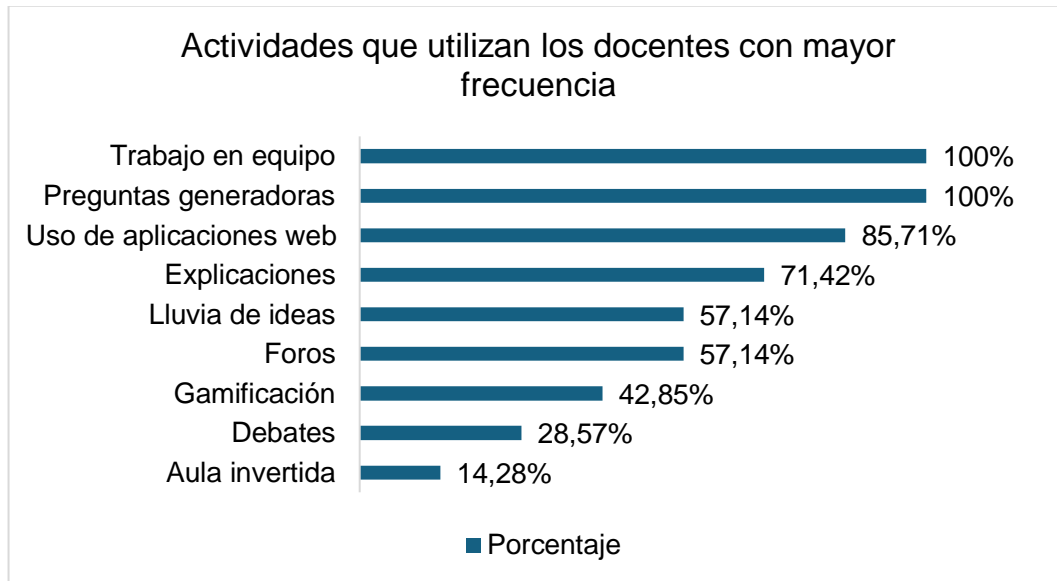
Nota. Esta tabla muestra la frecuencia con la que los docentes participantes utilizan actividades de juego por medio de aplicaciones web.

La distribución de las respuestas muestra una diversidad en la frecuencia de uso de estrategias de juego mediante aplicaciones web en el aula. Un 28.57% de los profesores las utiliza muy frecuentemente, frecuentemente u ocasionalmente, lo que indica que la mayoría de los docentes reconocen algún nivel de beneficio en estas herramientas. Sin embargo, un 14.28% las utiliza rara vez, lo que puede reflejar la existencia de ciertas barreras o preferencias hacia métodos más tradicionales.

Esta diversidad en las respuestas puede ser influenciada por factores como la competencia tecnológica, la disponibilidad de recursos, la formación en gamificación y las experiencias previas con estas herramientas.

¿Cuáles de las siguientes actividades utiliza usted con mayor frecuencia para reforzar, introducir o desarrollar algún contenido? Puede seleccionar varias opciones

Figura 24.
Actividades que utilizan los docentes frecuentemente

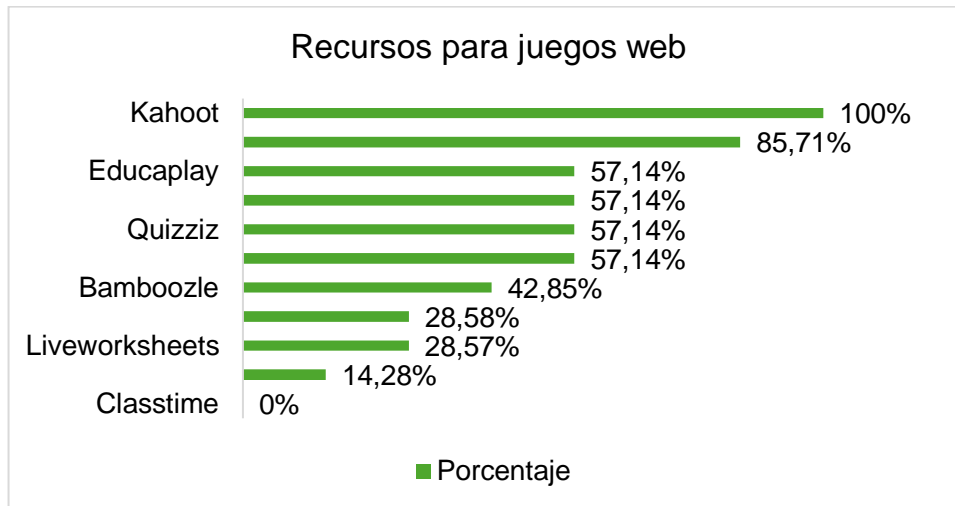


Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas docentes (2024).

La figura 23 muestra que un 100% utiliza preguntas generadoras y/o el trabajo en equipo para reforzar, introducir o desarrollar algún contenido, un 85.71% lo hace por medio del uso de aplicaciones web, 71.42% utilizan las explicaciones orales para en sus clases para desarrollar los contenidos, 57.14% aplica las lluvias de ideas y/o los foros para hacer partícipes a los estudiantes, solo un 42.85% utiliza gamificación con mayor frecuencia para reforzar, introducir o desarrollar algún contenido, 28.57% prefiere utilizar los debates y un 14.28% utiliza aula invertida.

¿Cuáles de los siguientes recursos para juegos web conoce?

Figura 25.
Recursos para juegos web



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas docentes (2024).

En el gráfico anterior se puede observar que un 100% de los docentes participantes conoce Kahoot, herramienta de preguntas y respuestas con límites de tiempo; 85.71% conoce H5P que es una herramienta integrada en el aula virtual de la Universidad Nacional y ofrece una variedad de actividades; 57.14% conoce Educaplay, Socrative, Quizziz y Quizlet, las cuales tiene opciones como sopa de letras, juegos de preguntas y respuestas, entre otros; 42.85% conoce Bamboozle, la cual ofrece opciones de juego como memoria; 28.58% conoce Cerebriti y Liveworksheets, esta última son hojas de trabajo o prácticas *online* que permiten enviar las respuestas al docente para ser revisadas; 14.28% conoce Learning apps, la cual también ofrece actividades tipo test bajo el formato “Quién quiere ser millonario”; y; finalmente; la Classtime parece no ser conocido por los docentes participantes, esta herramienta ayuda a realizar evaluaciones formales de manera *online*.

Sección 3: Efecto de gamificación en el proceso de aprendizaje

¿Considera que las estrategias de juego le aportan beneficios al estudiante en su proceso de aprendizaje? Justifique su respuesta.

Tabla 19.
¿Hay aportes o beneficios en la gamificación?

Beneficios de la gamificación	
Docentes	¿Hay aportes o beneficios en la gamificación?
D_1	Sí. Le aporta un ambiente lleno de dinamismo y motivación cuando juega. Pero también hay que tener cuidado, porque puede intimidar al estudiantado al sentirse desplazado porque otros ganan el juego.
D_2	Pienso que motiva mucho al estudiantado.
D_3	Claro. Actualmente una clase magistral no genera los mismos resultados que una clase dinámica, divertida, en donde hay que analizar, criticar, pensar. Las nuevas generaciones son muy aceleradas en el sentido que no se tiene mucha paciencia en el diario vivir, es por ello que la educación debe evolucionar y proporcionarles conocimiento de modo rápido pero efectivo y creativo.
D_4	Sí, motiva, interesa e incentiva el aprendizaje cooperativo.
D_5	Decididamente sí, conectar el entretenimiento, la diversión, los desafíos con metas de aprendizaje es una manera de que los estudiantes aprendan.
D_6	Efectivamente, a través del juego el estudiante gestiona su propio aprendizaje y adquiere nuevos conocimientos de manera lúdica e interactiva, de manera que lo motiva aprender.
D_7	Sí, pero hay que organizar muy bien el juego, para que no se pierda el sentido que es el que aprendan.

Nota. Esta tabla muestra opiniones de los docentes participantes, quienes indican si hay aportes o beneficios en la gamificación.

Según los resultados anteriores, la mayoría de los docentes está de acuerdo en que la gamificación ofrece varios beneficios, como aumentar la motivación, el interés, y el aprendizaje cooperativo. Sin embargo, también destacan la necesidad de una adecuada implementación para

evitar posibles efectos negativos, como la intimidación entre estudiantes o la pérdida de foco en los objetivos de aprendizaje.

Si contestó que sí a la pregunta anterior, ¿cuáles beneficios considera que obtiene el estudiante por medio de las estrategias de juego? De lo contrario, continúe con la siguiente pregunta.

Tabla 20.
Beneficios que se obtienen por medio de gamificación

Beneficios que se obtienen por medio de gamificación	
Docentes	Beneficios
D_1	Beneficios: Trabajo en equipo. Aumento de la motivación.
D_2	Le facilita el aprendizaje de manera divertida.
D_3	Respuesta rápida, espontánea, retadora. Cuando el estudiante siente reto (alcanzable), lucha por lograrlo y es en ese proceso donde adquiere conocimiento.
D_4	A escuchar, negociar, corregir, mejorar y aplicar.
D_5	Crea interés por seguir en el aula. Propicia la camaradería. Aleja el aburrimiento. El desarrollo de habilidades blandas como pensamiento analítico, trabajo en equipo si son juegos grupales, empatía, iniciativa, liderazgo, tolerancia.
D_6	Gestionar su propio conocimiento a partir de la prueba y el error mediante los desafíos del juego. Motivación en el proceso de aprendizaje del estudiante.
D_7	Un estudiante proactivo, trabajo en equipo, pone en práctica los valores, el humanismo, solidaridad, entre otros.

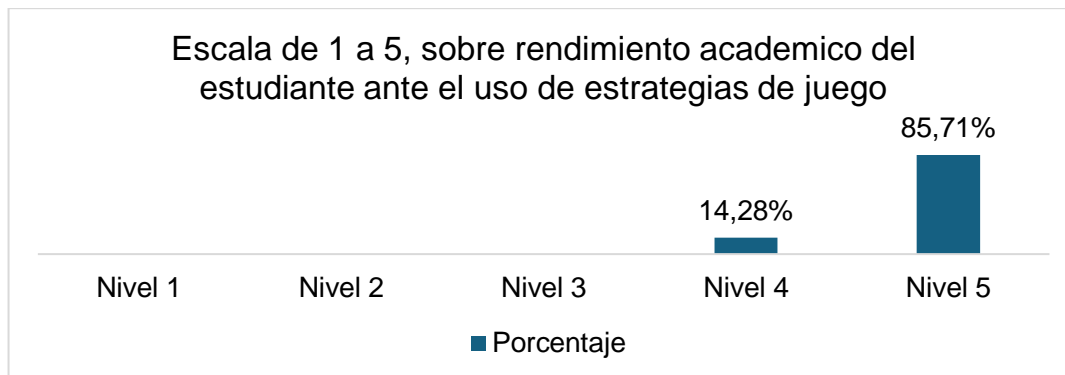
Nota. Esta tabla muestra opiniones de los docentes participantes indicando beneficios que se obtienen en la gamificación.

En esta pregunta destacan que la gamificación no solo facilita el aprendizaje de manera divertida y motivadora, sino que también promueve el desarrollo de habilidades blandas, el trabajo en equipo, la proactividad y la práctica de valores. Además, resaltan su capacidad para mantener el interés y el compañerismo en el aula, alejando el aburrimiento y creando un entorno educativo dinámico y desafiante.

Del 1 al 5, donde 1 es el nivel más bajo y 5 el nivel más alto, ¿en qué nivel considera usted que mejora el rendimiento académico del estudiante el uso de estrategias de juego?

Figura 26.

Rendimiento académico de los estudiantes ante el uso de estrategias de juego



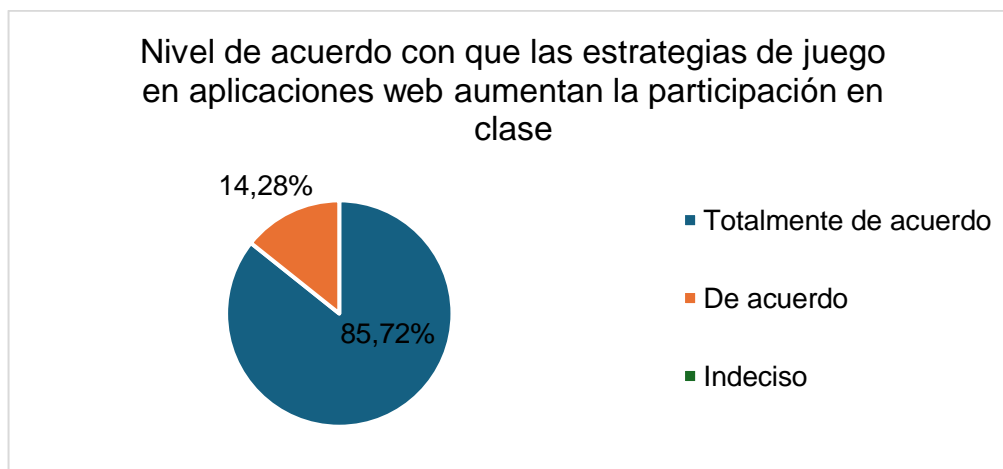
Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas docentes (2024).

Según el gráfico anterior, un 85,71% de docentes considera que el uso de estrategias de juego mejora el rendimiento académico del estudiante en un nivel muy alto y un 14,28% de docentes considera que el uso de estrategias de juego mejora el rendimiento académico del estudiante en un nivel alto.

¿Cuál es su nivel de acuerdo con que las estrategias de juego en aplicaciones web aumentan la participación del estudiante en la clase?

Figura 27.

Nivel de aceptación con las estrategias de juego en apps web para aumentar la participación en clase

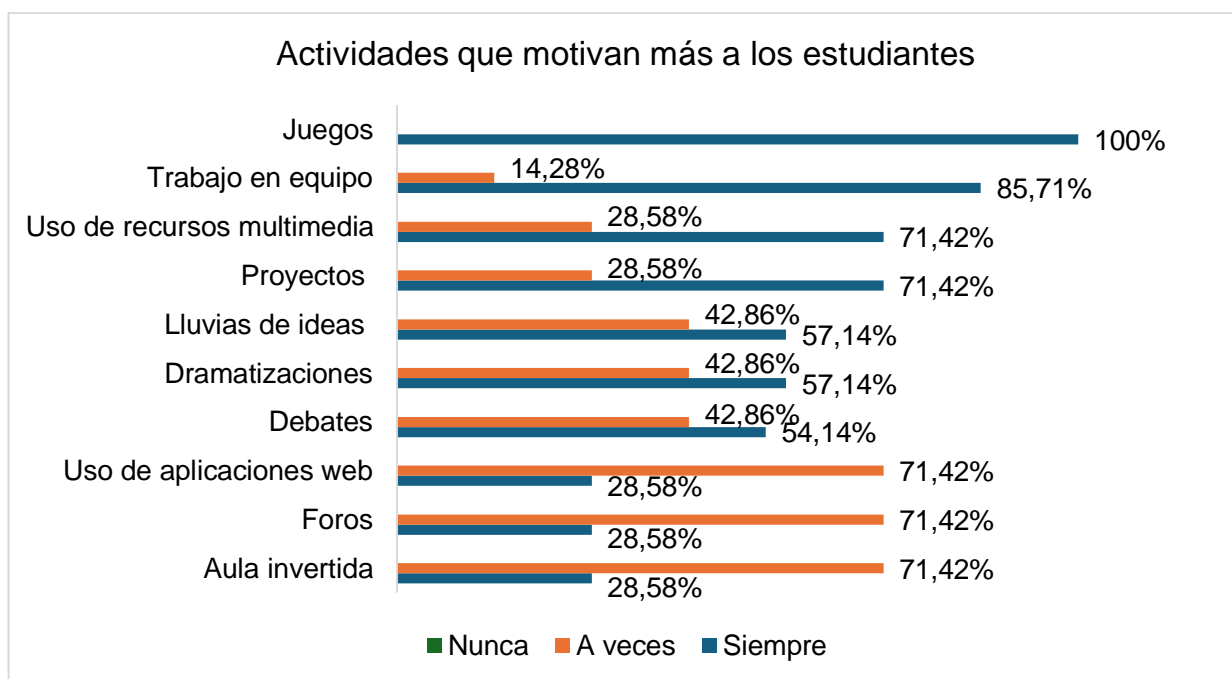


Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas docentes (2024).

El gráfico muestra un claro apoyo entre los docentes hacia el uso de aplicaciones web como medios para aumentar la participación de los estudiantes en clase. Con un 85.72% de los docentes totalmente de acuerdo y un 14.28% de acuerdo, es evidente que ven estas herramientas como beneficiosas.

¿Con cuáles de las siguientes actividades considera que los estudiantes se pueden sentir más motivados o aprender mejor?

Figura 28.
Actividades que motivan a los estudiantes



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas docentes (2024).

El gráfico indica que los juegos son considerados como la actividad más motivadora, con el 100% de los docentes quienes afirman que siempre motivan a los estudiantes. El trabajo en equipo también es altamente valorado, con un 85.71% de docentes que creen que siempre motiva y solo un 14.28% considera que a veces; actividades como el uso de recursos multimedia y proyectos obtuvieron un 71.42% de votaciones en siempre y 28.58% a veces; las lluvias de ideas, dramatizaciones y debates son considerados como siempre motivadores por un 57.14% y por un 42.86% a veces; el uso de las aplicaciones web, los foros y el aula invertida son

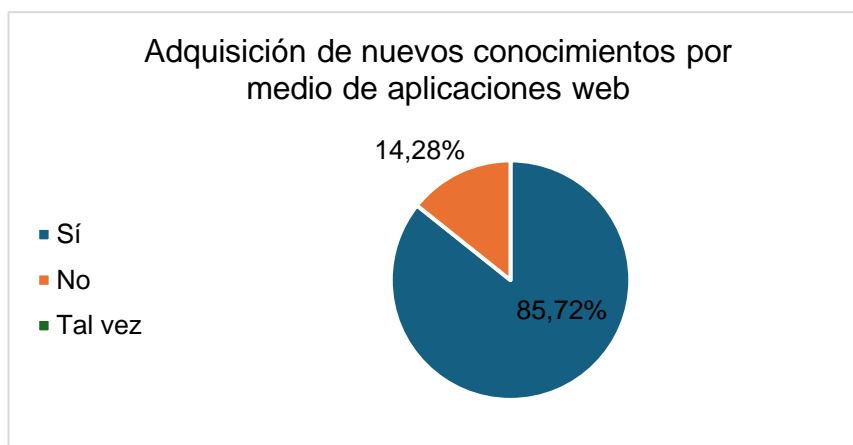
considerados como motivadoras por solo un 28.58% y un 71.42% considera que a veces pueden ser motivadoras y/o útiles para aprender mejor.

Sección 4: Relación entre habilidades duras y la gamificación en el proceso de aprendizaje, ¿considera usted que los estudiantes por medio de juegos en aplicaciones web pueden reforzar las habilidades duras del curso que usted imparte?

El uso de juegos en aplicaciones web como herramienta educativa ha ganado aceptación entre los docentes, con el 100% de los entrevistados respaldando esta metodología para reforzar las habilidades duras de los estudiantes en sus respectivos cursos.

¿Considera usted que los estudiantes por medio de juegos en aplicaciones web pueden adquirir nuevos conocimientos del curso que imparte?

Figura 29.
Adquisición de conocimiento por medio de apps web



Nota. Elaboración propia con base en los datos obtenidos de la aplicación del instrumento a las personas docentes (2024).

Según la figura 28, el 85.72% de los participantes creen firmemente que los estudiantes pueden adquirir nuevos conocimientos a través de esta metodología, mientras que un 14.28% considera que esto no es una posibilidad.

¿Puede mencionar algunas habilidades duras que deben aprender los estudiantes durante el curso que usted imparte actualmente?

Tabla 21.

Habilidades duras que deben aprender los estudiantes en los cursos matriculados

Habilidades duras que deben aprender los estudiantes en los cursos	
Docentes	Para usted qué es la Gamificación
D_1	Ejecución de cálculos. Diseño y aplicación de base de datos. Herramientas de sistema operativo. Multimedia y Redes Sociales.
D_2	Temas gramaticales fundamentalmente.
D_3	Bilingüismo (gramática-expresión oral y escrita, comprensión de lectura, interpretación).
D_4	A escribir oraciones, aprender vocabulario, mejorar comprensión auditiva, etc.
D_5	Recordar información, pensar rápidamente, crear estrategias de aprendizaje.
D_6	Problemáticas sociales que enfrentan los docentes en su ejercicio profesional. Salud emocional en la práctica docente.
D_7	En mi caso serían las blandas más bien, considero que desde la escuela se deberían potenciar más las técnicas.

Nota. Esta tabla muestra habilidades duras que deben aprender los estudiantes en los cursos matriculados.

Los docentes perciben la gamificación de diversas maneras, dependiendo de sus áreas de enseñanza y objetivos educativos específicos. Algunos la ven como una herramienta técnica para enseñar habilidades específicas, mientras que otros destacan su potencial para mejorar las habilidades lingüísticas y cognitivas. También se reconoce su utilidad en el desarrollo personal y emocional, así como en la potenciación de habilidades blandas. En conjunto, estas percepciones subrayan la versatilidad de la gamificación como una estrategia educativa que puede adaptarse a diferentes contextos y necesidades educativas.

Mencione algún contenido de su curso que según su criterio pueda ser aprendido o reforzado por medio de gamificación, justifique su respuesta.

Tabla 22.

Contenidos que se pueden aprender o reforzar por medio de gamificación

Contenido que se pueden aprender o reforzar por medio de gamificación	
Docentes	Para usted que es la Gamificación
D_1	Uso de fórmulas en Excel. Elaboración del diagrama Entidad-Relación en Base de Datos. Presentaciones Ejecutivas.
D_2	Los tiempos verbales.
D_3	Estructuras gramaticales por medio de Kahoot, Livesheets, Vucaroo, entre otras.
D_4	Repaso de estrategias gramaticales porque les permite aprender por error, editar, mejorar y aplicar a diferentes contextos.
D_5	Traducción de oraciones, desarrollo de funciones lingüísticas, escritura de cartas, expresar ideas, en otras palabras, es un rango muy amplio de aprendizajes, en tanto que las actividades sean bien planeadas, mientras que de forma intencional se integre el juego a una meta de aprendizajes, el juego es muy eficaz, siempre y cuando no se convierta en un fin en sí mismo, porque el ser humano tiende a ser competitivo.
D_6	Identificar las emociones y cómo manejarlas.
D_7	Recursos didácticos, dado a que, con el buen uso, se pueden desarrollar los contenidos de una unidad de estudio.

Nota. Esta tabla muestra opiniones de los docentes participantes, quienes indican si hay aportes o beneficios en la gamificación.

Los docentes ven la gamificación como una herramienta valiosa para enseñar y reforzar una variedad de contenidos, desde habilidades técnicas y gramaticales hasta el desarrollo emocional y la utilización de recursos didácticos. La justificación común es que la gamificación aumenta la interactividad, la motivación y el compromiso de los estudiantes, proporcionando un entorno de aprendizaje más atractivo y efectivo.

Resultados de Grupos Focales

A partir de los grupos focales realizados con los estudiantes matriculados en los cursos correspondientes al IV nivel de la Carrera Educación Comercial, se procede a presentar los datos recolectados de manera sistemática, tomando en cuenta las opiniones, experiencias y percepciones de las personas participantes en relación con el uso de la gamificación en sus cursos.

Se buscó comprender cómo perciben los estudiantes la efectividad de esta estrategia en la adquisición de habilidades duras, así como identificar posibles patrones o tendencias comunes entre los participantes.

Grupo focal número 1

Tabla 23.

Resultados grupo focal 1. Curso Elaboración Integral de Documentos III

Curso cuestionado: Elaboración Integral de Documentos III	
Cantidad de participantes:	Cuatro
Opinión respecto a las actividades propuestas	Las actividades gamificadas fueron muy aceptadas por los participantes, entre sus respuestas destacan que son creativas, eficientes y variadas.
Preferencia de contenido	En cuanto a la preferencia del contenido, sí manifestaron que en este caso al ser un curso muy práctico prefieren que la gamificación sea solo para la parte teórica y en un porcentaje aceptable, es decir, que no todo sea por medio de gamificación.
Opinión sobre las estrategias de gamificación	Según la opinión sobre las estrategias de gamificación, consideran que se puede adaptar ya que es más versátil y entretenido.
Posibilidad de obtener habilidades duras mediante gamificación	Con respecto a las habilidades duras mediante gamificación, consideran que puede contribuir al proceso ya que la teoría se aplica por medio de la gamificación “haciendo”.

Preferencias en cuanto a Certificados, calcomanías, dulces.

recompensas

Tipos de actividades o juegos preferidos Ruleta de preguntas, rompecabezas, juegos de Reallity, Kahoot, Padlet.

Nota. Esta tabla muestra los resultados del grupo focal 1, del Curso Elaboración Integral de Documentos III.

Tabla 24.

Resultados grupo focal 1. Curso Inglés Comercial y Administrativo III

Curso cuestionado: Inglés Comercial y Administrativo III (ICA III)	
Cantidad de participantes:	Seis
Opinión respecto a las actividades propuestas	La opinión respecto a las actividades fue positiva, pero hicieron la aclaración con respecto al tiempo en cada práctica, ya que estas fueron cronometradas y consideraron que ejercía presión sobre ellos y se les complicaba analizar los ejercicios para un mejor resultado.
Preferencia de contenido	En este caso les gusta que los contenidos se apliquen por medio del juego, pero que, a la vez, estén reforzados por un documento, el cual les permita repasar lo visto, ya que muchas veces no pueden tener acceso a la aplicación de juego utilizada.
Opinión sobre las estrategias de gamificación	Consideran que la gamificación es una buena estrategia para el aprendizaje, ya que aprenden jugando y les parecen llamativos los colores y la música utilizada en los juegos.
Posibilidad de obtener habilidades duras mediante gamificación	Consideran que, por ser otro idioma, la gamificación sí permite que se desarrollen habilidades duras en los estudiantes.
Preferencias en cuanto a recompensas	Puntos extra, chocolates, algo material.
Tipos de actividades o juegos preferidos	Crucigramas, Kahoot.

Nota. Esta tabla muestra los resultados del grupo focal 1, del Curso Inglés Comercial y Administrativo III (ICA III).

Grupo focal número 2

Tabla 25.

Resultados grupo focal 2. Curso Introducción a los Métodos de Investigación para EC

Cursos cuestionados: Introducción a Métodos de Investigación para Educación Comercial	
Cantidad de participantes:	Seis
Opinión respecto a las actividades propuestas	Consideran que las actividades propuestas fueron atractivas, se divirtieron y, además, reforzaron los temas de una forma más entretenida que solo estar leyendo teoría.
Preferencia de contenido	Con respecto a este curso, consideran que es importante implementar métodos de gamificación que ayuden al estudiante a facilitar el aprendizaje, ya que consideran que es muy teórico y necesitan herramientas de apoyo, no utilizar solo presentaciones de powerpoint para compartir la materia y necesitan más apoyo del docente.
Opinión sobre las estrategias de gamificación	Según los estudiantes, las estrategias utilizadas fueron de mucha ayuda para comprender la materia, a pesar de que se inició con teoría de forma tradicional, por medio de un documento de Word, pero les ayudó a reforzar esa teoría.
Posibilidad de obtener habilidades duras mediante gamificación	Consideran que sí es posible obtener en este curso habilidades duras mediante gamificación, además, les funcionaría porque promueve el dinamismo y el interés del estudiante por la materia.
Preferencias en cuanto a recompensas	Puntos extra, dulces.
Tipos de actividades o juegos preferidos	Linoit, Kahoot, Padlet.

Nota. Esta tabla muestra los resultados del grupo focal 2, Introducción a Métodos de Investigación para Educación.

Grupo focal número 3

Tabla 26.

Resultados grupo focal 3. Curso Desafíos didácticos en la Práctica Docente para Educación Comercial

Curso cuestionado: Desafíos Didácticos en la Práctica Docente para Educación Comercial	
Cantidad de participantes: Cuatro	
Opinión respecto a las actividades propuestas	<p>Consideran que les gustan las actividades, ya que les llaman la atención las cosas nuevas, según su opinión son un éxito las actividades gamificadas.</p> <p>Consideran que, al presentar a los estudiantes, en este caso jóvenes, la materia gamificada lograría captar su atención, más que la población adolescente es muy demandante y activa, hacen énfasis en que puede haber centros educativos, los cuales no cuenten con la tecnología necesaria para desarrollar actividades gamificadas de forma tecnológica, pero que el docente debe estar preparado para este tipo de situaciones y crear medios dinámicos físicos para presentar la materia.</p>
Preferencia de contenido	<p>Consideran que en este curso hay que analizar bien cuáles temas se adaptan para utilizar gamificación, ya que es un curso muy teórico y consideran que no todo se puede gamificar, pero que para efectos de los temas vistos en el grupo focal están bien utilizados según su criterio.</p>
Opinión sobre las estrategias de gamificación	<p>Consideran que a cualquier persona incluyendo niños y adultos les gusta aprender jugando, pero hacen énfasis nuevamente en que depende del tema que se va a enseñar.</p> <p>Consideran que sí funcionan para motivar, pero que puede llegar al punto en el que los estudiantes se mal acostumbren y haya siempre que ofrecerles recompensa para que participen y no lo consideran viable; además, consideran que se puede crear un falso interés en que si</p>
Posibilidad de obtener habilidades duras mediante gamificación	
Preferencias en cuanto a recompensas	

les gusta la actividad y es de provecho para el aprendizaje o si solo les gusta por las recompensas recibidas.

Tipos de actividades o juegos preferidos Padlet, Jamboard, Educaplay, Genially, Pixton.

Nota. Esta tabla muestra los resultados del grupo focal 3, Desafíos Didácticos en la Práctica Docente para Educación Comercial.

Resultados de entrevistas a expertos

La entrevista como medio generador de información primaria favorece la comprensión de los temas a exponer; además, cada uno de los expertos elegidos se consideran parte importante, ya que, enriquecen con su aporte la investigación. Es importante mencionar que los criterios mencionados han sido extraídos previamente de las transcripciones realizadas en la entrevista con cada uno de los expertos. Cabe destacar que las entrevistas fueron realizadas según la disposición de cada uno de los participantes. El objetivo de la entrevista es recopilar información desde el conocimiento y percepción de diferentes expertos en educación sobre la influencia de la gamificación para la obtención de habilidades duras en la educación superior.

A continuación, se detalla el perfil de los expertos entrevistados:

El primer entrevistado posee, un doctorado en Educación y una maestría en Gerencia de Proyectos, actualmente labora en la Dirección de la División de Investigación (SINAES), es docente en la Universidad de Costa Rica, docente en la Universidad Técnica Nacional y docente en la Universidad Estatal a Distancia, lleva 20 años de experiencia en educación y 10 años en docencia.

El segundo entrevistado posee una Licenciatura en Ciencias Comerciales con Énfasis en Investigación, es docente en el Colegio Universitario de Cartago (CUC), posee 23 años como docente Universitario.

El tercer entrevistado posee una Maestría en Ciencias de la Educación con Énfasis en Docencia y una Licenciatura en Secretariado Profesional con Énfasis en Educación, es docente en el Colegio Universitario de Cartago (CUC), cuenta con 24 años como docente Universitario.

Tabla 27.
Sistematización de entrevistas a expertos

Sistematización de las entrevistas realizadas a expertos sobre la Gamificación en Educación Superior			
Categoría	Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3
Definición de gamificación	Utiliza el término "aprendizaje basado en el juego", metodología centrada en el estudiante, donde se usa la experiencia del juego para crear prácticas de aprendizaje desafiantes.	Son técnicas lúdicas para que las personas aprendan.	Relaciona la gamificación con actividades y recursos variados.
Efecto de la gamificación en el aprendizaje universitario	Subraya la importancia de planificar experiencia de juego para alcanzar resultados de aprendizaje. Destaca la simulación como herramienta para aprender habilidades prácticas.	Considera que genera efectos muy positivos en el proceso de aprendizaje.	Aporta riqueza en los aprendizajes e inclusión debido a la variedad de formas de aprender.
Motivación y rol del docente	El docente actúa como facilitador y guía en el aprendizaje, buscando crear tareas atractivas	La motivación es responsabilidad del estudiante, aunque el docente puede fomentarla.	El docente motiva con actitud respetuosa y variedad de actividades, pero reconoce la influencia de la actitud del estudiante.

	para motivar a los estudiantes.		
El docente como transmisor de conocimientos	El docente es un facilitador que guía el proceso de enseñanza-aprendizaje, no solo transmisor de conocimientos.	Debe ser un facilitador para que los estudiantes construyan sus propios conocimientos.	Transmite información y guía el proceso de enseñanza-aprendizaje.
Recomendaciones para el uso de la gamificación	Recomienda centrarse en los resultados de aprendizaje y planificar las actividades en función del perfil de egreso del curso.	Sugiere tener claras las reglas de la técnica y comunicarlas claramente al estudiantado.	Propone usar variedad de actividades y recursos para atender las necesidades de todos los estudiantes
Características personales y académicas de los estudiantes para disfrutar del juego en clase	Destaca la importancia del trabajo colaborativo y la resolución de problemas en proyectos.	Considera que todos tienen un niño interior que puede beneficiarse de estas técnicas.	Reconoce la diversidad de gustos entre los estudiantes y la importancia de cómo se presenta y dirige el juego.

Nota. Esta tabla muestra la sistematización de las entrevistas realizadas a expertos sobre la Gamificación en Educación Superior.

CAPÍTULO V: ANÁLISIS DE RESULTADOS

Gamificación

En cuanto al término gamificación, Teixes (2015) afirma que “es la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos” (p.14), mientras que para Granell y Gutiérrez (2022) “esta metodología predispone al alumnado a participar, fomentando sus habilidades y competencias” (p.28).

Por otro lado, Pérez *et al.* (2021) afirman que:

El propósito de ludificación no es introducir juegos educativos como aquellos que daban en las clases tradicionales, sino emplear técnicas empleadas en la creación de juegos para que el alumno consiga un aprendizaje dinámico y atractivo que permita cambiar el comportamiento de los estudiantes. (p.119)

En el contexto de la Educación Comercial, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora para mejorar el aprendizaje y la retención de conocimientos. De acuerdo con la investigación, un 68.75% de los estudiantes conocen el término "gamificación" y lo asocian principalmente con actividades educativas que incorporan juegos para incentivar el aprendizaje. Esta familiaridad con el concepto sugiere una tendencia positiva hacia su aceptación y aplicación en el entorno educativo.

La gamificación, como técnica pedagógica, es descrita tanto por docentes como por estudiantes como una herramienta que utiliza elementos lúdicos y dinámicas interactivas con el objetivo de mejorar la motivación y el rendimiento académico. Según el docente D_6, la gamificación es una “Técnica de enseñanza basada en el uso de juegos y dinámicas interactivas como base para desarrollar el aprendizaje en el estudiante” (Entrevistado D_6, 2023). Este enfoque promueve un ambiente de aprendizaje en el que el estudiante no solo recibe información, sino que participa activamente en su propio proceso de adquisición de conocimientos.

Por su parte, el estudiante E_2 coincide al resaltar que la gamificación “busca la forma de aplicar actividades interactivas, aplicando estrategias de juegos para incentivar el aprendizaje activo de los estudiantes” (Entrevistado E_2, 2023). Este punto de vista enfatiza cómo el estudiante no solo es receptor de contenidos, sino que se convierte en un participante activo, lo que contribuye a mejorar su compromiso con el aprendizaje. La implementación de estas actividades interactivas permite que los estudiantes se involucren emocionalmente con las tareas, lo que incrementa su motivación y refuerza su capacidad de retener y aplicar lo aprendido.

En conjunto, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora que trasciende el uso tradicional de juegos, utilizando elementos de competencia, retroalimentación inmediata y recompensa para crear un entorno de aprendizaje más estimulante y participativo. Esto contribuye a que los estudiantes desarrollen no solo conocimientos, sino también habilidades críticas como la resolución de problemas, la colaboración y la creatividad, lo que facilita un aprendizaje más profundo y duradero.

En cuanto a las opiniones de los expertos entrevistados sobre el término, los tres coinciden en el uso de elementos lúdicos para enriquecer el proceso de aprendizaje, aunque cada uno resalta diferentes aspectos. El primer entrevistado se enfoca en la experiencia del juego y la planificación; el segundo, en la simple utilización de técnicas lúdicas; y el tercero, en la diversidad de actividades. Esto sugiere una comprensión común, pero con enfoques variados sobre cómo implementar la gamificación en el aula.

La percepción positiva de la gamificación se refleja también en la disposición de los estudiantes a participar en actividades gamificadas. El 93.75% de los estudiantes indicaron que las estrategias de juego aumentan su nivel de atención y motivación, haciendo las clases más divertidas y mejorando el rendimiento académico. Este dato es significativo, ya que sugiere que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para combatir la apatía y el desinterés que a menudo afectan el rendimiento académico.

Los docentes también han destacado los beneficios de la gamificación, según sus testimonios, las actividades gamificadas no solo hacen que los estudiantes se involucren más en las clases, sino que también promueven la colaboración y el trabajo en equipo. El docente D_5 asegura que “crea interés por seguir en el aula. Propicia la camaradería y aleja el aburrimiento” (Entrevistado D_5, 2023). Este aspecto colaborativo es crucial en el mundo educativo, donde el trabajo en equipo y la cooperación son esenciales.

La aceptación generalizada y el entusiasmo demostrado por estudiantes y docentes hacia la gamificación subrayan su potencial para transformar la obtención de conocimientos y preparar mejor a los estudiantes para los desafíos del mundo profesional. La evidencia sugiere que, con una implementación adecuada, la gamificación puede convertirse en un componente esencial del currículo educativo, promoviendo un aprendizaje más efectivo y atractivo.

Dinámicas de Gamificación

Las dinámicas de gamificación utilizadas en el contexto educativo incluyen una variedad de actividades que van desde juegos en páginas web hasta dramatizaciones y competencias.

Los resultados de este estudio reflejan una preferencia significativa por actividades como juegos grupales e individuales, competencias y resolución de casos, con un alto porcentaje de estudiantes que expresan su satisfacción al participar en estas actividades. Estas dinámicas no solo hacen que el aprendizaje sea más divertido, sino que también fomentan la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Teixes (2015, b) dice que “los diseñadores de juegos tienen en cuenta que hay distintos tipos de jugadores y adaptan los mismos a las características de estos. De este modo, consiguen que los juegos sean atractivos para los mismos” (p.70).

Una de las dinámicas más valoradas por los estudiantes es el uso de juegos en páginas web. Según los datos, los estudiantes encuentran estas actividades especialmente atractivas y efectivas para su aprendizaje. Los juegos en línea no solo captan la atención de los estudiantes, sino que también proporcionan una plataforma interactiva para practicar y aplicar los conocimientos adquiridos. Esta interactividad es crucial para mantener el interés y la motivación de los estudiantes, quienes han expresado una fuerte preferencia por estas herramientas, indicando que hacen el aprendizaje más interactivo y accesible.

Por su parte, los docentes también respaldan el uso de tecnologías en la educación, señalando que estas herramientas facilitan la enseñanza y mejoran la comprensión de los estudiantes. El docente D_5 mencionó que “conectar el entretenimiento, la diversión, los desafíos con metas de aprendizaje es una manera de que los estudiantes aprendan” (Entrevistado D_5, 2023).

Las competencias también son una dinámica popular entre los estudiantes. Los datos muestran que las competencias fomentan un sentido de competencia saludable y motivan a los estudiantes a mejorar su rendimiento académico. Estas actividades no solo promueven el aprendizaje individual, sino que también impulsan la colaboración y el trabajo en equipo, un 43.75% de los estudiantes prefieren que las competencias se realicen muy frecuentemente; un 31.25%, frecuentemente; y un 25%, ocasionalmente; lo que indica un alto interés en este tipo de actividades.

Las dramatizaciones y actividades de resolución de casos son otras dinámicas efectivas mencionadas por los estudiantes y docentes. Estas permiten a los estudiantes aplicar conceptos teóricos en escenarios prácticos y reales, lo que facilita la comprensión y retención de los contenidos. Los docentes han observado que estas dinámicas no solo mejoran el aprendizaje, sino que también fomentan habilidades blandas esenciales, como la comunicación y la colaboración, aunque no entran en el concepto de gamificación como tal, ya que vienen siendo actividades más tradicionales.

Participación y Motivación

La implementación de estrategias de gamificación ha demostrado ser efectiva para aumentar tanto la participación como la motivación de los estudiantes. Para Ruiz (2021), “la motivación debe concebirse como un medio, muy poderoso, para alcanzar los objetivos de aprendizaje. La motivación siempre tiene un objetivo: se está motivado para conseguir algo en particular” (pp. 160-161).

Según los resultados de la investigación, el 93.75% de los estudiantes indicaron que las estrategias de juego aumentan su nivel de atención y motivación, haciendo las clases más divertidas y mejorando el rendimiento académico. Este alto porcentaje sugiere que la gamificación no solo capta la atención de los estudiantes, sino que también los involucra activamente en el proceso de aprendizaje, aumentando así su motivación intrínseca y extrínseca.

Este mismo autor expresa que “la motivación intrínseca implica que los individuos actúan incluso cuando no están condicionados ni por recompensas externas, ni por la ausencia de posibles castigos” (Ruiz, 2021, p.18). Este tipo de motivación es especialmente relevante en la educación, ya que fomenta un aprendizaje más profundo y duradero. Los estudiantes motivados intrínsecamente tienden a involucrarse más en las actividades, muestran una mayor curiosidad y disfrutan del proceso de aprendizaje, lo que puede llevar a un mejor rendimiento académico y desarrollo personal.

Por otro lado, indica que “la motivación extrínseca es la que busca desarrollar actividades con el fin de obtener recompensas externas en forma de dinero, de alabanzas, etc.” (Ruiz, 2021, p.26); este tipo de motivación se basa en la búsqueda de recompensas externas, como dinero, elogios o reconocimiento. Aunque este tipo de motivación puede ser eficaz a corto plazo, especialmente para tareas específicas o para alcanzar ciertos objetivos, puede no ser tan sostenible o efectiva a largo plazo. Los estudiantes que dependen principalmente de la motivación extrínseca pueden perder interés una vez que las recompensas externas desaparecen.

Por su parte, Pérez *et al.* (2021) dice que “se debe otorgar un tipo diferente de recompensa a los estudiantes para evitar que puedan sentirse aburridos o despreciados por lograr las mismas insignias complementarias que los demás” (p.122).

En el contexto educativo, es importante encontrar un equilibrio entre ambas formas de motivación, utilizando recompensas externas de manera estratégica para estimular el interés inicial y luego cultivando la motivación intrínseca para fomentar una participación y un aprendizaje más profundo y autónomo.

Uno de los aspectos clave de la gamificación es su capacidad para transformar actividades que de otro modo serían monótonas en experiencias atractivas y motivadoras. Los estudiantes reportan que actividades como competencias y juegos en línea no solo son divertidas, sino que también fomentan un sentido de competencia saludable que impulsa su deseo de aprender y mejorar.

Para Gallardo y Camacho (2016) “el motivo es el motor de la enseñanza. La eficacia del profesor y el rendimiento de los alumnos aumentan y mejoran cuando los motivos son adecuados” (p.11); esto quiere decir que la eficacia del docente se incrementa notablemente cuando se alinea con razones claras y bien definidas que, a su vez, inspiran a los estudiantes a rendir mejor académicamente.

Este concepto subraya la importancia de que los docentes no solo impartan conocimientos, sino que también generen un clima emocional y motivacional que favorezca el aprendizaje significativo. Cuando los motivos que impulsan tanto al docente como al estudiante son adecuados, se crea una sinergia en la que el rendimiento mejora, no solo en términos de notas, sino también en el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales que perduran en el tiempo.

La motivación es un factor crucial en el éxito académico y la gamificación parece tener un impacto positivo en este aspecto. Los datos muestran que el uso de aplicaciones web y herramientas interactivas ha sido ampliamente aceptado, con un 56% de los estudiantes expresando su deseo de que estas estrategias se utilicen muy frecuentemente en clases. Esta preferencia por las actividades gamificadas indica que los estudiantes encuentran estas metodologías no solo más interesantes, sino también más efectivas para su aprendizaje.

Los docentes también han observado un aumento en la motivación de los estudiantes al utilizar estrategias de gamificación. Según sus testimonios, los estudiantes están más dispuestos a participar y prestar atención durante las clases cuando se implementan actividades gamificadas. El docente D_3 mencionó que:

Actualmente una clase magistral no genera los mismos resultados que una clase dinámica, divertida, en donde hay que analizar, criticar, pensar. Las nuevas generaciones son muy aceleradas en el sentido que no se tiene mucha paciencia en el diario vivir, es por ello por lo que la educación debe evolucionar y proporcionarles conocimiento de modo rápido pero efectivo y creativo. (Entrevistado D_3, 2023)

Esta observación resalta el potencial de la gamificación para mejorar la experiencia educativa en general. A diferencia de las clases magistrales, donde el docente es el único

transmisor de la información, las clases que promueven la participación del estudiante, el análisis, la crítica y la reflexión, generan mejores resultados en términos de comprensión y retención del conocimiento.

Además, la inmediatez que caracteriza el estilo de vida de las nuevas generaciones refleja una baja tolerancia a procesos largos y pasivos en la adquisición de información. Por esta razón, la educación debe evolucionar para adaptarse a este ritmo, ofreciendo estrategias pedagógicas que sean rápidas, efectivas y, sobre todo, creativas. En un entorno donde el entretenimiento y la tecnología compiten constantemente por la atención de los estudiantes, los docentes tienen el reto de incorporar herramientas y metodologías que no solo mantengan el interés, sino que también favorezcan el aprendizaje significativo.

En definitiva, el proceso de enseñanza-aprendizaje debe evolucionar hacia un modelo más activo y centrado en el estudiante, donde este sea protagonista de su propio aprendizaje, desarrollando habilidades que le permitan adaptarse a un mundo en constante cambio y demanda de nuevas competencias.

Además, la gamificación no solo motiva a los estudiantes a participar, sino que también promueve la retención del conocimiento. Los estudiantes han indicado que las actividades gamificadas les ayudan a recordar mejor la información, ya que asocian los conceptos aprendidos con las actividades lúdicas realizadas. Este vínculo entre el juego y el aprendizaje puede ser una herramienta poderosa para mejorar la retención de información.

Al aumentar la motivación de los estudiantes, la gamificación también incrementa su participación en el aula. Un 43.75% de los encuestados asegura que puede aprender o reforzar los contenidos de los cursos matriculados por medio de juegos en aplicaciones web de forma fácil, esto indica que los estudiantes no solo disfrutan más de las clases gamificadas, sino que también se involucran más en las actividades, lo que conduce a una experiencia educativa más enriquecedora y efectiva.

Proceso de Aprendizaje

El proceso de aprendizaje se ve enriquecido significativamente con la incorporación de la gamificación. Los resultados de la investigación muestran que las estrategias gamificadas son utilizadas "muy frecuentemente" o "frecuentemente" por un porcentaje considerable de docentes, lo que indica un compromiso activo con la innovación pedagógica. Esta adopción generalizada de la gamificación sugiere que los docentes reconocen su potencial para mejorar la calidad y efectividad del aprendizaje.

Granel y Gutiérrez (2022) indican que “la tradicional clase magistral basada en la comunicación unidireccional por parte del profesorado está siendo sustituida por unas enseñanzas mucho más prácticas, participativas y basadas en las diferentes técnicas que tienen como fin motivar al alumnado” (p.25).

Uno de los principales beneficios de la gamificación es su capacidad para hacer que el aprendizaje sea más interactivo y dinámico. Los estudiantes han señalado que la gamificación no solo facilita la comprensión de los contenidos, sino que también mejora la comunicación y el trabajo colaborativo en el aula. Esta interacción es crucial en el ámbito educativo, donde la colaboración y el trabajo en equipo son esenciales para el éxito académico y profesional.

Los estudiantes han indicado que las actividades gamificadas les permiten practicar y aplicar los conceptos aprendidos de manera más efectiva. Este enfoque práctico no solo facilita la comprensión de los contenidos, sino que también mejora la retención a largo plazo. El estudiante E_1 comentó: “Sí, me ayuda a memorizarlo, ya que en su mayoría se necesita aplicar el concepto” (Entrevistado E_1, 2023).

Los docentes también han observado mejoras significativas en el proceso de aprendizaje al utilizar estrategias de gamificación. Según sus testimonios, la gamificación facilita el aprendizaje de conceptos complejos al descomponerlos en tareas más manejables y atractivas. Esta descomposición es especialmente útil porque los estudiantes a menudo deben aprender y aplicar conceptos técnicos y específicos. Un docente mencionó que “a través del juego el estudiante gestiona su propio aprendizaje y adquiere nuevos conocimientos de manera lúdica e interactiva, de manera que lo motiva aprender.” (Entrevistado D_9, 2023).

Entre los expertos entrevistados hay un consenso en que el docente juega un rol crucial en la motivación de los estudiantes. El enfoque varía expresando que el docente debe tener un rol más activo, uno que reconoce la responsabilidad del estudiante y aboga por una combinación de actitudes y también en la implementación de actividades variadas para motivar. Esto indica que, si bien la motivación intrínseca del estudiante es importante, el docente también tiene un papel significativo en el fomento de un ambiente motivador

Además, los estudiantes han expresado que disfrutaban más de las clases gamificadas y se sienten más motivados para participar y aprender. Esta motivación es crucial para mantener el interés y el compromiso de los estudiantes, lo que a su vez mejora el rendimiento académico. El estudiante E_7 señaló: “Al poner mi mente en algo que me llama la atención (el juego) logro recordar mejor la materia o temas que estemos repasando” (Entrevistado E_7, 2023).

Los expertos indican que es importante reconocer y adaptar las técnicas a las características y preferencias individuales de los estudiantes para maximizar su efectividad.

La adopción generalizada de la gamificación por parte de docentes y estudiantes subraya su potencial para transformar la educación y preparar mejor a los estudiantes para los desafíos del mundo profesional. Con una implementación adecuada, la gamificación puede convertirse en un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde se pueden obtener grandes beneficios.

Habilidades Duras

Chávez y Fuentes (2022) dicen que:

Las habilidades blandas y habilidades duras constituyen una clave para la formación profesional del individuo, teniendo las universidades la responsabilidad de fomentar el desarrollo de las mismas, las cuales van desde la conciencia emocional del individuo, conocidas como habilidades blandas o soft skills, hasta el conocimiento que tiene el hombre de una determinada labor u oficio, el cual es obtenido por medio de capacitaciones y especializaciones dictadas por las universidades o centro de formación educativa a nivel técnico, siendo estas las llamadas habilidades duras o hard skills. (p.2)

La investigación muestra que la gamificación favorece la adquisición de conocimientos y mejora el rendimiento en la clase. Un 75% de los estudiantes destacó los beneficios de la gamificación en la adquisición de habilidades técnicas y específicas. Estas habilidades incluyen desde cálculos y bases de datos hasta habilidades gramaticales y de comprensión auditiva, lo que demuestra la versatilidad de la gamificación en el refuerzo de diversas competencias.

Los docentes también consideran que la gamificación es efectiva para reforzar habilidades duras mediante el uso de aplicaciones web y herramientas interactivas. Todos los docentes encuestados respaldaron esta metodología, señalando que las actividades gamificadas ayudan a los estudiantes a aplicar conceptos teóricos en escenarios prácticos y a resolver problemas reales. Un aspecto destacado de la gamificación es su capacidad para hacer que la adquisición de habilidades duras sea más atractiva y menos intimidante para los estudiantes. Al incorporar elementos lúdicos en el aprendizaje, la gamificación reduce el estrés y la ansiedad, asociados con el aprendizaje de habilidades técnicas complejas. Esto es particularmente importante en la carrera de Educación Comercial, donde los estudiantes a menudo enfrentan desafíos significativos al aprender nuevas tecnologías y conceptos técnicos.

Además, la gamificación promueve un aprendizaje más activo y participativo, lo que facilita la comprensión y retención de las habilidades duras. Los estudiantes han señalado que

las actividades gamificadas les permiten practicar y perfeccionar sus habilidades en un entorno controlado y seguro, lo que aumenta su confianza y competencia en estas áreas. Esta confianza es esencial para el desarrollo profesional, ya que permite a los estudiantes aplicar sus habilidades de manera efectiva en el entorno laboral.

Los docentes han observado que la gamificación no solo mejora la adquisición de habilidades duras, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades blandas complementarias, como la comunicación, la colaboración y el pensamiento crítico. Estas habilidades son igualmente importantes en el mundo laboral, donde el éxito profesional depende de una combinación de competencias técnicas y habilidades interpersonales. El docente D_7 aseguró que parte de los beneficios de la gamificación son “un estudiante proactivo, que trabaja en equipo, pone en práctica los valores, el humanismo, solidaridad, entre otros” (Entrevistado D_7, 2023).

Al hacer que el aprendizaje sea más atractivo y accesible, la gamificación facilita la comprensión y retención de conocimientos técnicos, lo que prepara mejor a los estudiantes para los desafíos del mundo profesional. La combinación de habilidades duras y blandas promovida por la gamificación subraya su potencial para transformar la educación y mejorar la preparación profesional de los estudiantes.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

En el presente capítulo, se presentan las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio sobre la influencia de la gamificación en la adquisición de habilidades duras en el proceso de aprendizaje de la carrera de Educación Comercial en nivel de bachillerato. Esta investigación ha permitido identificar los avances y las oportunidades de mejora en la implementación de estrategias de gamificación en el aula, aportando un análisis exhaustivo sobre cómo esta metodología contribuye a la motivación, participación y aprendizaje activo de los estudiantes. A través de encuestas, entrevistas y grupos focales, se ha recopilado una visión integral de cómo los docentes y estudiantes perciben, aplican y valoran la gamificación como un recurso pedagógico innovador.

Las conclusiones reflejan tanto los logros alcanzados como las áreas que requieren mejoras, proporcionando una base sólida para las recomendaciones que buscan optimizar el uso de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Comercial. Se reconoce, además, la importancia de uniformar el entendimiento sobre la gamificación y de fomentar su uso consistente para asegurar su impacto positivo en el desarrollo de competencias específicas.

Las conclusiones sintetizan los principales resultados obtenidos, mientras que las recomendaciones proponen acciones concretas para mejorar la implementación de la gamificación, con el fin de maximizar su impacto positivo en el proceso de aprendizaje y alinearlos con los objetivos curriculares de la carrera de Educación Comercial.

Objetivo uno: Conceptualización de la gamificación

Uno de los hallazgos más significativos es que, aunque la mayoría de los estudiantes (68.75%) reportan estar familiarizados con el término "gamificación," existe una notable diversidad en las interpretaciones sobre lo que realmente implica. Esto se traduce en diferentes niveles de comprensión y uso de la gamificación en el aula. Por ejemplo, mientras algunos estudiantes asocian la gamificación exclusivamente con juegos electrónicos o actividades tecnológicas, otros la entienden como una estrategia pedagógica diseñada para fomentar el aprendizaje activo mediante juegos.

Es importante mencionar que, el porcentaje de encuestados que no conocían el término es muy bajo; pero, después de una breve explicación acerca del concepto, esta población mostró

interés por conocer más sobre el tema y, además, en conjunto con las personas que afirmaron conocer el tema, brindaron aportes sobre los posibles beneficios que se pueden obtener; Por ejemplo, hacer más divertida la clase y aumenta la motivación de los estudiantes.

Los docentes también presentan una variedad en sus perspectivas sobre la gamificación, lo cual influye en la aplicación práctica de esta metodología. Si bien se observa un nivel considerable de aceptación hacia la gamificación como herramienta educativa, el entendimiento de sus elementos esenciales varía, y en algunos casos se limita a actividades que simplemente aumentan la motivación o el interés de los estudiantes, sin una conexión directa con el desarrollo de competencias específicas. Esto indica la necesidad de una mayor claridad conceptual que permita a docentes y estudiantes distinguir entre "juego" y "gamificación". La gamificación implica la incorporación de mecánicas y elementos de diseño propios de los juegos (como puntos, niveles, o recompensas) en un contexto educativo con objetivos específicos de aprendizaje, lo cual va más allá de solo "jugar" en el aula.

El análisis cualitativo sugiere que esta confusión puede afectar la percepción de la gamificación como estrategia válida para la adquisición de habilidades duras en el contexto de Educación Comercial. Es posible que los estudiantes que perciben la gamificación solo como un recurso lúdico no comprendan su potencial como metodología estructurada que facilita el aprendizaje de habilidades complejas. Por lo tanto, una definición clara y un entendimiento compartido entre estudiantes y docentes resultan críticos para asegurar que esta metodología cumpla su propósito educativo. Además, el estudio muestra que la mayoría de los encuestados consideran que la gamificación puede desempeñar un papel relevante en la carrera si se aplica correctamente, destacando su utilidad para mantener el interés y la motivación en el aula.

Objetivo dos: Frecuencia de uso de la gamificación

Uno de los resultados más relevante es que la frecuencia de uso de la gamificación por parte de los docentes es variada, lo que influye directamente en la experiencia de los estudiantes en el aula. En particular, un 31.25% de los estudiantes reporta que los docentes utilizan estas estrategias de gamificación de manera muy frecuente, mientras que un 43.75% afirma que las aplican con frecuencia. Estos datos reflejan un compromiso importante del cuerpo docente hacia la integración de metodologías innovadoras y dinámicas que buscan incrementar el interés y la motivación de los estudiantes.

Sin embargo, también es notable que un 25% de los estudiantes reportó que sus docentes emplean estrategias de gamificación solo ocasionalmente, lo cual revela una inconsistencia en la aplicación de estas dinámicas en el aula. Esta variabilidad en el uso de la gamificación sugiere

que, si bien existe una aceptación generalizada de su valor pedagógico, la implementación depende en gran medida de factores individuales, como la familiaridad del docente con la metodología y su disposición a innovar en el aula. De acuerdo con los resultados de los grupos focales y entrevistas con expertos, esta inconsistencia también puede atribuirse a la falta de formación específica en gamificación para los docentes de la carrera, quienes pueden no contar con las herramientas y el conocimiento necesarios para integrar de forma eficaz y constante estas estrategias en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, los datos de la encuesta a estudiantes muestran que existe un amplio interés en la gamificación como medio para hacer más atractivo el aprendizaje. La mayoría de los estudiantes valoran positivamente estas actividades, destacando que aumentan la motivación y les ayudan a comprender mejor los contenidos. Este hallazgo es consistente con las observaciones de los expertos entrevistados, quienes mencionaron que una implementación constante de la gamificación podría potenciar el compromiso de los estudiantes y mejorar la experiencia de aprendizaje. La variabilidad en la frecuencia de uso de la gamificación implica que algunos estudiantes podrían estar recibiendo una experiencia de aprendizaje enriquecida mediante estas actividades, mientras que otros se ven limitados a una enseñanza más tradicional.

Es importante tomar en cuenta que es un porcentaje alto que opina que el uso de la gamificación es frecuente, según la opinión de los estudiantes, pero, en este caso, es el docente el que decide la frecuencia de uso de estrategias de gamificación, ya que depende de los temas de la clase que se imparten y si se adapta o no alguna estrategia gamificada.

Objetivo tres: Relación entre la adquisición de habilidades duras y el uso de la gamificación

El tercer objetivo de la investigación fue comparar la relación entre la adquisición de habilidades duras y el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje de la carrera de Educación Comercial. Los resultados revelaron que las estrategias de gamificación tienen un impacto positivo en el desarrollo de habilidades duras, particularmente en cursos con un mayor componente teórico. Los datos indican que actividades como la resolución de problemas en equipo, competencias gamificadas y el uso de aplicaciones web permiten a los estudiantes enfrentar desafíos relacionados con los contenidos teóricos, traduciéndolos en aprendizajes significativos y aplicables a su formación profesional.

En este contexto, se detectó que la gamificación es especialmente efectiva en cursos como Inglés Comercial y Administrativo, Planeamiento Didáctico e Introducción a Métodos de

Investigación para Educación Comercial. Estas asignaturas tienen una base teórica significativa, lo que facilita la integración de estrategias gamificadas para reforzar los conceptos clave, aumentar la participación de los estudiantes y promover el aprendizaje activo. Los docentes y estudiantes participantes en la investigación destacaron cómo las dinámicas gamificadas por medio de herramientas digitales, como Kahoot, Genially, entre otras, enriquecen la experiencia de aprendizaje al hacerla más interactiva y atractiva.

Sin embargo, también se identificaron limitaciones en la aplicabilidad de la gamificación en cursos con un enfoque predominantemente práctico. Por ejemplo, en la asignatura de Elaboración Integral de Documentos, donde los estudiantes aprenden a crear bases de datos utilizando Microsoft Access, la gamificación fue percibida como menos adecuada debido a la naturaleza técnica y operativa del curso. No obstante, los estudiantes que participaron en los grupos focales mencionaron que ciertos elementos teóricos de esta asignatura podrían beneficiarse de dinámicas gamificadas, como actividades para reforzar el aprendizaje de conceptos básicos antes de proceder a la aplicación práctica en el *software*.

Estos hallazgos subrayan la importancia de adaptar las estrategias de gamificación según la naturaleza de cada curso, optimizando su implementación en aquellas asignaturas con un componente teórico fuerte, mientras se evalúan enfoques complementarios para integrar la gamificación en asignaturas más prácticas. Este enfoque flexible permitiría maximizar el potencial de la gamificación como herramienta educativa, asegurando que su implementación responda de manera efectiva a las características y objetivos de cada curso.

Para obtener un buen resultado en habilidades duras, tanto el docente como el estudiante deben tener claro cuáles son las habilidades específicas que deben obtener en cada curso, además, de ser posible que el docente conozca las habilidades de cada estudiante para que pueda motivarlo a explorar y explotar esa habilidad de manera exitosa.

Objetivo cuatro: Efecto de las Dinámicas de Gamificación en el Proceso de Aprendizaje

Los resultados muestran que las actividades gamificadas tienen un efecto importante en la motivación, participación y retención de conocimientos. Los estudiantes expresaron altos niveles de satisfacción al participar en juegos grupales e individuales, destacando que estas dinámicas hacen las clases más entretenidas y facilitan la comprensión de conceptos complejos.

Asimismo, los estudiantes valoraron de forma positiva el uso de aplicaciones como Kahoot y Genially, las cuales facilitan la interacción y fomentan un ambiente de aprendizaje colaborativo y dinámico. Los datos obtenidos de las encuestas y entrevistas indican que estas herramientas no solo hacen el aprendizaje más atractivo, sino que también contribuyen a que los

estudiantes retengan mejor los contenidos, dado que la gamificación transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia más memorable y significativa.

Finalmente, los estudiantes valoraron una serie de recompensas que hacen atractiva las dinámicas de gamificación en clase, la que obtuvo mayor aceptación fue: algo material (un dulce, un lápiz, entre otros), esto significa que al estudiante le motiva que su esfuerzo sea reconocido.

Recomendaciones

Para la Facultad de Ciencias Sociales

Se recomienda que la Facultad fomente el aprovechamiento de los espacios de formación pedagógica disponibles, como el curso "Aprendizaje Activo por medio de la Gamificación", ofrecido por la Vicerrectoría de Docencia. Este programa constituye una oportunidad valiosa para capacitar a los docentes en el uso de estrategias gamificadas alineadas con los objetivos de aprendizaje de la carrera de Educación Comercial. Los resultados de la investigación demuestran que, aunque muchos docentes aplican dinámicas de gamificación, su uso es inconsistente y varía dependiendo de la asignatura. La capacitación formal permitiría a los docentes diseñar actividades gamificadas que se adapten tanto a cursos teóricos como prácticos, maximizando su efectividad.

Además, se sugiere que la Facultad incorpore un sistema de evaluación que mida el impacto de la formación en el desempeño docente y estudiantil. Esto podría incluir encuestas post-capacitación, observaciones en el aula y análisis del rendimiento académico. Este enfoque garantizaría no solo una aplicación más consistente de la gamificación, sino también un mayor aprovechamiento de los recursos educativos ya disponibles. La promoción activa de estas oportunidades dentro de la Facultad consolidará la gamificación como una herramienta esencial para el aprendizaje, alineándose con las tendencias pedagógicas actuales y las necesidades específicas de la carrera.

Para la Escuela de Secretariado Profesional

Es recomendable que la Escuela impulse la participación de sus docentes en los recursos existentes, priorizando la formación en estrategias adaptables a cursos de carácter teórico, como Inglés Comercial y Administrativo o Introducción a Métodos de Investigación. Los hallazgos de la investigación indican que la gamificación se percibe como altamente beneficiosa en estas asignaturas, donde puede potenciar la adquisición de conocimientos y habilidades clave. Sin

embargo, en cursos prácticos como Elaboración Integral de Documentos, es necesario evaluar cómo integrar dinámicas gamificadas en los componentes teóricos del programa, respondiendo a las observaciones de los estudiantes en los grupos focales.

La Escuela debería, además, ofrecer talleres internos tanto para docentes como para estudiantes, que fomenten el aprendizaje y aplicación de este tipo de metodologías. Finalmente, es esencial establecer mecanismos de seguimiento para evaluar el impacto de estas iniciativas en los resultados académicos y el nivel de satisfacción de estudiantes y docentes, asegurando una implementación alineada con las metas curriculares.

Para el profesional en Educación Comercial

Los docentes deben priorizar su participación en espacios de formación que promuevan el uso innovador de estrategias pedagógicas, como el curso ofrecido por la Vicerrectoría de Docencia. Esta investigación destaca cómo las dinámicas gamificadas no solo incrementan la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también favorecen el desarrollo de habilidades duras en asignaturas específicas. A través la capacitación, los educadores podrán diseñar actividades adaptadas tanto a cursos teóricos como prácticos, asegurando que la gamificación se utilice para potenciar el aprendizaje integral.

Además, se recomienda que los docentes compartan sus experiencias a través de foros internos o programas de mentoría, promoviendo una cultura de colaboración e innovación educativa. Este enfoque permitirá que las mejores prácticas identificadas, como el uso de herramientas digitales se adapten a un mayor número de asignaturas y se beneficie a toda la comunidad educativa. Además, sería beneficioso evaluar periódicamente la implementación de estas estrategias mediante encuestas a los estudiantes y análisis del rendimiento académico, lo que garantizará un proceso de mejora continua en la aplicación de la gamificación en el contexto de Educación Comercial.

Referencias

- Alfonso, I. (2003). Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje. *ACIMED*, 11(6) Recuperado en 14 de noviembre de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352003000600018&lng=es&tlng=es.
- Alpizar, L. (2016). La modificabilidad estructural cognitiva en la familia de un enfermo alcohólico. *Drugs and Addictive Behavior*, 1(2), 220. Recuperado de <https://doi.org/10.21501/24631779.2059>
- Alvarado, L. y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Revista Universitaria de Investigación*. Recuperado de <https://n9.cl/5s43q7>
- Álvarez, G. E. (2019). Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima (Order No. 28279919). Available from ProQuest One Academic. (2488005284). Recuperado de <https://www.proquest.com/dissertations-theses/relación-entre-las-actitudes-y-la-motivación/docview/2488005284/se-2>
- Arias, L. D., Ruiz, E. T. y Zambrano, L. D. (2022). Las niñas y los niños como sujetos de derechos. Una propuesta de fortalecimiento desde el paradigma socio crítico. Recuperado de <https://repository.unipiloto.edu.co/handle/20.500.12277/11689>
- Armijos, Y. F. F. (2017). *Capacitación docente en gamificación: un estudio en la universidad nacional de chimborazo* (Order No. 29355378). Available from ProQuest One Academic. (2760181461). Recuperado de <https://www.proquest.com/dissertations-theses/capacitación-docente-en-gamificación-un-estudio/docview/2760181461/se-2>
- Benavides, M., Pompa, M., de Agüero, M., Sánchez, M. y Rendón, V. (2021). Los grupos focales como estrategia de investigación en educación algunas lecciones desde su diseño, puesta en marcha, transcripción y moderación. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8349959>
- Bernal, M. del C. y Martínez, M. S. (2017). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista Panamericana de Pedagogía: Saberes y Quehaceres*.
- Bonilla, F. I. (2017, 2 junio). *Grupos focales: una guía conceptual y metodológica*. Recuperado de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/957>

- Cauas, D. (2015). Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación. Biblioteca Electrónica de la Universidad Nacional de Colombia, 2, 1-11. Recuperado de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36805674>
- Cerda, G. M., Díaz, J. J. y Morales, L. (2020). La gamificación como estrategia correctiva para la interferencia sintáctico-morfológica del español en la producción escrita del idioma inglés de los estudiantes de nivel pre-intermedio. *Journal Of Alternative Perspectives In The Social Sciences*, 10. Recuperado de <http://una.remotexs.co/user/login?dest=http://search.ebscohost.com.una.remotexs.co/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,url,uid&db=asn&AN=147958413&lang=es&site=ehost-live>
- Cisneros, A. J., Guevara, A. F., Urdánigo, J. J. y Garcés, J. E. (2022). Técnicas e instrumentos para la recolección de datos que apoyan a la investigación científica en tiempo de pandemia. *Ciencias Económicas y Empresariales*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8383508.pdf>
- Corona, L., Fonseca, M. y Álvarez, Y. (2022). El objeto y el sujeto en la investigación científica. *MediSur*, 20(1), 166-168. Epub 28 de febrero de 2022. Recuperado en 03 de diciembre de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2022000100166&lng=es&tIng=es.
- Cortés, D. (2022, agosto 16). Importancia y diferencia entre habilidades blandas y duras. Recuperado de <https://www.cesuma.mx/blog/importancia-y-diferencia-entre-habilidades-blandas-y-duras.html>
- Cortizo, J., Carrero, F., Monsalve, B., Velasco, A., Díaz, L. y Pérez, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. *Retos y Oportunidades del Desarrollo de los Nuevos Títulos En Educación Superior*. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11268/1750>
- Díaz, C. y Pinto, M. (2017). Educational vulnerability: A study from the socio-critical paradigm. *Praxis Educativa*, 21(1), 46-54. Recuperado de <https://doi.org/10.19137/praxiseducativa-2017-210105>
- Díaz, C. y Pinto, M. (2017). Educational Vulnerability: A study from the Socio-critical paradigm. *Praxis Educativa*, 21(1), 46-54.
- Díaz, R. (2020). Los cuatro saberes de la educación como formación continua en las empresas. Recuperado de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2020000100003&script=sci_arttext

- Fernández, P., Ordóñez, E., Vergara, D. y Gómez, A. I. (2020, 30 octubre). *La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales*. Recuperado de <https://revistaprismasocial.es/article/view/3698>
- Franco, M. F. y Solórzano, J. L. V. (2020). Paradigmas, enfoques y métodos de investigación: análisis teórico. *Mundo Recursivo*, 3(1), 1-24.
- Fréré, J. S., Véliz, J. P., Sarco, E. M. y Campoverde, K. J. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. *Recimundo*, 6(2), 151-159. Recuperado de [https://doi.org/10.26820/recimundo/6.\(2\).abr.2022.151-159](https://doi.org/10.26820/recimundo/6.(2).abr.2022.151-159)
- González, A. J. y Zepeda, F. J. R. (2016). Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *Educatconciencia*, 9(10), 106-113.
- Guevara, G. P., Verdesoto, A. E. y Castro, N. E. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173. Recuperado de [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Primera edición. Mc Graw Hill Interamericana Editores.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández, S. L. y Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 9.
- Holguin, J., Villa, G. M., Tafur, L. M. y Chávez, Y. I. (2019). Evidencias pedagógicas de gamificación: Autoconstrucción y etnoculturalidad de aprendizajes matemáticos. *Apuntes Universitarios*, 9(3), 47-66. Recuperado de <https://doi.org/10.17162/au.v9i3.381>
- Jaén, L. (2019). *Fuentes de Información para la Investigación en Archivística y Bibliotecología*. Editorial Universidad de Costa Rica. Recuperado 18 de octubre de 2023, de https://editorial.ucr.ac.cr/bibliotecologia/item/download/183_e3d41bf92cb3567250c8f2a663085625.html
- Laker, D. R., & Powell, J. L. (2011). The differences between hard and soft skills and their relative impact on training transfer. *Human Resource Development Quarterly*, 22(1), 111-122. Recuperado de <https://doi.org/10.1002/hrdq.20063>
- Loza, R., Condori, J. L. M., Mamani, J., Mariaca, J. y Yanqui, F. (2021). Paradigma sociocrítico en investigación. *PsiqueMag*, 9(2), 30-39. Recuperado de <https://doi.org/10.18050/psiquemag.v9i2.2656>

- Maliza, W., Veloz, Á. y Tisalema, M. (2019). El aula invertida como método social de enseñanza en los institutos tecnológicos de la provincia de Bolívar. *Revista Ciencia e Investigación, 4. Recuperado de <https://doi.org/10.5281/3594046>
- Melo, D. S. y Díaz, P. A. (2018). El aprendizaje afectivo y la gamificación en escenarios de educación virtual. *Información Tecnológica*, 29(3), 237–248. Recuperado de <https://doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>
- Miranda, U. E. y Acosta, E. Z. (2008). Fuentes de información para la recolección de información cuantitativa y cualitativa. Facultad de Medicina de la Universidad Nacional San Luis Gonzaga.
- Mogollón, M. G. (2020). Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. *Dialnet*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7831139>
- Monge, V. y Rodríguez, G. (2020). Programa para el desarrollo de competencias y habilidades en el personal de la central de equipos y esterilización del hospital del trauma. Universidad de Costa Rica. Recuperado de <https://www.kerwa.ucr.ac.cr/items/a57c2a81-4097-4c6c-9041-3f06a889d73d>
- Moreno, T. (2016). Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje: Reinventar la evaluación en el aula. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5958>
- Mulkeen, D. (2018). Las 5 ventajas principales de la gamificación en el aprendizaje. Recuperado de <https://www.learnlight.com/es-419/articulos/5-ventajas-gamificacion-aprendizaje/>
- Muntaner, J. J., Pinya, C. y Mut, B. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 24(1). Recuperado de <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8846>
- Ochoa, J. M., García, R. I., Cuevas, O., Navarro, Y. y Lozano, A. (2021). Validación por expertos de un instrumento para medir la integración de tecnología educativa en posgrado. *Tecnologías e Innovación en la Práctica Educativa*, 215.
- Oscó, F. G., Vargas, I. M. y Melgar, A. S. (2019). Competencia digital y desarrollo profesional de los docentes de dos instituciones de educación básica regular del distrito de Los Olivos, Lima-Perú. *HAMUT AY*, 6(1), 54. Recuperado de <https://doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1574>
- Paños, J. (2017). Educación emprendedora y metodologías activas para su fomento. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(3), 33–48. Recuperado de <https://doi.org/10.6018/reifop.20.3.272221>
- Parra, A. (2023, 6 febrero). *¿Qué es una población de estudio? Características y técnicas de muestreo*. QuestionPro. Recuperado de <https://www.questionpro.com/blog/es/poblacion->

- de-
estudio/#:~:text=Una%20poblaci%C3%B3n%20de%20estudio%20es,caracter%C3%AD
sticas%20dentro%20de%20un%20grupo.
- Paz, A. C. y Sitaví, M. E. (2022). Procesos cognitivos y el aprendizaje en escolares. *Revista Académica Sociedad del Conocimiento Cuzac*, 2(2), 159-166. Recuperado de <https://doi.org/10.46780/sociedadcuzac.v2i2.40>
- Peralta, D. y Guamán, V. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10. Recuperado de <https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>
- Ruiz, M. I. (2011). *Políticas públicas en salud y su impacto en el seguro popular en Culiacán, Sinaloa, México*. Eumed.net. Recuperado de <https://n9.cl/q9x8b>
- Santillana, M. C. (2020). *La gamificación como motivación para el aprendizaje del curso de programación en estudiantes de un Instituto de Educación Superior de la región Arequipa*. Recuperado de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/17477?show=full>
- Solomon, M. R. (2008). *Comportamiento del consumidor*. Google Docs. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/17477?show=full>
<https://drive.google.com/file/d/0B6dsizvviCfkOVlzM1h4bDJ5U3M/view?resourcekey=0-IST7Pwv6MKB8Mh0D-AtjCg>
- Subiabre, A. Y. (2018). Gamificación del aprendizaje de modelos de negocios y emprendimiento. *Horizontes Empresariales*, 17(2), 58-71. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/17477?show=full>
<https://doi.org/10.22320/hem.v17i2.3454>
- Torres, M. (2019, 19 septiembre). *Métodos de recolección de datos para una investigación*. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/17477?show=full>
<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/2817>
- Torres, M. L., Álvarez, M. y Plata, K. R. (2021). Competencias transversales en ingenierías. *Panorama*, 15(28), 124-142. Recuperado de <https://doi.org/10.15765/pnrm.v15i28.1820>
- Usan, P. (2020). *Inclusión de metodologías activas en el alumnado de enseñanza superior universitaria*. Zaguán. Repositorio Institucional de Documentos. Recuperado de <https://zaguán.unizar.es/record/98213?ln=es>
- Valle, A. (2022, 1 marzo). *La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación*. Recuperado de <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/184559>

- Vera, R. R., Arceo, É. E., Mendoza, J. C. y Pech, J. P. (2020). Configurable and computable instructional model based on gamification elements: A case study on education in software engineering. *Apertura*. Recuperado de <https://doi.org/10.32870/ap.v12n2.1905>
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Recuperado de <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB15159068>
- Yáñez, P. (2016). El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales. *Revista San Gregorio*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/313843119_El_proceso_de_aprendizaje_fases_y_elementos_fundamentales
- Yturalde, E. (2020). Habilidades esenciales para un futuro exitoso. Habilidades blandas. Recuperado de <https://www.habilidadesblandas.com/habilidades-blandas.html>
- Yunque, A. A. S. (2022). La percepción del docente como líder transformacional utilizando la gamificación como herramienta educativa (Order No. 30420997). Available from ProQuest One Academic. (2806427198). Recuperado de <https://www.proquest.com/dissertations-theses/la-percepción-del-docente-como-líder/docview/2806427198/se-2>

Anexos

Anexo 1. Encuesta aplicada a docentes

29/10/24, 8:24 p.m.

Formulario para docentes

Formulario para docentes

Este formulario es creado por las estudiantes de la Licenciatura en Educación Comercial Kimberly Cordero Pérez y Ma Guadalupe Solano Garita, con el fin de recolectar información para su proyecto final de graduación denominado "Dinámicas de gamificación para el desarrollo de habilidades duras en el proceso de aprendizaje de cuarto nivel de bachillerato en Educación Comercial".

Objetivo del instrumento: Indagar sobre la frecuencia con que se utiliza la gamificación para aumentar la participación y motivación de los estudiantes de bachillerato de la carrera y su efecto en el proceso de aprendizaje.

En este caso los participantes no corren ningún riesgo, ya que, a cada persona le será asignado un seudónimo para mantenerla en el anonimato cuando se publiquen los resultados, además la información proporcionada en este instrumento será recolectada, tabulada, analizada, y almacenada únicamente por las investigadoras y solo con fines educativos, nadie más tendrá acceso a ella. Si alguna persona decide no participar de esta investigación está en su derecho.

Agradecemos de antemano su colaboración.

* Indica que la pregunta es obligatoria

1. Acepto que he leído y comprendido los términos y condiciones de esta investigación

Marca solo un óvalo.

Acepto

No acepto

Información personal del docente.

2. ¿Cuántos años de experiencia como docente universitario posee? *

Marca solo un óvalo.

5 a 10 años

11 a 15 años

16 a 20 años

Más de 20 años

<https://docs.google.com/forms/d/1yFHJKop4YAM-DgtSVOJa9h5Fp7abe3kQPRE1Yk94/edit#settings>

1/8

Anexo 2. Encuesta aplicada a estudiantes

29/10/24, 8:25 p.m.

Formulario para estudiantes

Formulario para estudiantes

Este formulario es creado por las estudiantes de la Licenciatura en Educación Comercial Kimberly Cordero Pérez y Ma Guadalupe Solano Garita, con el fin de recolectar información para su proyecto final de graduación denominado "Dinámicas de gamificación para el desarrollo de habilidades duras en el proceso de aprendizaje de cuarto nivel de bachillerato en Educación Comercial".

Objetivo del instrumento: Indagar sobre la frecuencia con que se utiliza la gamificación para aumentar la participación y motivación de los estudiantes de bachillerato de la carrera y su efecto en el proceso de aprendizaje.

En este caso los participantes no corren ningún riesgo, ya que, a cada persona le será asignado un seudónimo para mantenerla en el anonimato cuando se publiquen los resultados, además la información proporcionada en este instrumento será recolectada, tabulada, analizada, y almacenada únicamente por las investigadoras y solo con fines educativos, nadie más tendrá acceso a ella. Si alguna persona decide no participar de esta investigación está en su derecho.

* Indica que la pregunta es obligatoria

1. Acepto que he leído y comprendido los términos y condiciones de esta investigación

Marca solo un óvalo.

- Acepto
 No acepto

Información personal

2. Edad *

Marca solo un óvalo.

- 17 a 20 años
 21 a 25 años
 26 a 30 años
 31 a 35 años
 36 a 40 años
 Más de 40 años

<https://docs.google.com/forms/d/1LYeG1QeHWPaCDMg6yubfZDJR3gRv/nBocp03BsUJLQ/edit>

1/14

Anexo 3. Guía de grupo focal

Agenda de grupo focal

Curso:

Tiempo estimado: 1H

Las investigadoras

- Saludan y agradecen la participación
- Explican la dinámica del grupo focal
- Explican las actividades
- Ejecutan la guía de preguntas

Los participantes

- Plantean sus dudas sobre la dinámica del grupo focal
- Completan el consentimiento informado
- Participan de la actividad no lúdica (lectura)
- Participan de la actividad lúdica
- Registran sus conocimientos en mentimeter
- Registran sus respuestas en jamboard.

Qué se espera de esta actividad

Comparar la relación entre la adquisición de las habilidades duras y el uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje.

Recursos necesarios

- Internet
- Enlaces
- Dispositivos electrónicos

Actividad	Tiempo
Bienvenida e instrucciones Reflexion https://youtu.be/_ynU-Cm7uVU	5 minutos
Consentimiento informado https://forms.gle/SPzWR17AcW8Fht9G8	5 minutos
Lectura de teoría / Actividad No lúdica	15 min
Actividad / Lúdica	15 min
Preguntas generadoras	25 min

Anexo 4. Guía de entrevista a expertos

<p>Universidad Nacional Licenciatura en Educación Comercial 06 de diciembre, 2022</p> <p>Tesis: "Dinámicas de Gamificación para el Desarrollo de Habilidades Duras en el Proceso de Aprendizaje de Cuarto Nivel de Bachillerato en Educación Comercial".</p> <p>Objetivo general de la tesis:</p>
<p>Estimada persona participante:</p> <p>Reciba un cordial saludo,</p> <p>Considerando su papel como experto en el tema anteriormente citado, solicitamos con mucho respeto su valiosa colaboración para una entrevista estructurada, la cual tiene como objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Recopilar información desde el conocimiento y percepción de diferentes expertos sobre la influencia de la gamificación para la obtención de habilidades duras en educación superior. <p>Este formulario fue creado por las estudiantes de Licenciatura en Educación Comercial Kimberly Cordero Pérez y Ma Guadalupe Solano Garita, con el fin de recolectar información para su proyecto final de graduación.</p> <p>En este caso los participantes no corren ningún riesgo, ya que, a cada persona le será asignado un seudónimo para mantenerla en el anonimato cuando se publiquen los resultados, además la información proporcionada en este instrumento será recolectada, tabulada, analizada, y almacenada únicamente por las investigadoras con fines educativos, nadie más tendrá acceso a ella.</p> <p>Si alguna persona decide no participar de esta investigación está en su derecho.</p> <p>Agradecemos de antemano su colaboración.</p>
I. Datos Personales
Fecha:
Sexo:
Edad:
Correo electrónico:
II. Grado Académico
O. Diplomado
O. Bachillerato
O. Licenciatura
O. Maestría
O. Doctorado
Especialidad:
III. Información Laboral
Institución en la que labora:
Años de experiencia como docente universitario:
Curso que imparte: