

UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ  
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADOS  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO  
MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR

**EL USO DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA LA PROMOCIÓN  
DE LA MOTIVACIÓN Y RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER  
NIVEL DE ENFERMERÍA EN LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL  
ECUADOR (PUCE)**

Proyecto final de graduación presentado como requisito para optar por el título de  
MSc en Docencia Superior en la Universidad Latina de Panamá

**Por**

Karla Mishell Altamirano Chicaiza

CI: 1750722116

Tesis presentada como requisito para optar al grado de  
Magíster en Docencia Superior

Enero de 2025

Ciudad de Panamá, República de Panamá.



**UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ**

**DEPARTAMENTO DE REGISTROS ACADÉMICOS**

Trabajo de Graduación para optar por el título de **“Maestría en Docencia Superior,**  
bajo el tema: **“EL USO DEL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA LA**  
**PROMOCIÓN DE LA MOTIVACIÓN Y EL RENDIMIENTO DE LOS ESTUDIANTES**  
**DE TERCER NIVEL DE ENFERMERÍA EN LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD**  
**CATÓLICA DEL ECUADOR (PUCE)”**

Esta tesis fue aprobada por los miembros del tribunal calificador conformado por:

**Dr. Smith De Jesús Robles**

Docente asesor

\_\_\_\_\_

**Firma)**

Dado en la Ciudad de Panamá, a los nueve días del mes de enero de 2025



## UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ DECLARACIÓN JURADA

Yo, **KARLA MISHHELL ALTAMIRANO CHICAIZA** con cédula de identidad personal número **1750722116** ecuatoriana, estudiante graduando de la Maestría en Educación Superior, declaro bajo la gravedad del juramento que el material que aparece en este trabajo de graduación en la opción tesis, denominado “El uso del aprendizaje basado en juegos para la promoción de la motivación y el rendimiento de los estudiantes de tercer nivel de enfermería en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador PUCE”, es de mi producción intelectual, debido a lo cual exonero a la Universidad Latina de Panamá de cualquier responsabilidad relacionada a este aspecto.

Para que conste firmo la presente declaración el día 09 del mes de enero del año 2025.

---

Karla Mishell Altamirano Chicaiza  
Cédula: 1750722116

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación está dedicado a Dios, guía y luz de mi vida. A mis padres por su apoyo en todo momento, su amor infinito y acompañamiento en este proceso. Y al resto de mi familia quienes no han dejado de confiar en mis capacidades.

***Karla***

## **AGRADECIMIENTO**

Este es un agradecimiento a la Universidad Latina de Panamá por brindar su apoyo para lograr continuar mis estudios de Maestría de Cuarto Nivel.

Gracias infinitas a Dios y a mis padres, por su apoyo incondicional en el camino académico recorrido hasta la fecha. Su fe en mí y en todas mis capacidades, incluso en los momentos más difíciles me han permitido llegar hasta este momento. También expreso mi gratitud a mi hermano, quien fue un guía de infancia, ejemplo a seguir y gran inspiración. Su amor y sacrificio han sido la luz a través de este viaje académico.

***Karla.***

# ÍNDICE GENERAL

<b>ÍNDICE GENERAL</b> .....	<b>VI</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>XI</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>1</b>
<b>CAPITULO 1.0. EL PROBLEMA</b> .....	<b>5</b>
1.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	5
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	8
1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	10
1.4 OBJETIVOS .....	13
1.4.1 <i>General</i> .....	13
1.4.2 <i>Específicos</i> .....	14
1.5 ALCANCE Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN .....	14
1.6 PROYECCIONES DE LA INVESTIGACIÓN .....	16
<b>CAPÍTULO 2.0. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>17</b>
2.1 EL SISTEMA EDUCATIVO DE HOY.....	17
2.2 LA GAMIFICACIÓN EN EL CONTEXTO EDUCATIVO .....	19
2.2.1 <i>Conceptualización de la gamificación</i> .....	22
2.3 LA MOTIVACIÓN EN LA EDUCACIÓN.....	24
2.4 EL RENDIMIENTO ACADÉMICO .....	27
2.4.1 <i>Rendimiento académico y su relación con la motivación</i> .....	27
2.4.2 <i>La gamificación y su relación con el desempeño y motivación académica</i> .....	28
2.5 GLOSARIO .....	29
<b>CAPÍTULO 3.0: MARCO METODOLÓGICO</b> .....	<b>33</b>
3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....	33
3.2 FUENTES MATERIALES.....	35
3.3 FUENTES HUMANAS.....	35
3.3.1 <i>Población y muestra</i> .....	36
3.4 VARIABLES .....	36
3.5 DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	38

3.5.1	<i>Encuesta</i> .....	38
3.5.2	<i>Entrevista</i> .....	38
3.6	RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	39
3.7	TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN .....	40
	<b>CAPÍTULO 4.0: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS</b> .....	<b>41</b>
4.1	DATOS GENERALES DEL ESTUDIO.....	41
4.2	INSTRUMENTO N 1. ENCUESTA .....	41
4.3	INSTRUMENTO N 2. ENTREVISTA.....	52
4.4	DESCRIPCIÓN DEL SUPUESTO .....	59
	<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>60</b>
	RECOMENDACIONES.....	62
	<b>REFERENCIAS</b> .....	<b>63</b>
	<b>CAPITULO 5.0. PROPUESTA</b> .....	<b>67</b>
6.1	INTRODUCCIÓN PROPUESTA.....	67
6.2	FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA .....	68
6.3	JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	68
6.4	OBJETIVO DE LA PROPUESTA .....	69
6.5	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA .....	69
6.6	ANÁLISIS COSTO BENEFICIO DE LA PROPUESTA .....	73
6.7	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES .....	73
	<b>ANEXOS</b> .....	<b>74</b>

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Principales estudios de gamificación en la enseñanza de enfermería .	20
Tabla 3 ¿Has escuchado hablar del término "gamificación"?	42
Tabla 4 ¿Cómo definirías la gamificación en el aula?	43
Tabla 5 ¿Considera que las actividades lúdicas	44
Tabla 6 En sus clases, ¿se han utilizado... aprender?	45
Tabla 7 ¿Qué tipo de actividades lúdicas se han usado?	46
Tabla 8 ¿Con qué frecuencia se implementan estas actividades?	47
Tabla 9 ¿Quién propone estas actividades?	48
Tabla 10 ¿Considera que esas actividades han contribuido a su aprendizaje?	49
Tabla 11 ¿Qué habilidades cree que ha logrado gracias a esas actividades?	50
Tabla 12 ¿Qué tan motivado/a...comparación con las clases tradicionales?	51
Tabla 13. Estrategias de gamificación	71
Tabla 14. Cronograma de actividades	73
Tabla 14 <i>Operacionalización de variables</i>	79

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Percepción de la gamificación .....	42
Figura 2. Gamificación en el aula.....	43
Figura 3. Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje .....	44
Figura 4. Actividades basadas en juego .....	45
Figura 5. Actividades lúdicas aplicadas .....	46
Figura 6. Frecuencia de implementación .....	47
Figura 7. Propuesta de actividades en clases.....	48
Figura 8. Contribución en el aprendizaje.....	49
Figura 9. Actividades logradas .....	50
Figura 10. Motivación.....	51

## RESUMEN

Esta investigación se basa en analizar impacto que puede generar el uso del aprendizaje basado en juegos para la promoción de la motivación y el rendimiento de los estudiantes de tercer nivel de enfermería en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE)". Como objetivo principal se propone evaluar el impacto del aprendizaje basado en juegos en la motivación y el desempeño académico, y diseñar una propuesta con recomendaciones para su implementación en la malla curricular.

Como metodología se adoptó un enfoque mixto, utilizando herramientas cuantitativas y cualitativas. Se aplicaron encuestas y entrevistas a estudiantes para medir los niveles de motivación, rendimiento académico, y receptividad hacia estrategias gamificadas.

Como resultado se constató que los estudiantes expuestos a actividades gamificadas reportaron un aumento significativo en su interés por las asignaturas, mejoraron su participación en clases, y mostraron un incremento en su rendimiento académico promedio. Como conclusión, a partir de estos hallazgos, se diseñó una propuesta con recomendaciones prácticas para incorporar el aprendizaje basado en juegos en las asignaturas de la carrera. Estas incluyen la capacitación docente, el desarrollo de recursos digitales y la integración progresiva de estrategias lúdicas en el currículo.

**Palabras claves:** aprendizaje basado en juegos , motivación estudiantil, rendimiento académico, educación superior, enfermería.

## ABSTRACT

This research is based on analyzing the impact that the use of gamification can generate to promote motivation and performance of third-level nursing students at the Pontifical Catholic University of Ecuador (PUCE).” The main objective is to evaluate the impact of gamification on motivation and academic performance, and to design a proposal with recommendations for its implementation in the curriculum.

A mixed approach was adopted as a methodology, using quantitative and qualitative tools. Surveys and interviews were applied to students to measure the levels of motivation, academic performance, and receptivity towards gamified strategies.

As a result, it was found that students exposed to gamified activities reported a significant increase in their interest in the subjects, improved their participation in classes, and showed an increase in their average academic performance. In conclusion, based on these findings, a proposal was designed with practical recommendations to incorporate gamification in the subjects of the degree. These include teacher training, the development of digital resources, and the progressive integration of playful strategies in the curriculum.

**Keywords:** gamification, student motivation, academic performance, higher education, nursing.

## INTRODUCCIÓN

Actualmente, la principal metodología empleada en la docencia universitaria es la clase magistral, que en ocasiones puede suponer hasta el 70% del total de horas lectivas. A pesar de que esta metodología es ampliamente considerada un método eficaz y rápido de transmisión de conocimientos; hoy en día tiene sus desventajas. En las clases magistrales, los profesores responsables juegan el papel principal, exponiendo el contenido a los estudiantes, que son receptores pasivos de la información; aun así, las clases magistrales presentan limitaciones como la pérdida de capacidad de atención con el paso del tiempo.

Frente a los nuevos retos en la educación superior moderna, se ha buscado la manera de promover y mantener el interés y motivación de los estudiantes por aprender, enfocando la adquisición de nuevos conocimientos mediante estrategias o técnicas de aprendizaje creativas, divertidas e interactivas; fomentando un aprendizaje de calidad, generando habilidades no solo de forma intelectuales si no también actitudinales.

El uso de características, mecánicas y conceptos de diseño de juegos en la educación tiene como objetivo generar entornos de aprendizaje más atractivos y divertidos. A nivel general, el objetivo consiste en incorporar aspectos como recompensas, competencia, logros y seguimiento del progreso en el contenido educativo para hacer del aprendizaje una experiencia divertida y participativa.

La capacidad del aprendizaje basado en juegos para aumentar la motivación de los estudiantes es una de las principales razones por las que se ha vuelto tan popular en la educación. La incorporación de elementos como tablas de clasificación, insignias y puntos permite a los profesores aprovechar la necesidad natural de los estudiantes de logros y reconocimiento. Este incentivo innato anima a los estudiantes a participar activamente en sus estudios, lo que mejora la concentración y la perseverancia durante todo el proceso de aprendizaje.

Ahora bien, en el campo de la educación superior y de enfermería, el uso del aprendizaje basado en juegos es una técnica clave para la promoción de la motivación y el óptimo rendimiento de los estudiantes. Está comprobado que una nueva forma de enseñar puede llegar a ser una táctica para reducir el desinterés por la carrera que comúnmente desemboca en la deserción.

En concordancia con todo lo abordado, la presente investigación aborda el uso del aprendizaje basado en juegos como una herramienta pedagógica para promover la motivación y optimizar el rendimiento académico de los estudiantes de tercer nivel de enfermería en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) durante el período lectivo 2023-2024. Este tema reviste especial importancia en el contexto educativo, ya que la motivación constituye un factor clave para el aprendizaje efectivo, particularmente en carreras demandantes como la enfermería. El estudio combina métodos cuantitativos y cualitativos para evaluar el impacto del aprendizaje basado en juegos en el desempeño estudiantil, arrojando resultados que evidencian un aumento significativo en los niveles de motivación. A partir de estos hallazgos, se proponen estrategias innovadoras que integren dinámicas lúdicas al currículo,

potenciando el aprendizaje y la experiencia formativa de los futuros profesionales de la salud. Para presentar la investigación, la misma está estructurada en capítulos o secciones que se describen en los párrafos siguientes.

En el capítulo uno, se desarrollaron los antecedentes investigativos, identificando estudios previos sobre el aprendizaje basado en juegos en contextos educativos, la problemática relacionada con la baja motivación y rendimiento académico en estudiantes de enfermería, y la justificación del tema por su relevancia para mejorar la calidad educativa. Además, se establecieron los objetivos de la investigación, junto con el alcance y las limitaciones, destacando el enfoque en estudiantes de tercer nivel en la PUCE.

En el capítulo dos, se presentó el marco teórico, abordando conceptos clave con el aprendizaje basado en juegos, su aplicación en entornos educativos, teorías de la motivación y metodologías activas de aprendizaje, contextualizadas en el ámbito de la enfermería.

En el capítulo tres, se describió la metodología empleada, basada en un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo), utilizando encuestas para evaluar el impacto del aprendizaje basado en juegos en la motivación y entrevistas para obtener una visión más profunda sobre la experiencia de los estudiantes.

En el capítulo cuatro, se presentan los resultados obtenidos, que evidencian un incremento significativo en la motivación y el rendimiento de los estudiantes que participaron en actividades gamificadas, en comparación con aquellos que no lo hicieron.

En el capítulo cinco, se desarrolla una propuesta basada en los hallazgos del estudio. Esta propuesta incluye estrategias específicas del aprendizaje basado en juegos que pueden ser implementadas por los docentes, como el uso de plataformas digitales, desafíos colaborativos, sistemas de recompensas y retroalimentación instantánea.

## **CAPITULO 1.0. EL PROBLEMA**

### **1.1 Antecedentes de la investigación**

La educación en enfermería enfrenta constantemente el reto de adaptar métodos pedagógicos innovadores que fortalezcan la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, especialmente en niveles avanzados de formación. En este apartado, se fundamenta en antecedentes que destacan cómo el diseño de entornos gamificados contribuye a incrementar el compromiso, la creatividad y la retención de conocimientos, aspectos esenciales en la formación de profesionales de la salud.

A nivel global, existen resultados positivos respecto al uso de la gamificación en la formación de carreras de la salud. En España, la revisión de (Nieto Escámez & Roldán Tapia, 2021) evaluó la factibilidad de incorporar técnicas de gamificación para la docencia universitaria durante la pandemia de COVID-19, encontrando alta aceptación por parte de los estudiantes y obteniendo mejoras en el rendimiento académico. Estas mejoras se asocian a la alta satisfacción reportada por los participantes, quienes mostraron alta motivación para aprobar los juegos, así como la presencia de un clima favorable para el aprendizaje significativo.

En España, otro ejemplo de ello es la revisión de Martos Cabrera et al. (2020), que encontró que los estudiantes universitarios, utilizando juegos en entornos no lúdicos como los docentes, dominaron habilidades como el control de la glucemia a través de la hemoglobina glicosilada; contribuyendo con esta innovadora metodología de enseñanza a un aumento del nivel de conocimientos y actitudes

positivas hacia hábitos de vida saludable. El uso de juegos en la educación en salud puede influir en la motivación y el rendimiento académico en otras áreas, como la formación en enfermería.

En Lithuania, el estudio llevado a cabo por (Damaševičius, Maskeliūnas, & Blažauskas, 2023), juegos serios y gamificación en el ámbito sanitario: una meta revisión. Los autores investigaron que un juego serio es un tipo de juego que está diseñado para un propósito principal distinto del entretenimiento. El estudio encontró que los juegos serios y las técnicas de gamificación se utilizan cada vez más para una amplia gama de condiciones de salud y el enfoque se está desplazando hacia el uso de plataformas móviles y digitales, realidad virtual y aprendizaje automático para personalizar y adaptar las intervenciones.

En Perú, Ramos et al., (2021) investigaron la gamificación como estrategia de enseñanza y las habilidades sociales en estudiantes de enfermería en una universidad privada de Lima. El objetivo principal fue determinar el grado de relación entre el aprendizaje basado en juegos como estrategia de enseñanza y las habilidades sociales en estudiantes de enfermería en una universidad privada de Lima. La relación entre la gamificación como estrategia de enseñanza y las habilidades sociales en estudiantes de enfermería con el uso del aprendizaje basado en juegos para la promoción de la motivación y el rendimiento de los estudiantes de enfermería puede explorarse en varios aspectos clave: desarrollo de habilidades sociales, motivación y participación activa, mejora del rendimiento académico, adaptabilidad y personalización.

En Brasil, Queila et al., (2021) investigaron la gamificación en la enseñanza de enfermería: evaluación del impacto en el aprendizaje. Este estudio tuvo como objetivo identificar la evidencia disponible en la literatura sobre la efectividad de la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la educación de enfermería. Como resultado se puede observar la extrema importancia de insertar los juegos como estrategia de enseñanza y aprendizaje, ya que ayudan al estudiantado en su desarrollo intelectual y personal. La gamificación en la enseñanza de enfermería y su impacto en el aprendizaje está directamente vinculada con la promoción de la motivación y el rendimiento de los estudiantes de enfermería.

En Ecuador, la implementación de la gamificación en la educación, especialmente en el campo de la enfermería, es un área emergente que ha comenzado a captar la atención de investigadores y educadores. Aunque la literatura específica sobre gamificación en la educación de enfermería en Ecuador puede ser limitada, existen algunas iniciativas y estudios relevantes que se pueden destacar.

En Quito, el trabajo de Ponce (2017) aborda el tema de la gamificación en el campo educativo. Este estudio se planteó como objetivo dar a conocer las características e implicaciones de procesos y prácticas del aprendizaje basado en juegos en centros educativos. Como resultado de este estudio, se demostró que en Ecuador la gamificación cada vez es más aceptada y se encuentra en marcha con proyectos que han ido experimentándose de a poco gracias a los resultados positivos que se han obtenido.

Otro estudio es el de Vélez (2022) en Santa Elena – Ecuador. La autora propuso investigar sobre la aplicación de herramientas de gamificación para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje de las ciencias. En este estudio se evidenció que la intervención de la gamificación dentro del campo de estudio genera impactos positivos sobre todo en aquellas asignaturas que son complejas y monótonas por su contenido y enseñanza. En el sentido de vincular la teoría con la gamificación, permite conectar el alumno con su entorno actual potenciando sus emociones y su curiosidad por aprender.

## **1.2 Planteamiento del problema**

En casi toda América Latina se sigue retando las convenciones de la enseñanza tradicional que consiste en que el estudiante asiste a clases, escucha contenidos que debe memorizar y ponerlos en práctica en un examen escrito. Hoy en día, esto es considerado un método no adecuado ya que la educación tradicional contempla un sistema de memorización de contenidos, pero obvia educar de manera conjunta.

En Ecuador, el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la carrera de enfermería comúnmente arroja resultados basados en un bajo rendimiento donde en la mayoría de los casos es por razones de falta de concentración y desmotivación. Aquello debido a que la mayoría de las asignaturas son impartidas con un enfoque tradicionalista, en base a clases magistrales que son muy poco flexibles, rígidas y con escasa participación del estudiantado fomentando así la desmotivación del estudiante.

Los estudiantes que no se sienten motivados se inclinan por no querer aprender y están menos dispuestos a aceptar los desafíos que puedan surgir con el proceso de aprendizaje. (Gutiérrez de Rozas & Carpintero Molina, 2021) La motivación trae consigo muchos beneficios, entre ellos, un aumento del esfuerzo, la energía, la persistencia y la creatividad, un mejor procesamiento cognitivo, una mejor asistencia y una mejora general del bienestar del estudiante. (Gutiérrez de Rozas & Carpintero Molina, 2021)

Durante el proceso educativo de la carrera de licenciatura en enfermería en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador PUCE, es común escuchar a los estudiantes mencionar que la especialidad es difícil, o en muchas ocasiones se cuestionan sobre si han elegido bien o no su carrera. Se asume que estos cuestionamientos emergen por lo difícil que se les hace adaptarse al modelo de enseñanza-aprendizaje tradicional que normalmente aplica la universidad. Modelo que básicamente consiste en la memorización como su principal forma de estudio.

A lo largo del tiempo, los educadores de la profesión de enfermería y los desarrolladores de cursos educativos se han esforzado por mejorar la participación de los estudiantes en entornos académicos y hospitalarios. Todo esto debido a que los estudiantes en los sistemas de atención de salud tienen necesidades únicas, ya que necesitan mantenerse informados sobre la evolución de los estándares de la práctica y la teoría. En ese contexto, los métodos educativos tradicionales que incluyen presentaciones, conferencias y módulos didácticos, no son suficientes.

Es importante también mencionar que estos enfoques tradicionales y estáticos ofrecen una interacción limitada con los estudiantes y pueden comprometer la

retención de contenido. Por lo tanto, las brechas de práctica identificadas y los vínculos con los resultados de los estudiantes deberían impulsar a los educadores de enfermería a utilizar otros enfoques de enseñanza que promuevan un tipo de participación activa.

Atendiendo a lo descrito con antelación se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Como el uso del aprendizaje basado en juegos ayuda a la promoción de la motivación y rendimiento de los estudiantes de tercer nivel de enfermería en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador PUCE?

### **1.3 Justificación de la investigación**

Este trabajo de investigación tiene como objetivo principal investigar y constatar como el uso de la técnica de aprendizaje basada en el aprendizaje basado en juegos influye en la motivación y en el óptimo rendimiento de los estudiantes de la carrera de enfermería. A partir de aquello, este estudio toma relevancia basándose en los siguientes aspectos que se exponen en el siguiente párrafo.

En los últimos años han surgido nuevas metodologías docentes que tratan de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje como la educación entre iguales, el aprendizaje mediante simulación de escenarios, y sobre todo la gamificación aplicada a la enseñanza, es decir, el aprendizaje basado en juegos.

En consecuencia, en base a esa una nueva línea, lúdica de enseñanza-aprendizaje, se busca cambiar el ambiente monótono de la tradicional aula de clase, logrando una mayor interacción, interés y participación por parte de los alumnos.

Promoviendo el aprendizaje basado en competencias autónomas basada en juegos, de manera que los estudiantes sean capaces de brindar solución a posibles problemas de forma creativa, eficaz y eficiente.

La enseñanza universitaria de enfermería requiere un enfoque pedagógico innovador para satisfacer las crecientes demandas de un entorno sanitario en constante cambio. El aprendizaje basado en juegos, que incorpora elementos de juego en entornos no lúdicos, como los contextos educativos, ha surgido como una posible estrategia para mejorar el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes de enfermería.

La creación de un escenario simulado basado en casos reales o con ejemplos simulados, pero basados en una realidad sanitaria, acelera la adquisición de habilidades técnicas, conocimientos y capacidades para gestionar los problemas que pueden surgir al pasar de los contenidos teóricos a situaciones reales de salud. En el caso de la educación en ciencias para la salud, se han obtenido beneficios significativamente mayores en escenarios simulados que en la educación tradicional basada en formación vertical.

El aprendizaje basado en juegos ha demostrado tener efectos positivos en los estudiantes de enfermería. Añadir el aprendizaje basado en juegos a las clases tradicionales aumenta los niveles de participación de los estudiantes, mejora su disfrute y compromiso general en el curso.

Las aulas invertidas ramificadas mejoraron la motivación, la intensidad de la preparación, el conocimiento de las habilidades y la confianza en sí mismos entre

los estudiantes de enfermería, destacando los beneficios de combinar la gamificación con el aprendizaje invertido.

El aprendizaje basado en juegos en los programas de formación de enfermería ha sido percibido como beneficioso tanto por el profesorado como por los estudiantes, con un consenso sobre su papel en la mejora de las habilidades de pensamiento crítico y la participación de los estudiantes. Además, el aprendizaje basado en juegos influye significativamente en la motivación y las estrategias de aprendizaje de los estudiantes de enfermería, enfatizando su importancia en el desarrollo de la formación teórica y práctica. En general, la gamificación puede ayudar a los estudiantes de enfermería mejorando el compromiso, la motivación y las habilidades de pensamiento crítico.

Llevar a cabo esta investigación que explora el uso de la gamificación para promover la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de enfermería beneficia significativamente a la PUCE al posicionarla como una institución innovadora y comprometida con la excelencia educativa. Esta propuesta no solo fortalece las estrategias pedagógicas en una carrera clave para el sistema de salud, sino que también fomenta un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo, lo que puede incrementar la retención estudiantil y mejorar los indicadores de desempeño académico. Además, al generar evidencia científica sobre los beneficios de la gamificación, la universidad podrá destacar en el ámbito investigativo, consolidando su reputación como líder en la formación de profesionales de enfermería con enfoques pedagógicos modernos y efectivos.

En beneficio directo para la carrera de enfermería, este estudio se justifica al proporcionar herramientas innovadoras que mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje y responden a las necesidades de los estudiantes en un mundo digitalizado. Este enfoque dinámico permite que los alumnos desarrollen competencias clave de manera más efectiva, fomentando el compromiso, la participación activa y el trabajo en equipo. En ese sentido, al implementar estrategias gamificadas, se potencia la comprensión de conceptos complejos y se refuerza la preparación práctica, lo que se traduce en futuros profesionales mejor capacitados para enfrentar los desafíos del entorno sanitario. Estos avances no solo enriquecen la experiencia estudiantil, sino que también fortalecen la reputación académica de la carrera. En concordancia con las líneas de investigación de la Universidad Latina de Panamá, este estudio se vincula con: calidad educativa, aprendizaje y docencia universitaria.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 General**

Evaluar el uso del aprendizaje basado en juegos para la promoción de la motivación y el rendimiento en los estudiantes de tercer nivel de enfermería de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador PUCE, en el período lectivo 2023-2024.

### **1.4.2 Específicos**

- Identificar la percepción de la gamificación por parte de los educandos del tercer nivel de la licenciatura en enfermería
- Describir el efecto de la gamificación sobre la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de tercer nivel de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador
- Proponer estrategias de gamificación aplicables al proceso educativo, orientadas a fomentar la motivación y optimizar el rendimiento académico de los estudiantes de tercer nivel de enfermería en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE).

### **1.5 Alcance y limitaciones de la investigación**

Este estudio tiene como finalidad evaluar el uso del aprendizaje basado en juegos para la promoción de la motivación y el rendimiento de los estudiantes de tercer nivel de enfermería en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador PUCE.

El estudio se desarrolla en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), específicamente en el campus ubicado en Quito - Ecuador. La investigación se enfoca directamente en los estudiantes matriculados en la carrera de Enfermería en dicho campus.

La investigación se enmarca en el contexto educativo de la formación en Enfermería, específicamente en el tercer nivel de la carrera. Se centra en evaluar cómo la gamificación, aplicada como una estrategia pedagógica, impacta en el

proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo tanto la motivación como el rendimiento académico, por lo tanto, el análisis se realiza considerando el contexto de las asignaturas teóricas y prácticas que forman parte del currículo del tercer nivel.

La muestra está compuesta por estudiantes de tercer nivel de la carrera de Enfermería de la PUCE, seleccionados mediante un muestreo con estudiantes con características específicas en función a su carrera. Se considera un tamaño de muestra representativo que permita obtener datos confiables sobre los efectos de la gamificación, priorizando la diversidad en términos de género, desempeño académico y actitudes hacia las metodologías innovadoras de aprendizaje.

A continuación, se exponen las posibles limitaciones de este estudio:

- Puede ser difícil contar con un número suficiente de estudiantes de tercer nivel que acepten participar en el estudio, lo que podría limitar la representatividad de los resultados.
- La motivación y el rendimiento académico son conceptos multidimensionales que pueden ser difíciles de cuantificar con precisión, especialmente si no se utilizan instrumentos validados.
- No todos los estudiantes pueden tener el mismo nivel de habilidad tecnológica, lo que podría afectar su participación en actividades gamificadas.
- La carga académica del tercer nivel de Enfermería podría dejar poco tiempo para integrar nuevas estrategias pedagógicas, afectando la continuidad y evaluación de las mismas.

- Manejar información personal, como calificaciones o niveles de motivación, implica riesgos de privacidad que deben ser gestionados adecuadamente.

## **1.6 Proyecciones de la investigación**

Esta investigación busca que exista un mayor conocimiento de nuevas técnicas de estudio evidenciando un mejor rendimiento académico. Es decir, con esta investigación, se busca impulsar un cambio significativo en el ámbito educativo y social, promoviendo la adopción de metodologías innovadoras como la gamificación en la enseñanza de Enfermería. A nivel educativo, deseo que este estudio inspire a las instituciones a integrar estrategias dinámicas y atractivas que fomenten la motivación y el compromiso estudiantil, mejorando no solo el rendimiento académico, sino también la preparación integral de los futuros profesionales de la salud. A nivel social, aspiro a que esta propuesta contribuya a formar enfermeros más motivados y competentes, capaces de enfrentar con eficacia los desafíos del entorno sanitario, elevando así la calidad de atención en el sistema de salud y beneficiando a la comunidad en general.

## **CAPÍTULO 2.0. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 El sistema educativo de hoy**

En la actualidad el sistema educativo está inmerso en un proceso de cambios, enmarcados en un conjunto de transformaciones sociales propiciadas por la creatividad e innovación tecnológica, por los cambios en las relaciones sociales y por una concepción de como fortalecer la enseñanza, situación que propicia cambios en los modelos educativos, los actores de la formación y los escenarios donde ocurre el aprendizaje.

Así, las planificaciones, requerimientos e inquietudes del mundo académico universitario de hoy, exige cada día más una respuesta a las generaciones de jóvenes que necesitan encontrar y contar con respuestas asertivas en el contexto educativo a sus intereses tecnológicos y necesidades más urgentes e inmediatas para fortalecer el aprendizaje. Esto genera consigo la obligación de profesores e instituciones al momento de innovar en metodologías emergentes, cuya intencionalidad debe estar marcada por la incorporación al proceso de enseñanza-aprendizaje de estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar diversas herramientas y recursos posibles, como la gamificación, que favorezcan el aprendizaje autónomo, significativo y productivo de los estudiantes.

Así, de manera coincidente Prieto et al., (2022) señalan que ese aprendizaje en el estudiante le motiva a alcanzar un gran nivel de compromiso para

aprender en este sentido, surgen nuevas estrategias y/o herramientas para enseñar, estando entre ellas la gamificación educativa, considerada como un recurso de actividades lúdicas digitales para facilitar la adquisición de conocimientos. Siendo esta temática el eje del presente artículo.

Desde esa perspectiva, el fortalecimiento del aprendizaje que las universidades tratan de alcanzar, han dado lugar a la implementación de ambientes de aprendizaje apoyados por medios digitales, cuya finalidad es favorecer al desarrollo de competencias cognitivas y procedimentales en los estudiantes; siendo importante considerar que dichos ambientes deben tener condiciones bien delimitadas en lo que respecta a los conceptos que se exploran, estudian y aprenden significativamente; para que de esta manera, puedan abordar el aprendizaje de manera sistemática; a su vez les permitan tener una autonomía en el aprender. Además, el ambiente debe ser propicio para el diálogo y la reflexión, estimulante hacia retos académicos para que el aprendizaje sea realmente efectivo, creador, significativo y productivo.

Para propiciar esos aspectos, los ambientes de aprendizaje deben ser flexibles y ubicar en un papel proactivo al docente, donde interactúe efectivamente con los estudiantes, y dejar de ser fuente única de todo conocimiento para pasar a actuar como guía, gestor y facilitador de los procesos y recursos del aprendizaje, facilitando a los estudiantes el uso de estrategias de las herramientas, como la gamificación, que permita explorar y elaborar nuevos conocimientos; y, donde puedan pasar a ser actores con un rol dinámico en la construcción de su propio conocimiento.

## 2.2 La gamificación en el contexto educativo

La gamificación en espacios formativos académicos coadyuva a que el aprendizaje no solo depende del docente-estudiante, sino del nivel de desarrollo de las estructuras, los procesos de pensamiento y los intereses, así lo reseña Zepeda et al., (2023). Para facilitar el quehacer del docente, según el citado autor clásico, se deben generar “puentes cognitivos”, pues, permite que la información cobre significado por su relación con la estructura global cognitiva preexistente. Haciendo, que los nuevos conocimientos sólo se pueden aprender si se reúnen dos condiciones:

En primer lugar, la disponibilidad de conceptos más generales que se van diferenciando progresivamente en el curso del aprendizaje. En segundo lugar, la puesta en marcha de una consolidación, para facilitar el dominio de las lecciones en curso, por cuanto no se pueden proponer informaciones nuevas; mientras no se dominan las informaciones precedentes. Si no se cumple esta condición, el aprendizaje puede verse comprometido, tal como lo asevera Zepeda et al., (2023).

En la tabla 1, se muestran algunos estudios sobre la gamificación en las ciencias de la enfermería

Tabla 1

Principales estudios de gamificación en la enseñanza de enfermería

<i>Año</i>	<i>País</i>	<i>Autores</i>	<i>Título del Estudio</i>	<i>Principales Hallazgos</i>
2023	Perú	García et al.	Gamificación y habilidades sociales en estudiantes de enfermería de una universidad privada de Lima"	La gamificación se aplica en niveles medios y bajos. Las habilidades sociales varían entre niveles altos, medios y bajos.
2022	Brasil	Silva et al.	Efectividad de la gamificación en la educación en enfermería: una revisión sistemática	La gamificación muestra resultados prometedores en la mejora del compromiso y el aprendizaje de los estudiantes de enfermería.
2021	Colombia	Martínez et al.	Impacto de la gamificación en el aprendizaje de procedimientos de enfermería	Se observó una mejora significativa en la retención de conocimientos y habilidades prácticas.
2020	México	López et al.	Gamificación en la enseñanza de enfermería: un estudio cuasi-experimental	Los estudiantes mostraron mayor motivación y mejor desempeño en exámenes teóricos.
2019	Chile	Rojas et al.	Aplicación de estrategias de gamificación en la formación de enfermeros: un análisis cualitativo	Los estudiantes reportaron mayor interés y participación en las clases gamificadas.
2021	España	Nieto Escamez & Roldán Tapia	Factibilidad de incorporar técnicas de gamificación para la docencia universitaria durante la pandemia de COVID-19	Estrategias de gamificación en la promoción de la motivación de los estudiantes de enfermería

2020	España	Martos Cabrera et al.	Games and Health Education for Diabetes Control: A Systematic Review with Meta-Analysis	El uso de juegos en la educación en salud, como el control de la diabetes, puede ser un ejemplo aplicable para explorar cómo las técnicas de gamificación pueden influir en la motivación y el rendimiento académico en otras áreas, como la formación en enfermería.
2023	Lithuania	(Damaševičius, Maskeliūnas, & Blažauskas, 2023),		La implementación de estos métodos en la educación en enfermería podría inspirarse en las prácticas y resultados observados en la gamificación de la salud, ofreciendo un enfoque innovador para la formación de futuros profesionales de la salud.
2021	Perú	Ramos et al.	La gamificación como estrategia de enseñanza y las habilidades sociales en estudiantes de enfermería en una universidad privada de Lima.	Fomentar un aprendizaje más efectivo y preparar mejor a otros estudiantes para sus futuras carreras en el campo de la salud.
2021	Brasil	Queila et al.	Gamificación en la enseñanza de enfermería: evaluación del impacto en el aprendizaje	Aprendizaje más profundo, una mayor motivación para el estudio y una preparación más robusta para el entorno clínico

2017	Ecuador	Ponce	Gamificación en Ecuador - Los juegos pueden ser parte de procesos educativos y laborales	Gamificación cada vez es más aceptada y se encuentra en marcha con proyectos que han ido experimentándose de a poco gracias a los resultados positivos que se han obtenido.
2022	Ecuador	Vélez	Aplicación de herramientas de gamificación para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales	En el sentido de vincular la teoría con la gamificación, permite conectar el alumno con su entorno actual potenciando sus emociones y su curiosidad por aprender.

*Nota.* Los estudios que se muestran en la tabla son menores a 5 años

### 2.2.1 Conceptualización de la gamificación

La gamificación como término, surge hacia el año de 2010, cuando comenzó a aparecer en *Google Trends*, y a principios de 2011 Gartner publicó una información donde se indicó que para 2015 la mitad de las organizaciones que administran sus procesos de innovación los gamificarían. Aunque en palabras de Villa (2023) el término gamificación data de 2002, como un recurso para utilizar juegos en el desarrollo de cualquier actividad de la vida diaria.

De acuerdo con Verdín (2022), la gamificación denominada también como ludificación, es la aplicación de mecanismos y técnicas de diseño de experiencias propias de los juegos dentro de contextos donde pareciera que lo último que se podría hacer es jugar. La ejecución de estas técnicas permite

despertar la atención de la persona cuando realiza las acciones o actividades, porque le motiva a conseguir sus objetivos.

Para Carrión (2022), la gamificación se refiere al empleo de videojuegos como estrategia de comunicación en internet que permite generar nuevos escenarios interactivos de enseñanza y aprendizaje distribuido y no situado. Por otra parte, Manrique (2022, p. 10) añade que es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”, en otras palabras, la gamificación puede verse como un método que busca motivar y desarrollar un proceso de aprendizaje activo y desafiante en los estudiantes a través del uso de videojuegos.

La definición más ajustada del término, y de mayor uso en las elaboraciones científicas, es la establecida por Castillo y Escobar (2022), quienes definen gamificación como “el uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos que no son de juegos”. En el marco de esta línea conceptual, Huamaní (2021) le añade a su la definición la motivación como factor importante en cuanto a que “la gamificación es la aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, entre otros.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación”. Por lo que se induce a aceptar que la motivación es un aspecto fundamental para considerar dentro de la gamificación; pues, uno de los mayores retos a los que se enfrenta un docente frente proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **2.3 La motivación en la educación**

Visto desde la óptica de Guzmán (2020), este autor refiere que la motivación determina la elección personal de compromiso hacia una actividad y establece la intensidad del esfuerzo y persistencia en esa actividad. De similitud posición, Soriano (2001), destaca que la motivación es más un proceso dinámico que un estado fijo, los estados motivacionales de los seres humanos están en continuo flujo, tanto creciente como decreciente. Son dos los tipos de motivación que se pueden considerar: la motivación intrínseca y la motivación extrínseca.

La motivación extrínseca es estimulada desde fuera del organismo, es decir, viene del exterior de la persona. Este tipo de motivación según Pérez et al., (2022) se ha venido utilizando desde siempre en el quehacer educativo en cuanto a premiar a los estudiantes a través de sus calificaciones, comportamientos, insignias digitales, como también lo corrobora Sáez (2021).

Mientras, la motivación intrínseca es la que emerge en la persona y la activa hacia aquello que aspira lograr, le interesa y le atrae. En este sentido, Sáez (2021) resalta el juego como una actividad intrínsecamente motivadora en la que se da una implicación de placer. Además, declara que el juego permite crear situaciones de aprendizaje y nuevas vivencias de adquisición de conocimientos que facilita el desarrollo de habilidades de inteligencia emocional y social.

Al anclar el andamiaje conceptual de los párrafos anteriores en las universidades, se prevé el desarrollo de situaciones relacionadas con el

compromiso y la motivación de los estudiantes, por lo que Soledispa & San Andrés (2020) plantean que la gamificación constituye un recurso, mediante el cual se pueden solucionar dificultades en educación, al aprovechar el poder motivacional del uso de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en aspectos importantes del mundo real, favoreciendo la motivación del estudiantado.

Al respecto, Paredes & Fuentes (2024) afirman que los estudiantes, cuando aprenden mediante ejercicios vinculados al juego, adquieren una formación significativa, siendo los protagonistas de su propio aprendizaje. A esto se agrega la opinión de Freire & Jaramillo (2024) quienes aseveran que, al hacer uso de la tecnología en el proceso de enseñanza, es más atrayente para el estudiante a la hora de aprender.

En consonancia con lo antes expuesto, Gómez (2020, p. 32) considera que “gamificar en un contexto educativo implica partir del currículo y realizar una propuesta didáctica utilizando el funcionamiento y la mecánica del juego, y así aprovechar sus ventajas como elemento motivador, social e interactivo”; donde los espacios formativos de aprendizaje conforman el andamiaje nato para su aplicabilidad.

Se puede afirmar, entonces, que es importante que la gamificación estimule a que se lleven a cabo actividades de aprendizaje vinculadas al juego, siendo disfrutables por parte de los estudiantes, desarrollándoles actitudes, a través de las cuales se adquiere y transfiere conocimientos de forma diferente y divertida, con un enfoque constructivo, más activo en su

proceso de formación. En esta perspectiva, para Holguín & Holguín (2020) el estudiante, se convierte en un jugador que aprende mediante actividades gamificadas, por lo que amplía el compromiso con su aprendizaje debido a tener que superar retos para aprender.

Ante las diversas aseveraciones conceptuales, es significativo considerar el por qué gamificar, tomando como referencia los planteamientos de Polo et al., (2022), quienes afirman que al gamificarse se activa la motivación por el aprendizaje; la retroalimentación persistente; un aprendizaje más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo; compromiso con el aprendizaje y fidelidad o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí; resultados más medibles (niveles y puntos); competencias apropiadas y alfabetización digital; aprendices más autónomos; competitividad a la vez que colaboración; capacidad de conectividad entre usuarios y el espacios *on-line*.

Puntualizando sobre las definiciones anteriormente analizadas en referencia a la gamificación, se concreta que gamificar no consiste en solo jugar; por cuanto es una herramienta que emplea los recursos propios de los juegos para potenciar los saberes, lo que en educación puede resultar de gran provecho y beneficios pedagógicos, puesto que el juego es una actividad relacionada con la diversión en las áreas formativas; y con ello, fortalecer la disposición cognitiva y actitudinal del estudiante en el aula y fuera de ella, optimizando así su proceso de aprendizaje.

Tal como se puede deducir, la gamificación en la formación académica universitaria, gozan de acaudalados valores pedagógicos y didácticos, que pueden coadyuvar en la formación de los futuros profesionales, con nuevas ideas, conocimientos, pensamientos; como también el uso de estrategias, técnicas y métodos centrados en una visión de enseñanza-aprendizaje dinámica, proactiva y constructiva de los diversos saberes.

## **2.4 El rendimiento académico**

El rendimiento académico es la evaluación de los conocimientos que un estudiante adquiere en el ámbito escolar, terciario o universitario. Se refiere a la capacidad de aprender y a la productividad del tiempo dedicado al estudio

### **2.4.1 Rendimiento académico y su relación con la motivación**

El rendimiento académico es un indicador clave del aprendizaje, que refleja la capacidad de los estudiantes para adquirir y aplicar conocimientos, habilidades y competencias en contextos educativos. Este desempeño está profundamente influenciado por la motivación, que actúa como el motor interno o externo que impulsa a los estudiantes a comprometerse con las tareas académicas y alcanzar sus objetivos. Una alta motivación, ya sea intrínseca (impulsada por el interés y la satisfacción personal) o extrínseca (motivada por recompensas externas como calificaciones o reconocimientos), tiende a mejorar el rendimiento al fomentar el esfuerzo, la persistencia y la concentración en las actividades de aprendizaje. Por

otro lado, la falta de motivación puede traducirse en apatía, baja participación y un desempeño inferior. En este sentido, estrategias pedagógicas como la gamificación pueden ser herramientas efectivas para estimular la motivación, al hacer que el proceso de aprendizaje sea más dinámico, interactivo y atractivo, lo que a su vez potencia el rendimiento académico.

#### **2.4.2 La gamificación y su relación con el desempeño y motivación académica**

La gamificación es una estrategia educativa que utiliza elementos característicos de los juegos, como recompensas, niveles, desafíos y retroalimentación, para incentivar la participación y el aprendizaje (Alvarado Molero, 2021). En el contexto académico, esta técnica busca transformar experiencias tradicionales de estudio en actividades dinámicas, inmersivas y motivadoras.

Su vinculación con el desempeño académico radica en su capacidad para mejorar la comprensión y retención de conocimientos, al convertir las tareas en experiencias más atractivas que fomentan el compromiso del estudiante. Además, al activar mecanismos psicológicos como la competencia sana y el logro de metas, contribuye a potenciar la productividad y el rendimiento.

En cuanto a la motivación académica, la gamificación estimula tanto la motivación intrínseca (interés genuino por aprender) como la extrínseca (recompensas externas), creando un entorno de aprendizaje positivo. Esto ayuda a mantener la

atención, reduce el estrés asociado a las evaluaciones tradicionales y fomenta el deseo de superar nuevos retos.

## 2.5 Glosario

1. **Aprendizaje activo:** Estrategia educativa donde el estudiante participa activamente en el proceso de aprendizaje.
2. **Competencias en enfermería:** Conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para el desempeño profesional en el ámbito clínico.
3. **Constructivismo:** Teoría que sostiene que el aprendizaje se construye activamente a partir de experiencias previas.
4. **Dinámicas de juego:** estrategias utilizadas en los juegos para mantener el interés del jugador, como la competencia, la cooperación, y la superación de retos.
5. **Educación superior:** Nivel educativo posterior a la educación secundaria que forma profesionales especializados.
6. **Elementos de gamificación:** componentes usados en la gamificación, como puntos, medallas, niveles, tablas de clasificación, y desafíos.
7. **Elementos de juego:** Componentes como puntos, niveles, recompensas y tablas de clasificación utilizados en gamificación.
8. **Enfermería:** profesión enfocada en el cuidado integral de la salud de las personas, basada en conocimientos científicos, habilidades técnicas y valores éticos.

9. **Estrategias de enseñanza:** Métodos y enfoques aplicados para mejorar el proceso educativo.
10. **Evaluación académica:** Proceso de medir y analizar el desempeño y progreso de los estudiantes.
11. **Feedback** (retroalimentación): Información proporcionada a los estudiantes sobre su desempeño, que les ayuda a identificar fortalezas y áreas de mejora.
12. **Gamificación:** proceso de aplicar elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como el educativo, con el fin de motivar y comprometer a las personas.
13. **Inclusión educativa:** Garantía de acceso igualitario a herramientas y metodologías educativas para todos los estudiantes.
14. **Metodologías de enseñanza:** Estrategias donde los estudiantes participan activamente, como estudios de casos, debates y simulaciones.
15. **Motivación académica:** Fuerza interna o externa que impulsa al estudiante a alcanzar metas de aprendizaje.
16. **Motivación académica:** Fuerza que impulsa a los estudiantes a alcanzar metas educativas.
17. **Motivación extrínseca:** Impulso al aprendizaje generado por recompensas externas.
18. **Motivación intrínseca:** Deseo de aprender impulsado por interés personal y satisfacción interna.

19. **Motivación:** Fuerza interna o externa que impulsa a una persona a actuar para alcanzar un objetivo.
20. **Plataformas digitales:** herramientas tecnológicas diseñadas para facilitar el aprendizaje a través de recursos interactivos.
21. **Plataformas gamificadas:** Herramientas digitales como Kahoot o Classcraft utilizadas para implementar gamificación.
22. **Psicología del aprendizaje:** Aprendizaje como construcción activa del conocimiento.
23. **PUCE:** Institución de educación superior en Ecuador con programas académicos de calidad.
24. **Rendimiento académico:** medida del desempeño de un estudiante en actividades educativas, reflejado en su capacidad para adquirir conocimientos y habilidades.
25. **Rendimiento académico:** Nivel de logro y desempeño de un estudiante en actividades escolares.
26. **Resistencia al cambio:** Reticencia a adoptar nuevas estrategias, como la gamificación, en el proceso de enseñanza.
27. **Simulación clínica:** técnica educativa que recrea situaciones reales en entornos controlados para que los estudiantes adquieran habilidades prácticas.
28. **Simuladores clínicos:** Herramientas tecnológicas que recrean situaciones reales para prácticas en enfermería.

29. **Tecnología educativa:** uso de herramientas y plataformas digitales para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

30. **Tercer nivel de educación:** Etapa de formación académica superior enfocada en conocimientos especializados.

## **CAPÍTULO 3.0: MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1 Tipo y diseño de la investigación**

El enfoque de la investigación es mixto o cualitativo. La investigación cualitativa, o metodología cualitativa, es un método de estudio y análisis que se propone evaluar e interpretar información obtenida a través de recursos como entrevistas, conversaciones, memorias y registros documentales Esteban (2018) En este caso investigativo, se hizo uso de la entrevista y a través de la misma, se pudo explorar profundamente las percepciones de los estudiantes sobre la gamificación, cómo impacta su motivación, y los aspectos específicos que consideran más efectivos o problemáticos. Esto proporcionó un panorama detallado de sus experiencias y opiniones.

Este enfoque se basa en la recolección y análisis de datos numéricos para establecer patrones, relaciones y tendencias. Utiliza herramientas como encuestas, experimentos y análisis estadísticos (Ramos Galarza, 2021). Mediante la aplicación de una encuesta, se pudo recopilar datos más amplios de los estudiantes, medir su nivel de motivación y rendimiento académico, y analizar estadísticamente el impacto de la gamificación en estos aspectos. En consecuencia, esto ayudó a generalizar los hallazgos y respaldar las conclusiones con datos concretos.

De acuerdo con (Valle, Manrique, & Revilla, 2022) la investigación descriptiva es un tipo de investigación que se enfoca en observar, registrar, describir y analizar fenómenos tal como se presentan en la realidad, sin intervenir o manipular variables.

Su objetivo principal es detallar las características de un grupo, evento o situación. En este estudio, la investigación descriptiva permitió identificar cómo se aplica la gamificación en los estudiantes de tercer nivel de enfermería y cuáles fueron las características que influyen en su motivación y rendimiento académico.

El diseño es no experimental es un diseño de investigación en el que no se manipulan deliberadamente las variables independientes ni se realizan intervenciones en el entorno de estudio (Barraza, 2014). Para este caso y con este enfoque, se observó y analizó la realidad tal como ocurre, para identificar relaciones entre variables, tendencias o características sin alterarlas. En definitiva, la investigación no experimental fue útil para describir y comprender el impacto de la gamificación desde una perspectiva objetiva y contextualizada, sin necesidad de intervenir directamente en los procesos de enseñanza-aprendizaje actuales.

El alcance de esta investigación es explicativo, ya que busca analizar la relación causal entre el uso de la gamificación como estrategia educativa y su impacto en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de tercer nivel de enfermería en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE). A través de este enfoque, se busca comprender cómo los elementos y dinámicas propias de la gamificación influyen en el compromiso, la participación y los resultados académicos de los estudiantes.

### **3.2 Fuentes materiales**

Para la realización del presente estudio, se emplearán diversas fuentes materiales que incluyen dispositivos tecnológicos como computadoras y teléfonos inteligentes, plataformas y herramientas digitales orientadas al aprendizaje y gestión de información, materiales educativos relacionados con la enfermería, documentación académica relevante al tema de investigación, y cuestionarios junto con guías de entrevista diseñadas específicamente para recopilar datos pertinentes. Estas fuentes permiten garantizar la obtención de información precisa y fundamentada.

### **3.3 Fuentes humanas**

Los participantes clave en este estudio incluyen a los estudiantes de tercer nivel de enfermería de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), quienes actuaron como sujetos de estudio. Asimismo, se contó con la colaboración de docentes de la carrera de enfermería, responsables de aplicar o supervisar actividades gamificadas en el proceso educativo. También se consultó a expertos en gamificación y pedagogía para validar las estrategias implementadas, asegurando su pertinencia y efectividad. Finalmente, los investigadores y colaboradores del proyecto asumieron la responsabilidad de diseñar, aplicar y analizar las encuestas y entrevistas, aportando una visión integral al desarrollo del estudio.

En este caso, la población estuvo constituida por todos los estudiantes de tercer nivel de la carrera de enfermería que están en el contexto donde se aplica la gamificación para promover la motivación y el rendimiento académico. Seguido, la muestra está compuesta por 24 estudiantes de tercer nivel de enfermería, quienes han sido elegidos para proporcionar datos sobre su motivación y rendimiento académico en relación con la gamificación. Tanto la encuesta como la entrevista fueron aplicadas a este grupo poblacional.

### **3.3.1 Población y muestra**

En este caso, la población estuvo constituida por todos los estudiantes de tercer nivel de la carrera de enfermería que están en el contexto donde se aplica la gamificación para promover la motivación y el rendimiento académico. Seguido, la muestra está compuesta por 24 estudiantes de tercer nivel de enfermería, quienes han sido elegidos para proporcionar datos sobre su motivación y rendimiento académico en relación con la gamificación. Tanto la encuesta como la entrevista fueron aplicadas a este grupo poblacional.

## **3.4 Variables**

### **3.4.1 Variable uno: uso de la gamificación en los estudiantes de enfermería**

**Definición conceptual:** La gamificación se refiere a la aplicación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como el educativo, para incentivar el compromiso, la motivación y el aprendizaje en los participantes.

**Definición operacional:** Es la implementación de estrategias gamificadas (puntos, insignias, desafíos, tablas de clasificación, niveles, entre otros) en

actividades académicas para el desarrollo de habilidades, competencias y conocimientos de los estudiantes de tercer nivel de enfermería.

**Definición instrumental:** esta variable fue evaluada mediante una encuesta con un total de 10 preguntas divididas en tres secciones o bloques. El bloque 1 enfocado en determinar el nivel de conocimiento y percepción sobre la gamificación, el bloque 2 enfocado en determinar las experiencias en el aula, y el bloque tres enfocado en determinar el impacto en el aprendizaje. La escala de medición en esta encuesta fue de opciones múltiples.

#### **3.4.2 Variable dos: Motivación y rendimiento académico de los estudiantes**

**Definición conceptual:** La motivación es el conjunto de procesos internos que estimulan, dirigen y sostienen las conductas de un individuo hacia el logro de metas específicas, ya sea por interés intrínseco o recompensas externas. El rendimiento académico se refiere al nivel de conocimiento, habilidades y competencias adquiridas por los estudiantes, medido a través de su desempeño en evaluaciones y tareas educativas.

**Definición operacional:** La motivación será evaluada mediante los niveles de interés, compromiso y esfuerzo que los estudiantes demuestran durante las actividades académicas gamificadas. El rendimiento académico será el desempeño de los estudiantes en actividades académicas relacionadas con la enfermería, incluyendo evaluaciones prácticas y teóricas, antes y después de la implementación de la gamificación.

Definición instrumental: esta variable se la despejó mediante una entrevista estructurada en dos bloques. En el bloque 1 se determinó aspectos basados en la motivación, y en el bloque 2 aspectos basados en el rendimiento académico.

### **3.5 Descripción de los instrumentos**

#### **3.5.1 Encuesta**

La encuesta es una herramienta de recolección de datos estructurada que consiste en un conjunto de preguntas diseñadas para obtener información específica de un grupo de individuos (Ramos Galarza, 2021). En este estudio sobre el uso de la gamificación para la promoción de la motivación y el óptimo rendimiento de los estudiantes de tercer nivel de enfermería, la encuesta fue aplicada por encuestadores. A través de indicadores claros, con las encuestas se pudo medir cómo la gamificación ha influido en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. Ver formato de encuesta en Anexos 1.

#### **3.5.2 Entrevista**

Una entrevista es una técnica de recolección de datos utilizada en la investigación que consiste en una conversación planificada entre un entrevistador y un entrevistado (Ramos Galarza, 2021). En este estudio, el propósito de la entrevista fue aplicarse para obtener información relevante mediante la formulación de preguntas que permitieron explorar en profundidad los pensamientos, experiencias, opiniones, actitudes y comportamientos de los entrevistados. A través de esta

técnica, se pudieron captar las experiencias personales de los estudiantes sobre aspectos como insignias, logros, progresión, desafíos, retroalimentación y trabajo en equipo; es decir, indagar en aspectos directamente asociadas a elementos gamificados. Ver formato de entrevista en Anexos 2.

### **3.6 Recolección de la información**

- Se elaboraron preguntas abiertas para explorar a profundidad las percepciones de los estudiantes sobre su motivación y rendimiento académico en relación con la gamificación.
- Se diseñó un cuestionario con preguntas cerradas y escalas de valoración (como Likert) para medir el uso de la gamificación y su impacto en los estudiantes de enfermería.
- Se contactó a los 24 estudiantes de tercer nivel de enfermería seleccionados para participar en la investigación.
- Se obtuvo su consentimiento informado, asegurando la confidencialidad de sus respuestas.
- Las entrevistas se realizaron de manera presencial y, en algunos casos, virtual en sesiones individuales, con una duración promedio de 30 minutos por participante.
- Las encuestas se distribuyeron de forma presencial y en línea, dependiendo de la disponibilidad de los estudiantes, asegurando claridad en las instrucciones para su llenado.
-

### **3.7 Tratamiento de la información**

- Se transcribieron las grabaciones de las entrevistas
- Se realizó un análisis de contenido para identificar patrones, temas recurrentes y categorías relacionadas con la motivación y el rendimiento académico.
- Los datos recolectados de la encuesta se ingresaron en el software estadístico Excel para su análisis.
- Se compararon los resultados obtenidos en diferentes aspectos como frecuencia de uso, impacto en el aprendizaje y percepción general.

## **CAPÍTULO 4.0: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS**

### **4.1 Datos generales del estudio**

El tema del presente estudio es *El uso del aprendizaje basado en juegos para la promoción de la motivación y el óptimo rendimiento de los estudiantes de tercer nivel de enfermería en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE)*. El objeto de estudio se centra en evaluar cómo la gamificación influye en la motivación y el rendimiento académico de estos estudiantes durante el período lectivo 2023-2024. Para ello, se emplearán como instrumentos una encuesta y una entrevista, dirigidas a una población de 24 estudiantes del tercer nivel de la carrera de enfermería.

### **4.2 Instrumento N 1. Encuesta**

Este instrumento tuvo como objetivo Identificar el uso de la metodología de gamificación en el aula en los estudiantes de enfermería. Esta encuesta también permite evaluar el impacto de la gamificación en los estudiantes. Enseguida se expone el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de este instrumento.

## Fase I. CONOCIMIENTO Y PERCEPCIÓN SOBRE LA GAMIFICACIÓN

Tabla 2

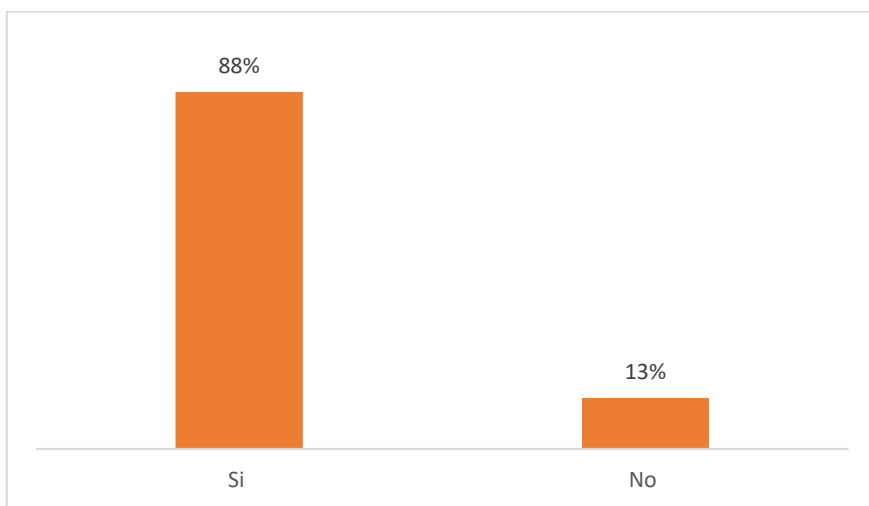
¿Has escuchado hablar del término "gamificación"?

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Si	21	88%
No	3	13%
Total	24	100%

Elaborado por: Altamirano Chicaiza Karla

Fuente: Encuesta

Figura 1. Percepción de la gamificación



Fuente: Encuesta

**Fuente:** Tabla 3

Los resultados en esta pregunta muestran que el 88% de los encuestados ha escuchado hablar del término "gamificación", lo que indica un alto nivel de familiaridad con el concepto dentro de la muestra. Solo un 13% no está familiarizado con el término, evidenciando que la gamificación es un tema conocido por la mayoría, aunque existe una pequeña proporción que aún no lo identifica.

Tabla 3

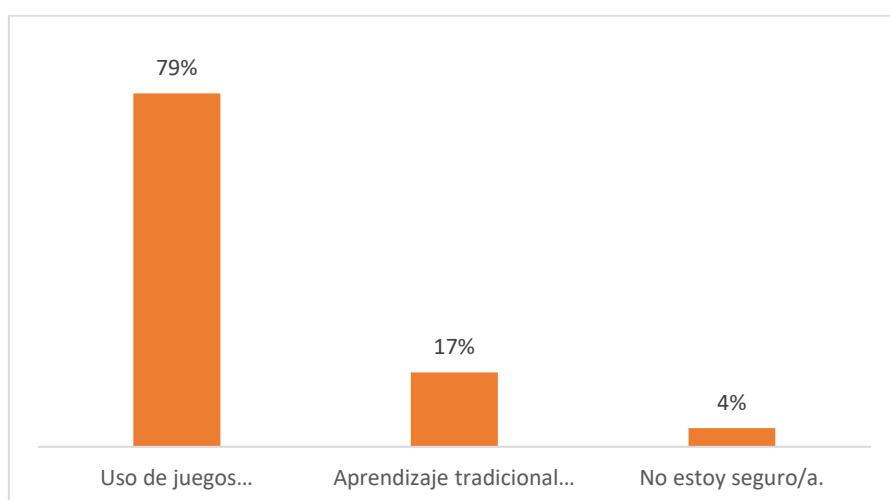
¿Cómo definirías la gamificación en el aula?

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Uso de juegos...	19	79%
Aprendizaje tradicional...	4	17%
No estoy seguro/a.	1	4%
Total	24	100%

Elaborado por: Altamirano Chicaiza Karla

Fuente: Encuesta

Figura 2. Gamificación en el aula



Fuente: Encuesta

En esta segunda interrogante, el 79% de los encuestados define la gamificación en el aula como el "uso de juegos"; lo que refleja un entendimiento alineado con el propósito de esta estrategia educativa. Sin embargo, el 17% asocia erróneamente el término con el "aprendizaje tradicional", y un 4% no está seguro de cómo definirlo. Este resultado indica que, si bien la mayoría comprende el enfoque lúdico de la gamificación, aún existe una necesidad de aclarar conceptos para eliminar posibles confusiones entre los estudiantes.

Tabla 4

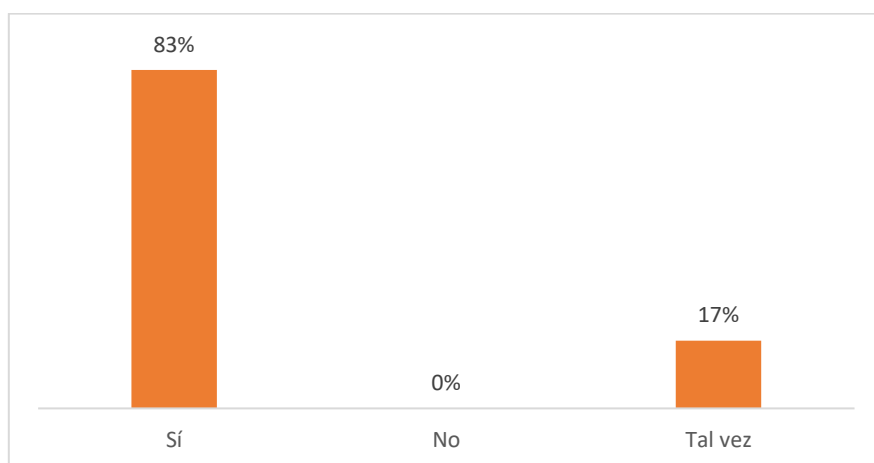
¿Considera que las actividades lúdicas pueden mejorar su aprendizaje?

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Sí	20	83%
No	0	0%
Tal vez	4	17%
Total	24	100%

Elaborado por: Altamirano Chicaiza Karla

Fuente: Encuesta

Figura 3. Actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje



Fuente: Encuesta

Los resultados de esta interrogante arrojaron que el 83% de los encuestados considera que las actividades lúdicas pueden mejorar su aprendizaje, mientras que el 17% expresa incertidumbre al responder "tal vez". Ningún participante cree que estas actividades no tengan impacto positivo. Esto evidencia una percepción ampliamente favorable hacia el potencial de las dinámicas lúdicas para enriquecer los procesos de aprendizaje, aunque aún podría trabajarse en convencer a los indecisos de sus beneficios.

## Fase II: EXPERIENCIAS EN EL AULA

Tabla 5

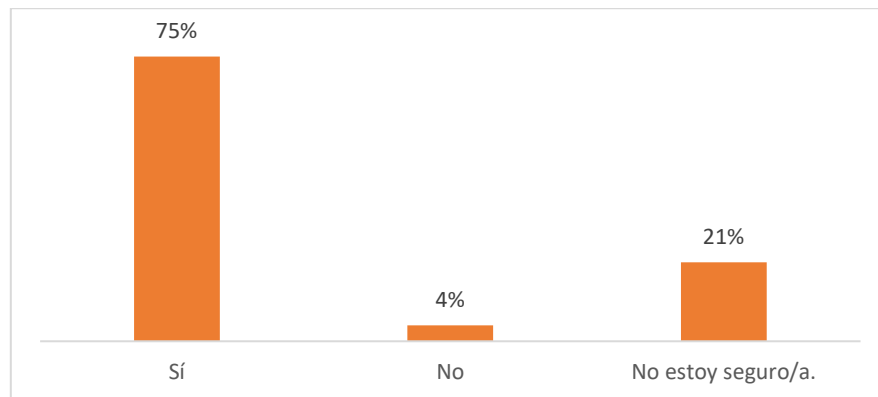
En sus clases, ¿se han utilizado actividades basadas en juegos para aprender?

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Sí	18	75%
No	1	4%
No estoy seguro/a.	5	21%
Total	24	100%

Elaborado por: Altamirano Chicaiza Karla

Fuente: Encuesta

Figura 4. Actividades basadas en juego



Fuente: Encuesta

En esta interrogante, el 75% de los encuestados afirma que en sus clases se han utilizado actividades basadas en juegos para aprender, mientras que solo un 4% señala que no se han implementado, y un 21% no está seguro. Este resultado indica que la mayoría ha tenido experiencias directas con este tipo de dinámicas, aunque el porcentaje de incertidumbre refleja que algunos estudiantes podrían no reconocer o recordar claramente estas estrategias en el aula, lo que sugiere la necesidad de hacerlas más visibles y destacadas.

Tabla 6

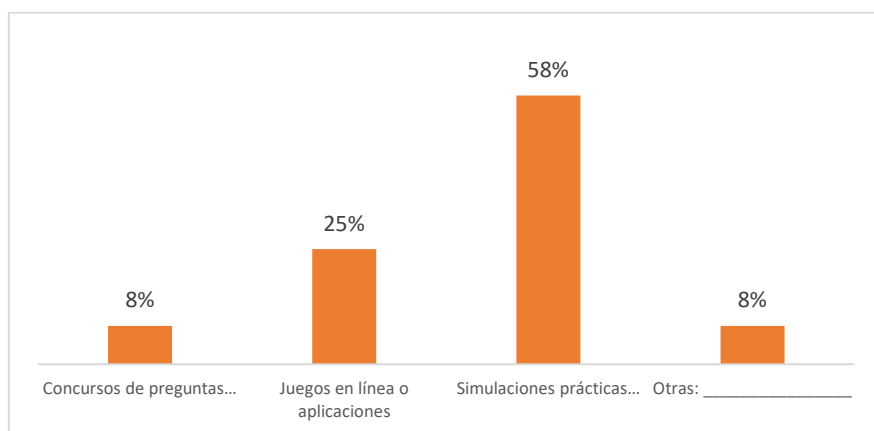
¿Qué tipo de actividades lúdicas se han usado?

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Concursos de preguntas...	2	8%
Juegos en línea o aplicaciones	6	25%
Simulaciones prácticas...	14	58%
Otras: _____	2	8%
Total	24	100%

Elaborado por: Altamirano Chicaiza Karla

Fuente: Encuesta

Figura 5. Actividades lúdicas aplicadas



Fuente: Encuesta

Los resultados de esta pregunta respecto a las actividades lúdicas más utilizadas en el aula indica que son las simulaciones prácticas, mencionadas por el 58% de los encuestados, seguidas por los juegos en línea o aplicaciones, con un 25%. Los concursos de preguntas y otras actividades representan un 8% cada uno. Esto indica que las simulaciones prácticas son el enfoque predominante, probablemente debido a su capacidad para replicar escenarios reales, mientras que los juegos en línea destacan como una opción tecnológica que complementa el aprendizaje.

Tabla 7

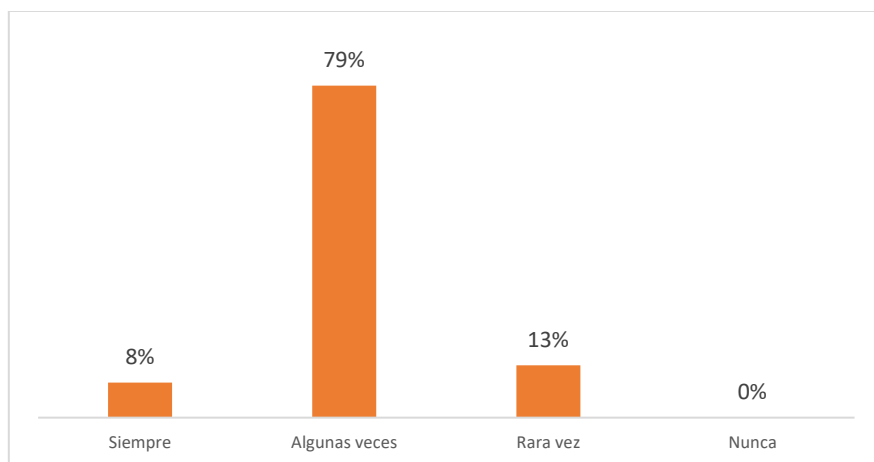
¿Con qué frecuencia se implementan estas actividades?

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	8%
Algunas veces	19	79%
Rara vez	3	13%
Nunca	0	0%
Total	24	100%

Elaborado por: Altamirano Chicaiza Karla

Fuente: Encuesta

Figura 6. Frecuencia de implementación



Fuente: Encuesta

En esta interrogante el 79% de los encuestados indicó que las actividades lúdicas se implementan "algunas veces", mientras que solo el 8% señala que se realizan "siempre". Un 13% menciona que estas dinámicas ocurren "rara vez", y ningún participante reporta que nunca se utilicen. Esto refleja que, aunque las actividades lúdicas están presentes en el aula, su implementación carece de consistencia, predominando un uso esporádico que podría limitar su impacto sostenido en el aprendizaje.

Tabla 8

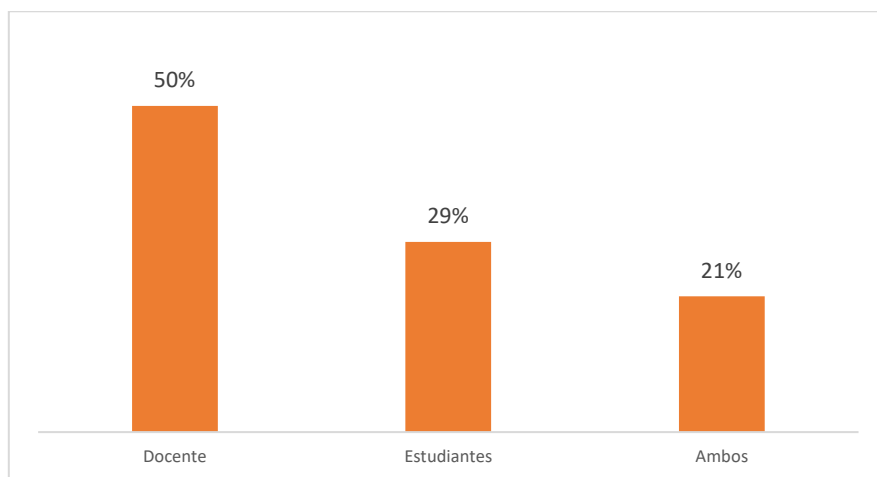
¿Quién propone estas actividades?

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Docente	12	50%
Estudiantes	7	29%
Ambos	5	21%
Total	24	100%

Elaborado por: Altamirano Chicaiza Karla

Fuente: Encuesta

Figura 7. Propuesta de actividades en clases



Fuente: Encuesta

En esta interrogante, el 50% de los encuestados indicó que las actividades lúdicas son propuestas por los docentes, mientras que un 29% señala que provienen de los estudiantes y un 21% afirma que ambas partes participan en su planificación. Esto evidencia que los docentes desempeñan el papel principal en la introducción de dinámicas lúdicas, aunque también existe una participación significativa de los estudiantes, lo cual podría ser aprovechado para fomentar una colaboración más activa y equilibrada en la creación de estrategias educativas.

### Fase III: IMPACTO EN EL APRENDIZAJE

Tabla 9

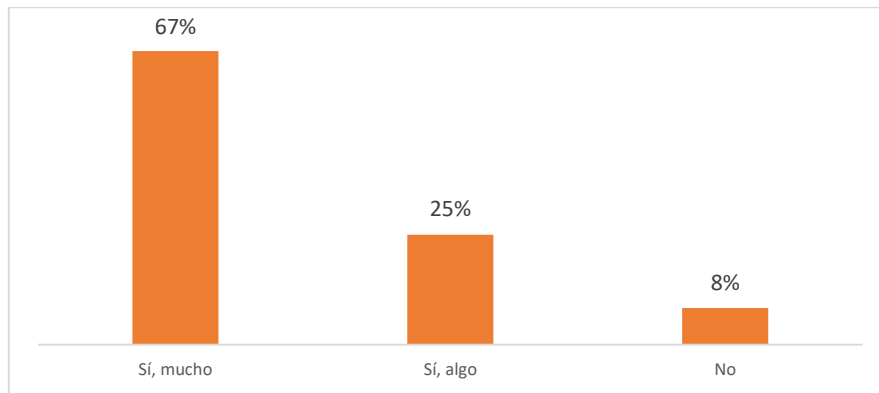
¿Considera que esas actividades han contribuido a su aprendizaje?

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Sí, mucho	16	67%
Sí, algo	6	25%
No	2	8%
Total	24	100%

Elaborado por: Altamirano Chicaiza Karla

Fuente: Encuesta

Figura 8. Contribución en el aprendizaje



Fuente: Encuesta

En esta interrogante, el 67% de los encuestados considera que las actividades lúdicas han contribuido significativamente a su aprendizaje, mientras que un 25% señala que han tenido un impacto moderado. Solo un 8% opina que estas actividades no han generado contribución alguna. Estos resultados reflejan una percepción mayoritariamente positiva sobre el impacto de las dinámicas lúdicas en el aprendizaje, destacando su eficacia como estrategia educativa, aunque también subraya la necesidad de atender a la minoría que no percibe beneficios para optimizar su implementación.

Tabla 10

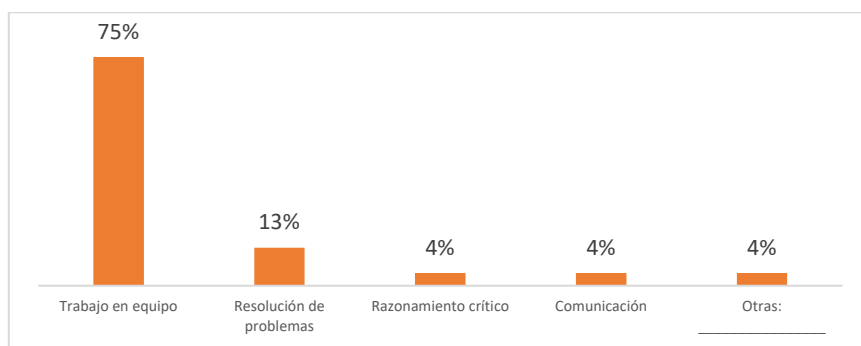
¿Qué habilidades cree que ha logrado gracias a esas actividades?

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Trabajo en equipo	18	75%
Resolución de problemas	3	13%
Razonamiento crítico	1	4%
Comunicación	1	4%
Otras: _____	1	4%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Altamirano Chicaiza Karla

Fuente: Encuesta

Figura 9. Actividades logradas



Fuente: Encuesta

De acuerdo con los resultados más destacados en esta pregunta, la habilidad más mencionada como lograda gracias a las actividades lúdicas es el trabajo en equipo, con un 75% de los encuestados destacándola. Otras habilidades mencionadas, aunque en menor medida, incluyen resolución de problemas (13%), razonamiento crítico (4%), comunicación (4%) y una categoría "otras" (4%). Esto sugiere que las dinámicas lúdicas tienen un fuerte enfoque en la colaboración, mientras que las habilidades relacionadas con el pensamiento crítico y la comunicación podrían recibir mayor atención para diversificar y enriquecer el aprendizaje.

Tabla 11

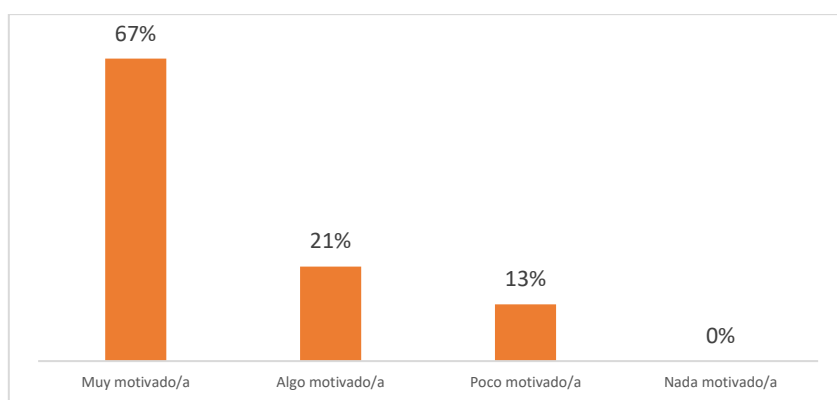
¿Qué tan motivado/a se siente al participar en actividades lúdicas en comparación con las clases tradicionales?

Variables	Frecuencia	Porcentaje
Muy motivado/a	16	67%
Algo motivado/a	5	21%
Poco motivado/a	3	13%
Nada motivado/a	0	0%
Total	24	100%

Elaborado por: Altamirano Chicaiza Karla

Fuente: Encuesta

Figura 10. Motivación



Fuente: Encuesta

En esta pregunta, el 67% de los encuestados se siente muy motivado al participar en actividades lúdicas en comparación con las clases tradicionales, mientras que un 21% se siente algo motivado y un 13% poco motivado. Ningún participante reporta sentirse nada motivado. Estos resultados reflejan una fuerte motivación hacia las actividades lúdicas, lo que sugiere que este enfoque educativo tiene un impacto positivo en el interés y la disposición de los estudiantes para aprender, en contraste con las metodologías tradicionales que podrían resultar menos atractivas.

### **4.3 Instrumento N 2. Entrevista**

#### Resultados de la variable motivación

Los encuestados respondieron que el uso de puntos y/o logros en el proceso de aprendizaje, conocido como "gamificación", puede ser una herramienta poderosa si se implementa correctamente. En seguida se citan algunas ventajas como que los entrevistados mencionaron. Los puntos y logros pueden aumentar la motivación intrínseca al hacer que el aprendizaje se sienta como un juego. Otorgar puntos por completar actividades puede actuar como un refuerzo positivo, ayudando a consolidar hábitos de estudio y recompensando el esfuerzo continuo. Los sistemas de puntos suelen ofrecer una retroalimentación inmediata, lo que permite a los estudiantes ver el progreso en tiempo real. Se puede fomentar una competencia saludable entre los estudiantes, motivándolos a superarse a sí mismos y a los demás. Los logros pueden proporcionar objetivos claros y alcanzables, ayudando a los estudiantes a estructurar su aprendizaje en etapas manejables.

Ganar insignias por completar hitos específicos en el proceso educativo puede tener un impacto significativo en varios aspectos del aprendizaje. Las insignias actúan como símbolos de logro, lo que puede aumentar la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes. Las insignias ayudan a los estudiantes a visualizar su progreso. A medida que acumulan estas recompensas, pueden ver un registro claro de sus logros, lo que les proporciona una sensación de avance y competencia. Las insignias pueden servir como metas claras y alcanzables. Esto puede ayudar a los estudiantes a estructurar su aprendizaje en

pasos más manejables, lo que puede hacer que el proceso educativo sea menos abrumador y más dirigido.

El desarrollo educativo basado en niveles o etapas completadas, especialmente cuando se enfoca en la mejora continua de áreas específicas de estudio como la enfermería, puede tener un impacto profundo en el aprendizaje y el desarrollo del estudiante. El enfoque por niveles permite que los estudiantes progresen a su propio ritmo, asegurando que dominen un área antes de avanzar a la siguiente. Dividir el aprendizaje en niveles o etapas puede ayudar a estructurar el conocimiento de manera lógica y secuencial, lo que facilita la comprensión y retención. Este enfoque fomenta la idea de que el aprendizaje es un proceso continuo y que siempre hay espacio para mejorar. Los estudiantes se acostumbran a evaluar su desempeño y a trabajar en sus debilidades, lo que puede llevar a un desarrollo más holístico de habilidades.

Dividir el aprendizaje en etapas más pequeñas y manejables puede reducir la ansiedad y la frustración asociadas con grandes tareas o conceptos difíciles. Pasar por niveles y etapas también puede ayudar a los estudiantes a desarrollar resiliencia, ya que aprenden a superar obstáculos y a persistir en el esfuerzo, sabiendo que cada paso los lleva más cerca de su meta. Sí, estructurar actividades académicas como misiones y desafíos puede transformar el aprendizaje en una experiencia más envolvente y motivadora. Al convertir las actividades en misiones o desafíos, se crea un ambiente más dinámico y envolvente que puede hacer que el aprendizaje se sienta como una aventura. Esto puede ayudar a los estudiantes a

sumergirse más profundamente en el material, aumentando su concentración y dedicación.

Los desafíos y misiones suelen venir con objetivos claros y recompensas al completarlos, lo que puede aumentar la motivación de los estudiantes para seguir adelante. Este enfoque a menudo requiere que los estudiantes resuelvan problemas, tomen decisiones estratégicas y piensen de manera creativa para superar los desafíos, lo que fomenta habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. Completar una misión o superar un desafío proporciona una sensación inmediata de logro, lo que puede ser muy gratificante y aumentar la autoestima del estudiante.

Organizar competencias en las que se evalúe el rendimiento entre grupos puede ser un desafío motivador que impulsa a los estudiantes a superarse a sí mismos, pero su efectividad depende de varios factores. La competencia puede ser un poderoso motivador, especialmente para aquellos estudiantes que prosperan en entornos competitivos. Compararse con otros grupos puede incentivar a los estudiantes a esforzarse más para mejorar su rendimiento y alcanzar el éxito.

Al competir contra otros grupos, los estudiantes también compiten contra sus propias limitaciones y logros previos. La presión de la competencia puede motivarlos a superar sus propios estándares y alcanzar un nivel más alto de rendimiento. Las competencias suelen estar diseñadas para evaluar habilidades específicas, lo que puede motivar a los estudiantes a desarrollar y perfeccionar estas habilidades. Esto puede llevar a un aprendizaje más profundo y una mayor retención del material.

Obtener retroalimentación sobre las actividades realizadas en el proceso de aprendizaje, ya sea en un entorno tradicional o a través de un juego, es fundamental para el crecimiento y el éxito del estudiante. La retroalimentación permite a los estudiantes identificar sus fortalezas y áreas de mejora. En un juego, recibir retroalimentación sobre las decisiones o acciones tomadas ayuda a los jugadores a ajustar sus estrategias y mejorar su desempeño en futuras rondas. La retroalimentación, especialmente cuando es positiva o constructiva, puede aumentar la motivación del estudiante.

En un juego, la retroalimentación inmediata, como puntuaciones, niveles desbloqueados, o mensajes de aliento, puede mantener al jugador comprometido y motivado a seguir jugando y aprendiendo. En los juegos, la retroalimentación suele estar relacionada con habilidades críticas como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la adaptación a nuevas situaciones. Los jugadores aprenden a analizar la retroalimentación y a aplicar esos conocimientos en tiempo real, lo que refuerza estas habilidades.

Tener la opción de elegir cómo abordar ciertas actividades o misiones en el salón de clases ofrece varios aspectos positivos que pueden enriquecer el proceso de aprendizaje. Desarrollo de la Autonomía: cuando los estudiantes pueden elegir cómo abordar una tarea, se les da la oportunidad de tomar el control de su propio aprendizaje. Personalización del aprendizaje: Cada estudiante tiene un estilo de aprendizaje diferente (visual, auditivo, kinestésico, etc.). Darles opciones les permite seleccionar la estrategia que mejor se adapta a sus preferencias, lo que puede llevar a un aprendizaje más efectivo y satisfactorio.

Estimulación de la creatividad: Cuando los estudiantes pueden elegir cómo completar una misión o actividad, tienen la oportunidad de ser creativos en su enfoque. Incremento de la motivación: La capacidad de elegir puede aumentar la motivación intrínseca. Los estudiantes que tienen voz en su aprendizaje son más propensos a sentirse comprometidos y motivados, ya que las tareas se alinean mejor con sus intereses y objetivos personales.

Reducción de la ansiedad: Ofrecer diferentes enfoques para completar una actividad puede reducir la ansiedad en los estudiantes que podrían sentirse abrumados por un único método de aprendizaje. Tener opciones les permite elegir un enfoque con el que se sientan más cómodos.

El trabajo en equipo en el salón de clases puede ser muy motivador y ofrecer numerosos beneficios tanto a nivel individual como grupal. Desarrollo de Habilidades Sociales y Comunicativas. Motivación y Compromiso. Aprendizaje de Habilidades de Liderazgo y Gestión. Diversidad de Perspectivas. Reducción del Estrés. Mayor Participación y Compromiso. Preparación para el Mundo Real. El trabajo en equipo en el salón de clases es altamente motivador y beneficioso para los estudiantes. Fomenta el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas, de liderazgo, y resolución de problemas, mientras que también promueve el compromiso, la motivación y la reducción del estrés.

## **Resultados de la variable rendimiento académico**

La implementación de la gamificación en el aula puede tener un impacto positivo significativo en el rendimiento académico de los estudiantes. Al aumentar la motivación, el compromiso, y la participación, y al desarrollar habilidades críticas y proporcionar retroalimentación instantánea, la gamificación crea un entorno de aprendizaje dinámico y efectivo. Además, al reducir el estrés y fomentar la autonomía, la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también contribuye a una experiencia de aprendizaje más satisfactoria y enriquecedora.

Los elementos de los juegos como puntos, niveles y recompensas pueden tener un impacto significativo en la motivación de los estudiantes para mejorar su rendimiento académico. Cada uno de estos elementos influye de manera diferente, y su efectividad puede depender del estilo de aprendizaje y las preferencias individuales. Cada uno de estos elementos de los juegos tiene el potencial de motivar a los estudiantes de diferentes maneras. Sin embargo, su efectividad depende de cómo se integren en el proceso de aprendizaje y de las preferencias individuales de los estudiantes.

En conjunto, estos elementos pueden crear un entorno de aprendizaje más dinámico, envolvente y orientado a objetivos, lo que en última instancia puede mejorar el rendimiento académico al hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y gratificante. Las competencias gamificadas pueden ser una herramienta poderosa para mejorar el rendimiento académico, siempre y cuando se implementen de manera que equilibren la competencia con la colaboración y el

aprendizaje. Es crucial diseñar estas competencias de manera justa y constructiva, proporcionando apoyo y retroalimentación que fomente el desarrollo de habilidades y el compromiso sin causar ansiedad o desmotivación. Con una planificación adecuada, las competencias gamificadas pueden hacer el aprendizaje más dinámico y efectivo, impulsando tanto el rendimiento académico como el disfrute del proceso educativo.

En general, la inclusión de actividades gamificadas en el aprendizaje puede ofrecer una experiencia más motivadora, atractiva y eficaz, pero también puede presentar desafíos. Es importante equilibrar los elementos de competencia con el apoyo y la colaboración para maximizar los beneficios y minimizar los posibles efectos negativos. Con una implementación cuidadosa, la gamificación puede transformar el aprendizaje en una experiencia más dinámica y enriquecedora.

Para estudiantes de enfermería, las misiones y desafíos gamificados pueden ser especialmente útiles si están diseñados para abordar las competencias clave del campo, como el conocimiento clínico, las habilidades prácticas y la toma de decisiones.

- Simulaciones Clínicas Virtuales
- Juegos de Rol de Situaciones Clínicas
- Competencias de Conocimiento
- Desafíos de Procedimientos y Habilidades Prácticas
- Competencias de Investigación y Diagnóstico
- Actividades de Gestión de Recursos y Tiempo
- Evaluaciones y Retroalimentación

Las misiones y desafíos gamificados en el contexto de estudios de enfermería pueden hacer que el aprendizaje sea más interactivo y relevante. Al diseñar actividades que reflejen situaciones clínicas reales y competencias esenciales, los estudiantes pueden mejorar su comprensión, habilidades prácticas y toma de decisiones en un entorno que fomente el compromiso y el aprendizaje activo.

#### **4.4 Descripción del supuesto**

El uso de la gamificación como estrategia pedagógica promueve significativamente la motivación y contribuye al óptimo rendimiento académico de los estudiantes de tercer nivel de enfermería en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) durante el período lectivo 2023-2024, al integrar elementos lúdicos y dinámicos que potencian el compromiso y el aprendizaje activo en un entorno educativo.

## CONCLUSIONES

En concordancia con los objetivos que persigue esta investigación se establecen las siguientes conclusiones:

1. Los estudiantes de tercer nivel de la licenciatura en enfermería tienen una percepción mayormente positiva sobre la gamificación. Identifican que esta metodología aporta dinamismo y les permite involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje, lo que genera mayor interés y entusiasmo hacia las actividades académicas.
2. La implementación de estrategias gamificadas tiene un impacto significativo en la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes. Estas herramientas fomentan la participación activa, el trabajo colaborativo y el compromiso con las tareas, lo que se traduce en una mejora notable del rendimiento académico.
3. Se desarrollaron estrategias específicas que pueden ser implementadas de manera práctica y adaptativa en la PUCE. Estas estrategias incluyen el uso de plataformas digitales con recompensas, sistemas de puntos, niveles de progreso, desafíos interactivos y retroalimentación constante, demostrando ser sostenibles y efectivas en el contexto educativo universitario.
4. La gamificación no solo mejora la motivación y el rendimiento académico, sino que también facilita el desarrollo de habilidades críticas para la enfermería, como la toma de decisiones en tiempo real, la colaboración interdisciplinaria y la resolución de problemas bajo presión.
5. Los estudiantes que participaron en actividades realizadas con la metodología de gamificación mostraron una mayor retención de los conceptos clave a largo

plazo, lo que sugiere que esta metodología no solo es efectiva para motivar, sino también para consolidar el aprendizaje en un entorno competitivo y atractivo.

6. La integración de estrategias de gamificación se percibe como una innovación sostenible, especialmente cuando se implementan en plataformas tecnológicas de bajo costo y accesibles. Este enfoque fomenta la adaptabilidad del sistema educativo a las necesidades cambiantes de los estudiantes.

## RECOMENDACIONES

1. Capacitar a los docentes en la PUCE en el diseño e implementación de estrategias de gamificación para garantizar que estas se apliquen de manera efectiva y alineada con los objetivos educativos.
2. Introducir las estrategias gamificadas de manera progresiva, comenzando con actividades puntuales que permitan evaluar su efectividad y adaptarlas según las necesidades del grupo.
3. Establecer un sistema de monitoreo y evaluación por parte de los docentes de la PUCE de las estrategias gamificadas implementadas, que permita identificar fortalezas y áreas de mejora para optimizar su aplicación a largo plazo.
4. La PUCE debe invertir en plataformas tecnológicas que faciliten la implementación de gamificación y ofrezcan funcionalidades como seguimiento de progresos, creación de retos y sistemas de recompensas.
5. Fomentar la retroalimentación de los estudiantes de la PUCE sobre las actividades gamificadas para ajustar las estrategias y asegurar su efectividad en el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje.
6. Diseñar actividades de gamificación para incluir dentro del programa académico de los estudiantes de enfermería de la PUCE que promuevan la colaboración entre estudiantes, fortaleciendo sus habilidades interpersonales y de trabajo en equipo.

## REFERENCIAS

- Carrión Martínez, J. (2022). *Perspectivas y prospectivas en el nuevo escenario formativo*. Madrid: DIKINSON S.L. .
- Castillo Mora, M., & Escobar Murillo, M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*.
- Castillo Noriega, M. A., Mariscal Touzard, L. I., & Balladares Atoche, C. (2021). Modelo de estaciones de aprendizaje: propuesta para mejorar la enseñanza del inglés en una universidad pública ecuatoriana. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*.
- Cusme Vélez, L. F. (2024). Nuevas tendencias en el aprendizaje colaborativo en B-learning (aprendizaje mixto). *Instituto Superior Universitario Japón*.
- Damaševičius, R., Maskeliūnas, R., & Blažauskas, T. (2023). Serious Games and Gamification in Healthcare: A Meta-Review. *MDPI*.
- Demera Zambrano, K., Rodríguez García, M., & Candela Cedeño, C. (2023). Aprendizaje Híbrido: La transformación digital de las prácticas de enseñanza. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*.
- Freire Palacios , V., & Jaramillo Galarza , K. (2024). Artificial Intelligence in Gamification to Promote Mental Health among University Students: A Scoping Review. *Salud, Ciencia y Tecnología* .

- Gómez Contreras, J. (2020). Gamificación en contextos educativos: análisis de aplicación en un programa de contaduría pública a distancia. *Revista Universidad y Empresa*.
- Gutiérrez de Rozas, B., & Carpintero Molina, E. (2021). Análisis de la evaluación de programas de educación emocional y motivación en Educación Secundaria. *Revista de Investigación Educativa*.
- Guzmán Rivera, M. Á. (2020). "Gamificación" de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. *Tlaquepaque*.
- Holguin García, F. Y., & Holguin Rangel, E. (2020). Gamificación en la enseñanza de las matemáticas. *Telos: Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*.
- Huamaní, E. G. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación*.
- Manrique Sasa, O. A. (2022). La gamificación como estrategia para el aprendizaje del manual de convivencia. *Universidad Pedagógica Nacional*.
- Martos Cabrera, M. B., Membrive Jiménez, M. J., Suleiman Martos, N., & Mota Romero, E. (2020). Games and Health Education for Diabetes Control: A Systematic Review with Meta-Analysis. *Healthcare (Basel)*.
- Nieto Escamez, F. A., & Roldán Tapia, M. D. (2021). Gamification as Online Teaching Strategy During COVID-19: A Mini-Review. *Front Psychol*.

- Paredes Fuentes, G., & Aguirre Pinos, C. (2024). La gamificación en el aprendizaje de los patrones simples. *Revista Científica De Ciencias Humanas Y Sociales RECIHYS*.
- Pérez Agip, J., Chávarri Ysla, P., & Mendiburu Rojas, A. (2022). Plan de motivación extrínseca para las competencias laborales de trabajadores municipales. *Journal of Science and Research*.
- Piñero Charlo, J. C., & Costado Dios, M. T. (2020). Codiseño de problemas geométricos apoyados en TICs: estudio de un caso con estudiantes de maestros bajo un modelo de aprendizaje mixto. *Eduotec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*.
- Polo Escobar, B., Ramírez Carhautocto, G., & Hinojosa Salazar, C. (2022). Competencias transversales en el contexto educativo universitario. *Revista Prisma Social*.
- Prieto Andreu, J., Gómez Escalonilla, J., & Said Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Educare*.
- Sáez Gómez, M. (2021). Estrategias de motivación extrínseca. Percepciones del estudiante de ELE norteamericano: estudio de caso en España. *ESTUDIOS SOBRE DIDÁCTICA DE LENGUAS EXTRANJERAS*.
- Salinas, J., & De Benito, B. (2020). Construcción de itinerarios personalizados de aprendizaje mediante métodos mixtos. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*.

Soledispa Rivera, A., & San Andrés Soledispa, E. (2020). Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Electrónica Sinapsis*.

Verdín Torres, E. (2022). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. *Formación Estratégica*.

Villa, M. S. (2023). IMPLEMENTACIÓN DE LA EVALUACIÓN MEDIADA POR LAS TIC EN LAS PRÁCTICAS EDUCATIVAS DE MARYLAND. *Universidad Siglo XXI*.

Zepeda Hurtado, M., Cortés Ruiz, J., & Cardoso Espinosa, E. (2023). RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. *Rev. Iberoam. Investig. Desarro.*

## **CAPITULO 5.0. PROPUESTA**

**Tema de la propuesta:** estrategias del aprendizaje basado en juegos para la promoción de la motivación y el rendimiento académico en estudiantes de la carrera de enfermería.

### **6.1 Introducción propuesta**

Esta propuesta que integra estrategias de gamificación para promover la carrera de enfermería entre los estudiantes tiene una importancia significativa debido a varios factores que impactan tanto en la motivación de los estudiantes como en su rendimiento académico.

La gamificación introduce elementos de juego en el proceso educativo, como desafíos, recompensas y niveles, lo que aumenta el interés y la participación activa de los estudiantes. Las estrategias de gamificación, como simulaciones y juegos de roles, permiten que los estudiantes se involucren en situaciones clínicas realistas, promoviendo el aprendizaje a través de la experiencia directa. Los juegos y desafíos pueden ser diseñados para desarrollar habilidades críticas, como la toma de decisiones bajo presión, la gestión del tiempo, y la resolución de problemas complejos, que son vitales en la práctica de enfermería.

La gamificación ayuda a que los estudiantes retengan mejor la información a largo plazo, ya que las actividades lúdicas y desafiantes suelen ser más memorables que las lecciones tradicionales. Los juegos pueden diseñarse para aplicar inmediatamente los conocimientos adquiridos en situaciones simuladas, lo que refuerza el aprendizaje y lo contextualiza dentro de la práctica real de la

enfermería. Además de la competencia saludable, la gamificación puede incentivar la cooperación entre estudiantes, promoviendo un entorno de aprendizaje colaborativo donde los estudiantes se apoyan mutuamente para alcanzar metas comunes.

## **6.2 Fundamentación de la propuesta**

La gamificación es una estrategia pedagógica innovadora que aplica mecánicas de juego en contextos no lúdicos con el objetivo de potenciar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. En el contexto de la educación en enfermería, la aplicación de estas estrategias puede transformar la experiencia educativa, promoviendo una mayor participación, compromiso y retención del conocimiento. La carrera de enfermería enfrenta retos particulares, como la carga académica y la necesidad de integrar competencias teóricas y prácticas; en este sentido, la gamificación ofrece una solución viable para mejorar el rendimiento académico y la motivación intrínseca de los estudiantes.

## **6.3 Justificación de la propuesta**

Esta propuesta se justifica por la creciente necesidad de implementar métodos de enseñanza que atiendan a las nuevas generaciones de estudiantes, quienes se encuentran inmersos en tecnologías digitales y demandan experiencias educativas interactivas y significativas. Además, el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes de enfermería son factores cruciales para garantizar una formación

óptima, que repercute directamente en la calidad del cuidado de los pacientes. La gamificación puede contribuir a la resolución de problemas como la desmotivación, el bajo rendimiento y la deserción escolar, fortaleciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La gamificación se ha posicionado como una estrategia educativa efectiva para mejorar la motivación y el rendimiento académico. Su aplicación en la carrera de enfermería es pertinente, dado que los estudiantes requieren desarrollar habilidades tanto teóricas como prácticas de manera integral. Esta propuesta no solo atiende las necesidades académicas, sino también las demandas de un mercado laboral competitivo que valora la formación de profesionales competentes y comprometidos.

#### **6.4 Objetivo de la propuesta**

Desarrollar e implementar estrategias de gamificación para promover la motivación y el rendimiento académico en los estudiantes de la carrera de enfermería.

#### **6.5 Descripción de la propuesta**

Esta propuesta consiste en diseñar e implementar un conjunto de estrategias de gamificación para el aula, adaptadas a las necesidades y contenidos específicos de la carrera de enfermería. Entre las actividades gamificadas se incluyen:

- **Juegos de roles:** Simulación de escenarios clínicos donde los estudiantes asuman diferentes roles del equipo de salud.
- **Tablas de clasificación:** Recompensas y puntos para fomentar el compromiso y la participación activa.
- **Retos y misiones:** Actividades semanales con objetivos específicos relacionados con los contenidos del curso.
- **Uso de plataformas digitales:** Integración de herramientas como Kahoot, Quizizz y Classcraft para dinamizar el aprendizaje.

Tabla 12.  
Estrategias de gamificación

Actividades	Objetivos	Estrategias	Acciones
<b>Juegos de Roles</b>	Promover el aprendizaje práctico y el trabajo en equipo	Simulaciones clínicas	Crear escenarios clínicos donde los estudiantes asuman roles (enfermero/a jefe, asistente, paciente). Los casos pueden incluir emergencias simuladas o situaciones médicas complejas que requieran diagnóstico y tratamiento.
		Resolución de casos éticos	Presentar dilemas éticos en el ámbito de la enfermería, donde los estudiantes discutan y tomen decisiones desde el rol asignado.
		Rotaciones de roles	En una sesión, los estudiantes rotan entre diferentes roles para entender diversas perspectivas dentro del entorno hospitalario.
<b>Tablas de Clasificación</b>	Fomentar la competencia saludable y la motivación	Puntuación por logros	Asignar puntos por completar actividades como exámenes, simulaciones prácticas, asistencia a clases y participación en debates.
		Clasificaciones semanales	Mostrar un ranking semanal de los estudiantes más destacados en aspectos como participación, rendimiento y cumplimiento de tareas.
		Equipos de competencia	Formar grupos y clasificar su desempeño para incentivar la colaboración entre pares.
<b>Retos y Misiones</b>	Mantener a los estudiantes	Misiones temáticas	Diseñar actividades basadas en temas

	comprometidos y enfocados en objetivos específicos		específicos (e.g., primeros auxilios, manejo de equipos médicos). Cada misión puede incluir varias tareas como leer artículos, responder cuestionarios y realizar prácticas.
		Retos grupales	Organizar desafíos como diseñar un plan de cuidados para un paciente ficticio o resolver un caso clínico en equipo.
		Progresión en niveles	Establecer una estructura de niveles donde los estudiantes avancen al completar misiones, desbloqueando contenido más avanzado.
Uso de plataformas digitales	Integrar la tecnología para facilitar la gamificación y mejorar el acceso a recursos educativos	Aplicaciones de aprendizaje	Usar plataformas como Kahoot, Quizizz o Classcraft para realizar quizzes, juegos interactivos y seguimiento del progreso.
		Simuladores virtuales	Incorporar herramientas como <i>Body Interact</i> o <i>Virtual Clinicals</i> para prácticas clínicas simuladas en un entorno seguro.
		Foros gamificados	Crear comunidades en plataformas como Moodle o Microsoft Teams donde los estudiantes obtengan puntos por publicar, responder preguntas y participar activamente.
		Elementos visuales	Implementar avatares personalizados, medallas y barras de progreso en plataformas digitales para hacer visible el avance de cada estudiante.

Elaborado por: Altamirano Chicaiza Karla

## 6.6 Análisis costo beneficio de la propuesta

Con la implementación de esta propuesta se espera conseguir los siguientes beneficios

- Incremento en la motivación y el compromiso de los estudiantes.
- Mejora en el rendimiento académico y reducción de la deserción.
- Desarrollo de competencias transversales, como el trabajo en equipo y la resolución de problemas.
- Innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fortaleciendo la reputación de la institución educativa.

## 6.7 Cronograma de actividades

Tabla 13.  
Cronograma de actividades

Actividades	Meses				
	1	2	3	4	5
Diagnóstico de necesidades	X				
Diseño de actividades gamificadas		X			
Capacitación docente			X	X	
Implementación de estrategias gamificadas					X
Seguimiento y evaluación de resultados					X

Elaborado por: Altamirano Chicaiza Karla

## ANEXOS

### ANEXO 1. FORMATO DE ENCUESTA

#### ENCUESTA

#### USO DE METODOLOGÍA DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA

**Objetivo:** Identificar el uso de la metodología de gamificación en el aula en los estudiantes de enfermería. Esta encuesta también permite evaluar el impacto de la gamificación en los estudiantes

#### Bloque I. CONOCIMIENTO Y PERCEPCIÓN SOBRE LA GAMIFICACIÓN

Pregunta 1. ¿Has escuchado hablar del término "gamificación"?

Si	
No	

Pregunta 2. ¿Cómo definirías la gamificación en el aula?

Uso de juegos o dinámicas lúdicas para aprender	
Aprendizaje tradicional con enfoque en actividades prácticas	
No estoy seguro/a.	

Pregunta 3 ¿Considera que las actividades lúdicas pueden mejorar su aprendizaje?

Si	
No	
Tal vez	

## Bloque II: EXPERIENCIAS EN EL AULA

Pregunta 4 En sus clases, ¿se han utilizado actividades basadas en juegos para aprender?

Si	
No	
No estoy seguro/a.	

Pregunta 5 ¿Qué tipo de actividades lúdicas se han usado?

Concursos de preguntas y respuestas (quiz).	
Juegos en línea o aplicaciones	
Simulaciones prácticas con dinámicas competitivas.	
Otras: _____	

Pregunta 6 ¿Con qué frecuencia se implementan estas actividades?

Siempre	
Algunas veces	
Rara vez	
Nunca	

Pregunta 7 ¿Quién propone estas actividades?

Docente	
Estudiantes	
Ambos	

### Bloque III: IMPACTO EN EL APRENDIZAJE

Pregunta 8 ¿Considera que esas actividades han contribuido a su aprendizaje?

Sí, mucho	
Sí, algo	
No	

Pregunta 9 ¿Qué habilidades cree que ha logrado gracias a esas actividades?

Trabajo en equipo	
Resolución de problemas	
Razonamiento crítico	
Comunicación	
Otras: _____	

Pregunta 10 ¿Qué tan motivado/a se siente al participar en actividades lúdicas en comparación con las clases tradicionales?

Muy motivado/a	
Algo motivado/a	
Poco motivado/a	
Nada motivado/a	

**Gracias por su colaboración**

## ANEXO 2. FORMATO DE ENTREVISTA

### ENTREVISTA

**Objetivo:** contrastar cómo influye en la motivación y el rendimiento académico las estrategias de gamificación en los estudiantes de tercer nivel de enfermería en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador PUCE

MOTIVACIÓN	
Basadas en:	Interrogantes abiertas
Sistema de recompensas y puntos	¿Cuál su opinión de obtener puntos por completar actividades u otras acciones de tipo logros dentro del proceso de aprendizaje?
Insignias y logros	¿Cómo impacta el ganar insignias por completar hitos específicos en su proceso educativo?
Progresión	¿Cómo impacta que su desarrollo educativo se genere a través de niveles o etapas completadas en función a mejorar ciertas áreas de estudio?
Misiones y desafíos	¿Considera que estructurar ciertas actividades académicas en misiones y/o desafíos transforman el aprendizaje en una aventura que le motiva a seguir en el proceso?
Competencias y clasificaciones	¿Considera que organizar competencias donde se evalúen el rendimiento entre grupos es un desafío que lo motive a superarse a sí mismo?
Retroalimentación	¿Cuál es su opinión acerca de obtener retroalimentación sobre las actividades hechas en el proceso de aprendizaje? Un juego por ejemplo...
Autonomía	¿Qué aspectos positivos puede argumentar sobre tener la opción de cómo abordar ciertas actividades, misiones en el salón de clases?
Trabajo en equipo	¿Considera motivador el trabajo en equipo en el salón de clases?
RENDIMIENTO ACADÉMICO	
Basadas en:	Interrogantes abiertas

Gamificación	¿Cómo cree que la implementación de la gamificación en el aula podría influir en su rendimiento académico?
Elementos	¿Qué elementos de los juegos (como puntos, niveles, recompensas) cree que más impactan en su motivación para mejorar su rendimiento académico?
Competencias	¿De qué manera piensa que las competencias gamificadas con sus compañeros pueden afectar el rendimiento académico?
Actividades	¿Cómo se ha afectado personalmente la inclusión de actividades gamificadas en su aprendizaje?
Desafíos	¿Qué tipo de misiones o desafíos gamificados cree que le ayudarían más a mejorar en sus estudios?

### ANEXO 3. MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

Tabla 14  
Operacionalización de variables

Variables	Dimensión operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
USO DE LA GAMIFICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA	Es la implementación de estrategias gamificadas (puntos, insignias, desafíos, tablas de clasificación, niveles, entre otros) en actividades académicas para el desarrollo de habilidades, competencias y conocimientos de los estudiantes de tercer nivel de enfermería.	Metodología de gamificación en el aula	Conocimiento y percepción sobre la gamificación	<b>Encuesta</b> 1. ¿Has escuchado hablar del término "gamificación"? 2. ¿Cómo definirías la gamificación en el aula? 3. ¿Considera que las actividades lúdicas pueden mejorar su aprendizaje?
			Experiencias en el aula	4. En sus clases, ¿se han utilizado actividades basadas en juegos para aprender? 5. ¿Qué tipo de actividades lúdicas se han usado? 6. ¿Con qué frecuencia se implementan estas actividades? 7. ¿Quién propone estas actividades?
			Impacto en el aprendizaje	8. Pregunta 8 ¿Considera que esas actividades han contribuido a su aprendizaje? 9. Pregunta 9 ¿Qué habilidades cree que ha logrado gracias a esas actividades? 10. Pregunta 10 ¿Qué tan motivado/a se siente al participar en actividades lúdicas en comparación con las clases tradicionales?
MOTIVACIÓN Y RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES	La motivación será evaluada mediante los niveles de interés, compromiso y esfuerzo que los estudiantes demuestran durante las actividades académicas gamificadas. El rendimiento académico será el desempeño de los estudiantes en actividades académicas relacionadas con la enfermería, incluyendo evaluaciones prácticas y teóricas, antes y después de la implementación de la gamificación.	Motivación y el rendimiento académico	Motivación	<b>Entrevista</b> 1. ¿Cuál su opinión de obtener puntos por completar actividades u otras acciones de tipo logros dentro del proceso de aprendizaje? 2. ¿Cómo impacta el ganar insignias por completar hitos específicos en su proceso educativo? 3. ¿Cómo impacta que su desarrollo educativo se genere a través de niveles o etapas completadas en función a mejorar ciertas áreas de estudio? 4. ¿Considera que estructurar ciertas actividades académicas en misiones y/o desafíos transforman el aprendizaje en una aventura que le motiva a seguir en el proceso? 5. ¿Considera que organizar competencias donde se evalúen el rendimiento entre grupos es un desafío que lo motive a superarse a sí mismo? 6. ¿Cuál es su opinión acerca de obtener retroalimentación sobre las actividades hechas en el proceso de aprendizaje? Un juego por ejemplo... 7. ¿Qué aspectos positivos puede argumentar sobre tener la opción de cómo abordar ciertas actividades, misiones en el salón de clases? 8. ¿Considera motivador el trabajo en equipo en el salón de clases?

			Rendimiento académico	<p>9. ¿Cómo cree que la implementación de la gamificación en el aula podría influir en su rendimiento académico?</p> <p>10. ¿Qué elementos de los juegos (como puntos, niveles, recompensas) cree que más impactan en su motivación para mejorar su rendimiento académico?</p> <p>11. ¿De qué manera piensa que las competencias gamificadas con sus compañeros pueden afectar el rendimiento académico?</p> <p>12. ¿Cómo se ha afectado personalmente la inclusión de actividades gamificadas en su aprendizaje?</p> <p>13. ¿Qué tipo de misiones o desafíos gamificados cree que le ayudarían más a mejorar en sus estudios?</p>
--	--	--	-----------------------	--