



*Metodología de gamificación para estudiantes de BT en la UEF Isidro Ayora
Cueva-Ecuador 2023*

*Gamification methodology for BT students at UEF Isidro Ayora Cueva-Ecuador
2023*

*Metodologia de gamificação para alunos BT da UEF Isidro Ayora Cueva-
Equador 2023*

Kenia Brighite Pidru-Gómez ^I

kbpidrug@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0001-8136-875X>

Karen Giselle Rodríguez-Reyes ^{II}

kgrodriguezr@ube.edu

<https://orcid.org/0009-0008-9051-0296>

Marjorie Del Rocío Carvajal-Parra ^{III}

Mdcarvajalp@ube.edu.ec

<https://orcid.org/000-0002-8858-0083>

Gardenia Irene Barzola-Ochoa ^{IV}

gibarzolao@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-4231-6591>

Correspondencia: kbpidrug@ube.edu.ec

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 30 de noviembre de 2023 * **Aceptado:** 01 de diciembre de 2023 * **Publicado:** 17 de enero de 2024

- I. Magíster en Pedagogía en FTP, Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.
- II. Magíster en Pedagogía en FTP, Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.
- III. PhD. en Educación, Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.
- IV. Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador.

Resumen

La siguiente investigación fue determinar la relación de la metodología de gamificación para estudiantes de BT en la UEF Isidro Ayora Cueva-Ecuador 2023. Se aplicó la técnica de la encuesta y el instrumento el cuestionario, tanto para la variable dependiente y la variable independiente, con sus respectivas dimensiones, se trabajó con el método cuantitativo, para luego procesarlos en la base de datos cuyo procesador de datos fue el programa de Excel 2010, con la recolección de los datos que proporcionaron la muestra, se gestionó el análisis estadístico con el programa SPSS 21. Se eligió la escala de Likert para ser empleada en la muestra de 33 estudiantes, con la siguiente ponderación: 1: Siempre; 2: Casi siempre; 3: Algunas veces; 4: Pocas veces; 5: Nunca. Se aplicó la correlación de las variables y sus dimensiones a través del coeficiente de Alfa de Cronbach que estimo en 0,90 para la variable independiente y para la variable dependiente 2, se estimó 0,97 considera un valor aceptable entre la muestra. El coeficiente de correlación r Pearson y es de 0,36*, la correlación es significativa al nivel de 0,05 bilateral, el estudio esta con el 0,50% de error y 99,50% de confianza, existe una correlación positiva débil, entre la variable independiente la motivación que influye significativamente en la variable dependiente, el valor de significación bilateral de 0,5 que se encuentra por debajo de lo requerido. Por tal razón, se acepta la hipótesis positiva “La metodología de gamificación se relaciona significativamente para estudiantes de bachillerato técnico”

Palabras claves/ descriptores: Metodología gamificación para estudiantes bachillerato técnico.

Abstract

The next investigation was to determine the relationship of the gamification methodology for BT students at the UEF Isidro Ayora Cueva-Ecuador 2023. The survey technique and the questionnaire instrument were applied, both for the dependent variable and the independent variable, with their respective dimensions, we worked with the quantitative method, and then processed them in the database whose data processor was the Excel 2010 program, with the collection of the data that provided the sample, the statistical analysis was managed with the SPSS program. 21. The Likert scale was chosen to be used in the sample of 33 students, with the following weighting: 1: Always; 2: Almost always; 3: Sometimes; 4: Rarely; 5: Never. The correlation of the variables and their dimensions was applied through the Cronbach's Alpha coefficient, which I estimate at 0.90 for the independent variable and for the dependent variable 2, 0.97 was estimated, considered an

acceptable value among the sample. The Pearson r correlation coefficient is 0.36*, the correlation is significant at the level of 0.05 bilateral, the study has a 0.50% error and 99.50% confidence, there is a weak positive correlation, between the independent variable, the motivation that significantly influences the dependent variable, the bilateral significance value of 0.5, which is below what is required. For this reason, the positive hypothesis “The gamification methodology is significantly related to technical high school students” is accepted.

Keywords/descriptors: Gamification methodology for technical high school students.

Resumo

A próxima investigação foi determinar a relação da metodologia de gamificação para alunos de BT da UEF Isidro Ayora Cueva-Ecuador 2023. Aplicou-se a técnica de pesquisa e o instrumento de questionário, tanto para a variável dependente quanto para a variável independente, com suas respectivas dimensões, trabalhamos com o método quantitativo, e em seguida processamos no banco de dados cujo processador de dados foi o programa Excel 2010, com a coleta dos dados que formaram a amostra, a análise estatística foi gerenciada com o programa SPSS.21. A escala Likert foi escolhido para ser utilizado na amostra de 33 alunos, com a seguinte ponderação: 1: Sempre; 2: Quase sempre; 3: Às vezes; 4: Raramente; 5: Nunca. A correlação das variáveis e suas dimensões foi aplicada através do coeficiente Alfa de Cronbach, que estimo em 0,90 para a variável independente e para a variável dependente 2 estimou-se 0,97, considerado um valor aceitável entre a amostra. O coeficiente de correlação r de Pearson é de 0,36*, a correlação é significativa ao nível de 0,05 bilateral, o estudo tem erro de 0,50% e confiança de 99,50%, há uma correlação positiva fraca, entre a variável independente, a motivação que influencia significativamente o variável dependente, o valor de significância bilateral de 0,5, que está abaixo do exigido. Por esse motivo, aceita-se a hipótese positiva “A metodologia de gamificação está significativamente relacionada com alunos do ensino médio técnico”.

Palavras-chave/descriptores: Metodologia de gamificação para alunos do ensino médio técnico.

Introducción

La presente investigación tiene como propósito el análisis del poco interés y falta de motivación para aprender de parte de los estudiantes del Bachillerato Técnico. Considerando que el enfoque

de estudio es la Unidad Educativa “Dr. Isidro Ayora Cueva” que se encuentra ubicado en la Ciudad de Isidro Ayora – Ecuador en el periodo lectivo 2023. Este análisis surge ante la problemática de un bajo interés por parte de los estudiantes en el aula.

El presente estudio cuenta con una población de 106 estudiantes y la selección de la muestra es de 33 estudiantes de manera aleatoria y bajo el método cuantitativo, permitiendo tener resultados de las dos variables, variable uno independiente “Metodología de Gamificación” y variable dos “para estudiantes de Bachillerato Técnico”.

La presente investigación es de suma importancia ya que aplicar la metodología de gamificación en estudiantes de bachillerato técnico crea ascendentes niveles de motivación intrínseca en los estudiantes permitiéndoles un mayor nivel de involucramiento en las acciones clave o conductas objetivo que dirigirán a la obtención del logro de aprendizaje.

(Prensky, 2010) afirma que los estudiantes experimentan cambios fundamentales y los llama cómo los nativos digitales piensan y procesan la información de manera diferente.

Algunas de las características únicas de los nativos digitales citadas por (Prensky, 2010) incluyen:

- Quieren recibir noticias de forma rápida e inmediata.
- Entienden que mejorarán si reciben una gratificación o recompensa inmediata.
- Prefieren aprender de una manera divertida en lugar de la forma estricta tradicional.

No comprender este nuevo entorno puede crear un ambiente negativo en el aula.

Debido a esta situación, se genera distracción constante por parte de los estudiantes, poca capacidad de atención, aburrimiento, el profesor sólo se da cuenta de que los estudiantes copian y recitan, pero no comprende lo que lleva a ello; ociosidad, aburrimiento y apatía.

Uno de los desafíos para los docentes es encontrar una pedagogía que se adapte al aprendizaje de los estudiantes, a juzgar por el contenido de sus cursos, este problema a menudo no se resuelve ni implementa tan fácilmente.

En un estudio reciente, (Labrador, 2016) describió que la nueva generación de estudiantes está acostumbrada a jugar y a reaccionar automáticamente cuando encuentra mecánicas de juego.

Debido a esto, el tema de interés en este estudio es comprender qué sucede cuando se combinan los dos métodos crear más aprendizaje activo por los estudiantes y producir de acuerdo con sus principios.

Nuevas formas de enseñar teoría y práctica, presentación y evaluación de contenidos, para lograr este objetivo, la investigación se ha centrado en intentar conectar el aprendizaje con el objetivo de desarrollar una nueva forma de demostración de contenidos y ejercicios prácticos.

Bajo este análisis surge la problemática ¿De qué manera se relaciona metodología de gamificación para estudiantes de BT en la UEF Isidro Ayora Cueva-Ecuador 2023?

A nivel internacional la Metodología de gamificación, es la metodología que se emplea para estimular el aprendizaje de los estudiantes mediante juegos didácticos o recreación de un tema específico con la implementación de tecnología, logrando alcanzar los objetivos descritos de la enseñanza, además buscará motivar a los alumnos para la participación y el autoaprendizaje, también es una habilidad, una técnica y una destreza a la vez (Sagña, 2021).

Las tecnologías avanzan cada día, al igual que el entorno virtual de aprendizaje con el complemento de los elementos tecnológicos y las tecnologías de la información y comunicación, se aplican en el Bachillerato Técnico, su mayor objetivo es complementar y enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje de manera significativa. (Arana Arias, 2022)

La gamificación se concibe como una destreza metodológica creadora que perfecciona estrategias, dinámicas, juegos y elementos de recreación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. (Palomino, 2021)

Gamificación para estudiantes de bachillerato técnico se convierte en un instrumento para lograr un aprendizaje experiencial, lo que se manifestará como una oportunidad significativa para mejorar la motivación, la responsabilidad y la responsabilidad de los estudiantes de bachillerato. Con esta herramienta se puede crear un ambiente de curiosidad entre los estudiantes, hacer que el aprendizaje sea interesante y obtener más satisfacción jugando, mejorando así el proceso de aprendizaje. (Rangel, 2023)

El proceso de aprendizaje se entiende como una actividad conjunta e interconectada entre el docente y los estudiantes, que ayuda a fortalecer conocimientos y desarrollar habilidades. Es decir, acciones exitosas. Están diseñados en el aula para garantizar un trabajo eficiente y eficaz. Sus instrucciones unen el proceso de aprendizaje. (MEN, 2020)

En cuantos a las herramientas tecnológicas cuando hablamos de las aplicaciones digitales están evolucionando a un ritmo vertiginoso. En educación, desde la llegada de la era de las computadoras, ha sido común que los estudiantes utilicen varias de estas herramientas para completar tareas

académicas. No hay duda de que estos recursos facilitan su trabajo: ahora dedican menos tiempo que antes.

Por ejemplo, antes había que ir personalmente a la biblioteca; ahora no es necesario viajar porque se puede hacer en casa usando una computadora portátil o de escritorio, teléfono, tableta, en definitiva, cualquier dispositivo conectado a Internet. Además, estas herramientas son útiles en el proceso de enseñanza y aprendizaje no solo para los estudiantes sino también para los profesores y los padres.

Los padres ahora pueden involucrarse más en la educación de sus hijos y alcanzar límites que antes eran inimaginables. Ayuda a profesores y estudiantes a aprender de forma más dinámica, porque los profesores aprenden mientras enseñan.

La competitividad será mayor a medida que los proyectos, tareas y ejercicios en el aula hagan un mayor uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). (Bárceñas, 2019)

En cuanto a la Innovación es cambiar los patrones de pensamiento de las personas, es decir, las estructuras cognitivas inconscientes de los individuos que determinan cómo entienden el mundo, actúan y sienten, pueden ser generalizaciones, suposiciones, teorías, imágenes o paradigmas profundamente arraigados. (Pablo Ríos-Cabrera, 2020)

Estas ideas básicas sobre el concepto de innovación nos permiten pensar profundamente en la aplicación del concepto en el contexto de la educación, lo que nos lleva a preguntarnos, en principio, ¿qué es la innovación educativa?

Para responder a esta pregunta se eligieron tres definiciones que reflejan diferentes enfoques del tema:

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura entiende la innovación educativa como “una actividad deliberada y planificada de resolución de problemas encaminada a superar los paradigmas tradicionales y lograr un aprendizaje de mayor calidad en los estudiantes (Moreira, 2021).

"El proceso de creación de nuevos conocimientos, productos y procesos que es una parte importante del trabajo de una organización porque es un valor central de la sociedad del siglo XXI" Por otra parte, podemos argumentar la importancia del ABP El aprendizaje basado en proyectos, es un enfoque clave para la educación del siglo XXI. Con planes o programas de acción como columna vertebral, el ABP tiene éxito en dos áreas clave de la educación: el éxito escolar a través del aprendizaje auto dirigido y la creación de espacios escolares inclusivos. (Calderón, 2023)

A nivel nacional la Metodología de gamificación tiene como objetivo influir en el comportamiento de los estudiantes para mejorar el aprendizaje. Aprender de la relación entre conocimiento y juego, aplica estrategias de juego a contextos que no son de juego, de modo que los estudiantes realizan de manera voluntaria una actividad. (Jacqueline, 2019)

Gamificación para estudiantes de bachillerato técnico crear juegos inspira a los estudiantes a participar en las lecciones y empodera a los profesores mejores herramientas para gestionar, recompensar e involucrar a los estudiantes. Si bien es obvio que la gamificación se basa en juegos, esta estrategia educativa busca aportar a la experiencia, sensación de control y conducir a cambios significativos en el comportamiento. (Ninacuri, 2022)

Del mismo modo se debe destacar la importancia de los procesos didácticos, las estrategias didácticas, incentivan a la relación profunda entre los procesos de enseñanza aprendizaje, que integran varios sistemas educativos, comunicación, currículo y planificaciones de teoría académica, lo importante, es que debe permanecer la complementación entre el docente, contenidos de la cátedra, las estrategias a utilizar y las prácticas pedagógicas (Nuñez, Agromelis , Alberto, Gallardo , & Mayer , 2020).

Según Ribadeneira (2020) menciona que, para entender los conceptos de procesos didácticos, se debe tomar encuentra tres aspectos fundamentales:

1. Comunicativa, que encierra la orientación lineal, circular e interactiva con modelos que inician desde el receptivo hasta el deliberativo.
2. Curricular, pertenece a la orientación interpretativa con dos modelos el deliberativo y etnográfico.
3. Sistemática, es de orientación normativa, funcional y cognitiva con varios modelos desde estructurales, procesuales, socio céntrico y compresivo.

Varios de los modelos desarrollados durante el transcurso de los años para descubrir los procesos didácticos fueron inspirados por científicos educadores, pedagógicos según (Walker, 2020). La aplicación didáctica nace del docente con el propósito de facilitar el aprendizaje del estudiante, logrando alcanzar los objetivos propuesto en clase, este método se alcanza mediante las siguientes características esenciales: que el alumnado en general desee desarrollar las actividades cognitiva sin sentirse presionado, buscando los recursos o materiales pedagógicos educativos que considere y estén a su alcance. Mientras que el rol del tutor es analizar el actuar del estudiante, realizar gestiones para la búsqueda de recursos didácticos, brindar los materiales, mostrar los materiales

del área local, que se podrían usar para el aprendizaje, evaluar periódicamente el aprendizaje alcanzado del estudiante, reforzar las clases o tutorías planificadas (Casasola, 2020).

Para el análisis del cumplimiento Ribadeneira (2020), menciona tres características para su evaluación.

1. Las herramientas, para la enseñanza de la escritura, lectura, operaciones matemáticas simples y complejas, razonamiento lógico, desarrollo oral, investigación, búsqueda de contenidos científicos educativos, métodos de aprendizaje, liderazgo en equipo y técnicas de trabajo.
2. Los conocimientos principales para el aprendizaje teórico y práctico, involucrando las costumbres y cultura con la sociedad educativa y comunitaria, para mantener el bienestar económico-social.
3. El carácter, valores, actitudes, con que afronta los retos y el esfuerzo que hace para resolver para resolver los problemas, la responsabilidad y trabajo o colaboración dentro y fuera de la institución.

Es importante recordar que el medio didáctico necesita, de una organización anticipada, para la determinación del tiempo o recursos necesarios, además tiene la finalidad de motivar, incentivar, mostrar la información y guiarlos para el aprendizaje, pero antes se debe analizar lo siguiente en cada estudiante: estilos de aprendizaje, destrezas, intereses y motivaciones.

El área donde se empleará la cátedra debe estar lista con los materiales necesarios, debe estar la información sintetizada y necesaria, las metodologías a usar deben ser prácticas, donde el estudiante pueda ejecutar lo aprendido, al finalizar se debe evaluar los conocimientos adquiridos en clases por parte del docente (Casasola, 2020).

En cuanto a las Herramientas tecnológicas actualmente el docente es el principal investigador, está constantemente desarrollando habilidades y competencias investigativas con el uso de la tecnología, no obstante, se puede observar la falta de competencias investigativas en los docentes del presente año, por lo que resalta la importancia de tener personas que anhelan ser capacitadas en el uso de herramientas tecnológicas educativas (Sánchez & Bucheli, 2020).

Diferentes estudios realizados por Maxi (2023), indican que el uso de herramientas tecnológicas realiza enseñanzas y aprendizajes significativos en los estudiantes, por estar inmersos actualmente la tecnología, observamos desde muy temprana edad como: adolescentes y niños desarrollan habilidades por el uso de las aplicaciones virtuales visibles en el internet, cuando el docente aplica

herramientas tecnológicas, provoca en el estudiante emoción, creatividad e interés de la asignatura que está empleando; se puede difundir el contenido de enseñanza por videos, audios, juegos virtuales, imágenes y describirla como estrategias didácticas para desvalorar el aprendizaje tradicional y llamar la atención de los estudiantes que poseen diferentes estilos de aprendizaje desde el visual, auditivo o kinestésico.

Para implementar la tecnología se necesita de imaginación y anhelos por superar las expectativas de los estudiantes, los alumnos tendrán la oportunidad de conocer los recursos digitales que existen en la educación, podrá palpar como la tecnología puede cambiar los métodos de aprendizaje y lograr el autoeducación, con el progreso de meta cognición, además se podrá ejecutar los diferentes métodos de aprendizaje tecnológico de forma presencial y virtual en incluso híbrida, el país ecuatoriano impulsa constantemente que los docentes se capaciten constantemente en manejo de recursos didácticos que intervenga la tecnología, motivos por el cual, se puede utilizar en diferentes cátedras o años lectivos, incluso en especialidades técnicas, aplicados contenidos como mapas conceptuales, lluvias de ideas, infografías, mapas mentales, imágenes creativas que resalten la importancia del contenido impartido en el aula de clase, finalizando con las evaluaciones creativas, que pueden ser evaluaciones formativas, sumativas y de diagnósticos (González, Monier, & Manjarrés, 2020).

Antes de la pandemia covid-19 se observaba que el uso de herramientas tecnológicas educativas, eran escasos en las instituciones y muchos estudiantes no estaban capacitados para manipular herramientas virtuales educativas, pero Flores & Marquez (2020), ha demostrado que la práctica de insistencia del alumnado al manipular el contenido de aprendizaje, con el uso de herramientas tecnológicas han logrado maniobrarlas, consiguiendo un aprendizaje significativo, además, actualmente puede considerarse el uso obligatorio, por los avances tecnológicos manipulados en las áreas laborales y los estudiantes deben graduarse adquiriendo la ejecución y manipulación de la tecnología educativa.

Por otro lado, la innovación educativa procura incentivar a un cambio pedagógico que estimulen a los pensamientos críticos, ideas novedosas y toma de decisiones, con nuevos modelos de enseñanza.

Este proceso impulsa a un desarrollo cognitivo, cambiando las expectativas de las personas sobre el interés del aprendizaje, encierra varias ideas para producir y asimilar la información, busca profundizar los conocimientos por medio de dinámicas para motivar a la organización, de esta

forma la innovación es imaginativa, creativa, procesadora de información, tiene varias expectativas, para la creación de un tema o práctica novedoso (Ríos & Ruiz, 2020).

En los diferentes niveles educativos, desde los colegios técnicos hasta las universidades consideran importante la innovación en el ámbito académico, este reto pudo iniciar desde la pandemia del COVID-19, donde varios docentes se preparaban para buscar nuevas tecnologías digitales formativas, pero esto no es suficiente, debe de influir cambios positivos tanto en alumnado y todo el personal organizativo institucional, desde la comisión estudiantil hasta la comisión de padres de familia, influyendo valores, creencias, y nuevas ideas de trabajos pedagógicos (Macanchí, Orozco, & Campoverde, 2020).

Del mismo modo la aplicación de esta práctica influye en un cambio altamente significativo, donde los conceptos, teorías, currículos, planificaciones, métodos didácticos con los materiales a usar, alcanzan un impacto en la calidad educativa para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Diferentes estudios científicos realizados por Jimenez (2020), muestran que los criterios y teorías presentados en los colegios técnicos y universidades clasifican a la innovación en:

Disruptiva: el método o la estrategia que se aplica para la enseñanza será de gran impacto a toda la comunidad educativa, por permitir cambios relevantes y permanentes, desde los conceptos, contextos, métodos, materiales en todo el ambiente educativo.

Innovación revolucionaria: busca aplicar un nuevo enfoque educativo, realiza cambios en la formación y destrezas, no necesita argumentos para estar asociado al sector educativo.

Innovación incremental: Se incorpora sobre estructuras definidas anteriormente como diseños organizativos, o mapas, con la finalidad de mejorar metodologías, estrategias, diseños ya prescritos.

Innovación de mejora continua: realiza cambios dentro de un proceso, mejorando la población educativa.

Actualmente en las instituciones educativas técnicas, tecnológicas y de tercer nivel, los docentes procuran impartir la educación innovadora, para que los estudiantes logren auto educarse, deseen aprender y tomen buenas iniciativas, no solo que estén en las aulas para receptor la información, se necesita que las pongan en práctica y aporten sus ideas para el desarrollo, además deben buscar métodos para las investigaciones científicas y actualizar sus conocimientos pedagógicos (Ramírez & Ocando, 2020)

Por otro lado, el aprendizaje basado en proyecto (ABP) es de suma importancia para la educación inicial, básica, bachillerato y superior, sin embargo, actualmente aún se observa una educación

tradicional en las aulas, el estudiante no puede transmitir la información aprendida, está restringido solamente a escuchar, en los países latinoamericanos, precisamente en Ecuador se necesita de urgencia aplicar métodos de enseñanza que incentiven al estudiante en la teoría práctica (Segovia, 2022).

A nivel local, la metodología de gamificación es una nueva técnica educativa que involucra juegos dinámicos y mecánicas de aprendizaje, dentro del aula de clases presenciales o virtuales, tanto del ámbito educativo profesional de primer, segundo o tercer nivel, además logra que las teorías mostradas por los docentes sean divertidas y logre un aprendizaje significativo. Además, con la aplicación de gamificación se visualizará un grupo de estudiantes más activos, en cuanto a los análisis, trabajo grupal, solución de problemas, por la motivación, que incentiva al alumnado a querer aprender e indagar en la información que empleo el docente en la cátedra de enseñanza (Veas, 2021).

La aplicación de la gamificación en las instituciones educativas, se está convirtiendo en tendencia por la utilización de dispositivos portátiles, móvil o pc, que incluyen herramientas virtuales basados en juegos de aprendizaje, las características que muestran dentro de la sociedad virtual y las aplicaciones que interactúan junto con la gamificación, resalten actividades de juegos que involucren el cumplimiento de retos, para cruzar al siguiente nivel, que incluya destrezas acciones prácticas y resultados formativos con la intención de estimular un resultado beneficioso para el aprendizaje.

Entonces se podrá resaltar que la aplicación de la gamificación ha tenido éxitos en el mundo de la educación, y esto es debido por la alta motivación que provoca en los estudiantes, por medio de los premios que reciben en cada etapa (motivación extrínseca) o también por la comodidad que siente, dentro del espacio donde se genera el juego. Normalmente hace referencia que lo tecnológico y lo digital se une para formar metodologías de enseñanzas, pero no necesariamente esto es obligatorio, por motivos que, se pueden usar otros métodos como es la analogía; conociendo las ventajas que tiene la gamificación para su uso, se muestra como una de las mejores estrategias educativas, por poseer diferentes procesos en su uso como: gamificación en la educación, en la experiencia, en la narración, en procesos matemáticos y procesos de lectura, aunque dicha descripción es corta para los usos que normalmente se ejecutan, además, se podrán utilizar para la observación de resultados formativos, sumativos o de diagnóstico, o la realización de investigaciones que incluyan los

procesos de aprendizajes, las experiencias adquiridas en clases, modelos, metodologías, enseñanzas o estrategias, cada uno basado en gamificación (Llorente, Quintana, & Hurtado, 2022). La implementación de la gamificación se desarrolló a inicios del año 2008, por el programador científico de informática Nick Pelling, que estuvo interesado por unificar el juego virtual con las transacciones electrónicas, para reflejar un ambiente agradable a los usuarios en Britania, sin embargo, en el año 2011 la sociedad que mantenía incertidumbre por injertar métodos novedosos en el aprendizaje y formas novedosas para escalar etapas en los negocios, se instruyeron para el uso de la gamificación, actualmente en pleno años 2023.

Así mismo existen varias investigaciones que definen a la gamificación como tecnología de juegos educativos o necesarios para motivar e incentivar al usuario, Dentro de la gamificación se encuentran estrategias de juegos, compromiso por el aprendizaje, solución de conflictos que se pueden usar dentro y fuera de lugares lúdicos, desde entonces nace la importancia que el docente debe aplicar esta estrategia, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, los tres pasos fundamentales que debe conocer el que aplica y recibe la gamificación es, entender el significado y técnicas sin desviarse en los comentarios que disputan, el incentivo que proporcionara en el debate de competencias en equipos o trabajo individual, incentivar para que se transforme en una costumbre o forme parte de la cultura, la unificación entre la tecnología y la gamificación, además, agregar evaluaciones con ítems reflexivos, cada uno de estos términos mostraron al PEFI que la gamificación produce un impacto positivo en los ámbitos pedagógicos y benefician el aprendizaje significativo en los estudiantes según (Mendes, De Lima, & Freitas , 2022).

Por otra parte, la gamificación para estudiantes de BT es una herramienta aplicada a los futuros y presentes profesionales académicos que se están formando en las aulas de primer y segundo nivel educativo, proporciona interés, incertidumbre que dará como resultado la motivación individual o equipo, el nacimiento de líderes de grupo, que promuevan el compromiso en equipo, además, lograra que los contenidos, cátedras, teorías que se muestran en clase y se tornen complicados, difíciles, no entendibles, logren ser de impacto por la motivación que emplea la gamificación y se caracterice por presentar la utilidad en la vida diaria de los estudiantes, reflejando un autoconocimiento, con la fundamentación de ideas innatas, que promueven el aprendizaje innovador, cada estudiante guardara y formara su experiencia a partir de los procesos que observa, dentro de las etapas educativas que ejecuta, convirtiéndolos en mentores o guías para sus

compañeros que están iniciando en la tecnología, según los estudios realizados por (Delgado, Chancay, & Zambrano , 2022).

Ahora bien podemos argumentar en cuanto a los procesos didácticos, son empleados en los estudiantes para resolver problemas pedagógicos, como la falta de motivación o comprensión de la asignatura, además permitirá el desarrollo investigativo critico individual de cada uno o el grupo de estudiantes, consecutivamente se puede observar que el alumnado al transcurrir las horas se los observa cansado, sin ánimos, desmotivados, e incluso con deseos de abandonar las aulas de clases sin anhelos de seguir aprendiendo, las diferentes teorías o enseñanzas que reflejan los estudiantes. Conociendo las actitudes que los estudiantes muestras, nacen los procesos didácticos que se deben aplicar en cada edad de aprendizaje, o incluso es válido para los estudiantes de bachillerato técnico, motivos por el cual están desarrollando habilidades investigativas con la práctica efectiva. La aplicación de los procesos didácticos, lo efectúan los maestros, pero son los estudiantes que muestran los resultados, al mostrarse motivados por el aprendizaje, por la manipulación de instrumentos tecnológicos como correos, navegación en internet, visualización de multimedia o juegos didácticos pedagógicos, los estudiantes de bachillerato de la ciudad de Guayaquil, con la aplicación de recursos didácticos en las aulas de clases, provocara comprensión y mejora la capacidad de investigación, además lograra cambios significativos en deseos de aprender, logrando también vinculación con los procesos de gamificación, según estudios realizados por (Ávila & Alay, 2020).

Materiales

Es importante resaltar la calidad investigativa aplicada mencionado por la secretaria de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación (SENESCYT, 2023), estableciendo diferentes estudios o indagaciones descritos en los articulo cuatro de los literales d y h, mencionado que las investigaciones con las metodologías deben se precisas, definitivas y concisas, se considera el trabajo creativo, desarrollado sistemáticamente para los diseños del conocimiento actual que incluye lo social, académico y humano, con las contribuciones que se ejecutaron en la investigación.

En la siguiente investigación, se usó el diseño descriptivo correlacional, por describir la relación lineal de las dos variables, independiente (metodología de gamificación), y dependiente (para estudiantes de bachillerato técnico) analizadas en este artículo, con las respectivas dimensiones

como: procesos didácticos y herramientas tecnológicas para la variable independiente, innovación y aprendizaje basado en proyectos para la variable dependiente. Además, resalta la importancia de relacionar el problema con la población investigada (estudiantes), en cuanto al ¿Qué, ¿cómo, ¿cuándo?, según (Arias, 2021).

Según (Huaire, 2019), menciona que, con respecto al tipo de estudio empleado, se aplicó el tipo no experimental, motivo por el cual no fueron manipuladas las muestras, fue de estructura transversal descriptivos, por la recolección del dato en un solo tiempo, con el fin de averiguar la relación de las dos variables planteadas.

Diseños de las variables de la investigación.

En la siguiente información se mostrará el modelo descriptivo correlacional de las siguientes variables: metodología de la investigación (dependiente), para estudiantes de bachillerato técnico(independiente).

M: muestra

V1: Variable independiente, metodología de la investigación

V2: Variable dependiente, para estudiantes de bachillerato técnico

R: Relación

Además, se mostrará la obtención de la población, muestra y muestreo.

Para determinar la población estudiada, se analizó el problema planteado en la investigación, conociendo que existen diferentes tipos de población, desde la infinita hasta la finita, en esta ocasión se utilizó la población finita (Huaire, 2019), por conocer el tamaño de la población de 110 alumnos de las diferentes especialidades técnicas de la Unidad Educativa Dr. Isidro Ayora Cueva, posteriormente se elige la muestra, que nace de la población, es decir va a tener las mismas cualidades y va a ser representativo (Ojeda, 2020). Por ello, se elegía a 33 estudiantes de la Unidad educativa Dr. Isidro Ayora cuevana, del año lectivo 2023-2024, de las diferentes especialidades y año académico, del bachillerato técnico.

Resultados:

Una vez que procedimos a seleccionar la muestra, aplicamos la técnica de la encuesta y el instrumento denominado el cuestionario, tanto para la variable dependiente y la variable independiente, con sus respectivas dimensiones, se trabajó con el método cuantitativo, para luego procesarlos en la base de datos cuyo procesador de los datos fue el programa de Excel 2010, con la recolección de los datos que proporcionaron la muestra, luego se gestiona el análisis estadístico

a través del programa SPSS 21, por lo cual se procede a la correlación de las variables y sus dimensiones con sus respectivos ítems a través del coeficiente de Alfa de Cronbach que estimo en 0,90 para la variable independiente “metodología de gamificación” con sus 14 ítems y para la variable dependiente 2 Gamificación para estudiantes de bachillerato técnico se estimó 0,97 con 14 ítems, que se considera un valor aceptable entre los 33 estudiantes.

Para determinar los parámetros y demostrar la hipótesis que seleccionamos para nuestra investigación, se aplicó el coeficiente de correlación r Pearson y es de 0,36*, es decir, la correlación es significativa al nivel de 0,05 bilateral con una cola, esto expresa que este estudio esta con el 0,50% de error y 99,50% de confianza, en el ámbito de estudio existe una correlación positiva débil, entre la variable independiente la motivación que influye significativamente en la variable dependiente “metodología de gamificación”, el valor de significación bilateral que es de 0,5 que se encuentra por debajo de lo requerido.

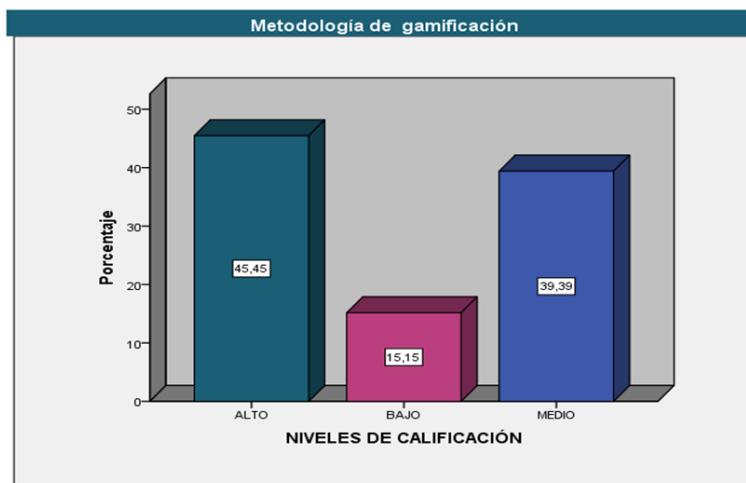
Figura 1: Niveles de calificación de la variable independiente metodología de la gamificación de la U.E Dr. Isidro Ayora Cueva 2023

Metodología de gamificación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	ALTO	15	45,45	45,45
	BAJO	5	15,15	60,60
	MEDIO	13	39,39	100,0
	Total	33	100,0	100,0

Nota: Se muestran los datos descriptivos de la variable independiente para estudiantes de bachillerato técnico de la U.E Dr. Isidro Ayora Cueva 2023

Figura 2: Niveles de calificación de la variable independiente metodología de la gamificación de la U.E Dr. Isidro Ayora Cueva 2023



Nota: Se muestran los datos estadísticos de la variable independiente metodología de gamificación” de la U.E Dr. Isidro Ayora Cueva 2023

Interpretación: Se muestran en la tabla de los niveles de calificación de la variable independiente metodología de gamificación con un porcentaje alto de 45% que representan 15 estudiantes, mientras para el nivel bajo 15% que representan 5 estudiantes y para el nivel medio 39% que representan 13 estudiantes que determinaron la metodología de la gamificación.

Figura3: Niveles de calificación de la variable dependiente para estudiantes de bachillerato técnico de la UE Dr. Isidro Ayora Cueva 2023.

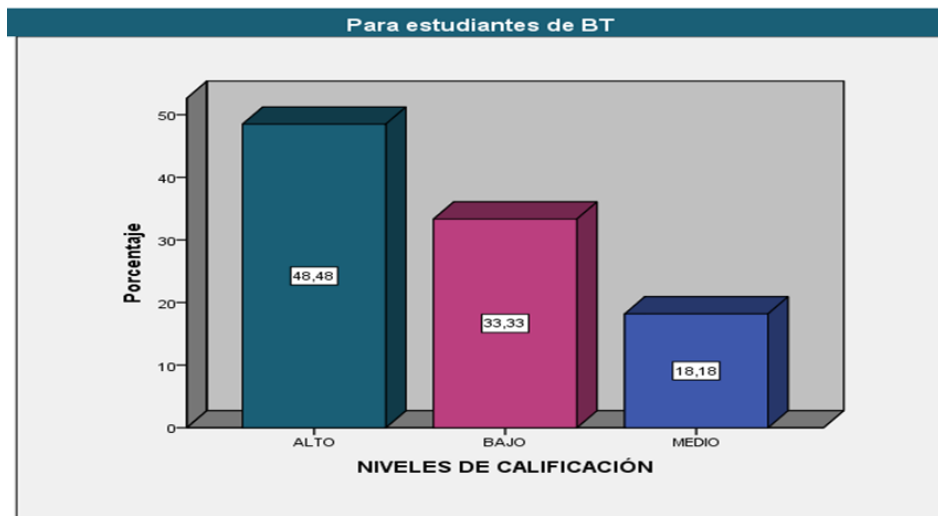
Para estudiantes de bachillerato técnico

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos ALTO	16	48,48	48,48	48,48
BAJO	11	33,33	33,33	81,8
MEDIO	6	18,18	18,18	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Nota: Se muestran los datos descriptivos de la variable dependiente para estudiantes de bachillerato técnico de la UE Dr. Isidro Ayora 2023.

Figura 4: Niveles de calificación de la variable dependiente para estudiantes de bachillerato técnico de la UE Dr.

Isidro Ayora Cueva 2023.



Nota: Se muestran los datos estadísticos de la variable dependiente para estudiantes de bachillerato técnico de la UE Dr. Isidro Ayora 2023.

Interpretación: Se muestran en la tabla de los niveles de calificación de la variable, dependiente para estudiantes de bachillerato técnico de la UE Dr. Isidro Ayora 2023. con un porcentaje alto de 48% que representan 16 estudiantes, mientras para el nivel bajo 33% que representan 11 estudiantes y para el nivel medio 18% que representan 6 estudiantes que determinaron la metodología de la gamificación.

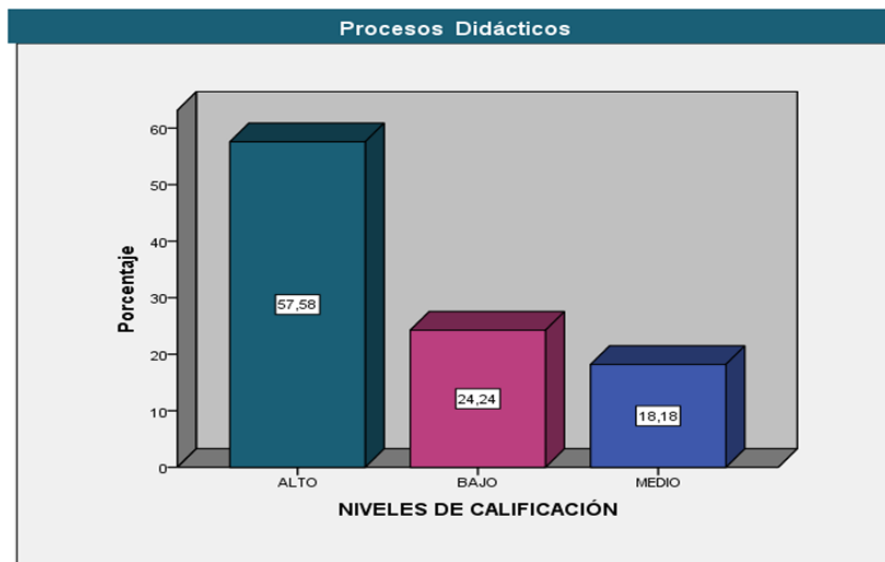
Figura 5: Niveles de calificación de la Dimensión 1 procesos didácticos de la UE Dr. Isidro Ayora Cueva 2023

Procesos Didácticos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
ALTO	19	57,58	57,58	57,58
BAJO	8	24,24	24,24	81,82
MEDIO	6	18,18	18,18	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Nota: Se muestran los datos descriptivos de la Dimensión 1 procesos didácticos de la UE Dr. Isidro Ayora Cueva 2023

Figura 6: Niveles de calificación de la Dimensión 1 procesos didácticos de la UE Dr. Isidro Ayora Cueva 2023



Nota: Se muestran los datos estadísticos de la Dimensión 1 procesos didácticos de la UE Dr. Isidro Ayora Cueva 2023

Interpretación: Se muestran en la tabla de los niveles de calificación de la Dimensión 1 procesos didácticos, con un porcentaje alto de 57% que representan 19 estudiantes, mientras para el nivel bajo 24% que representan 8 estudiantes y para el nivel medio 18% que representan 6 estudiantes que determinaron la metodología de gamificación.

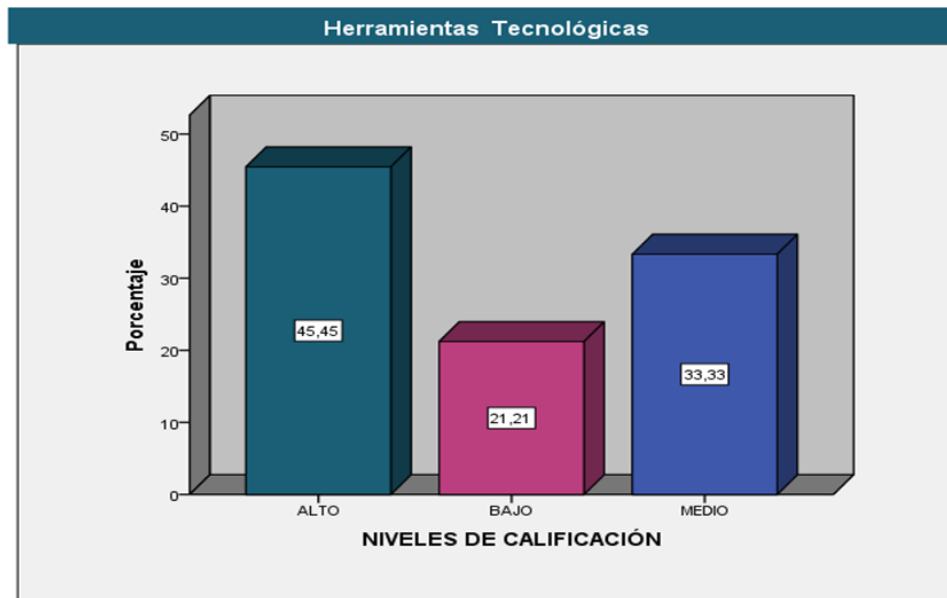
Figura 7: Niveles de calificación de la Dimensión 2 herramientas tecnológicas de la UE Dr. Isidro Ayora Cueva2023

Herramientas Tecnológicas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
ALTO	15	45,45	45,45	45,45
BAJO	7	21,21	21,21	66,66
MEDIO	11	33,33	33,33	100,0
Total	33	100,0	100,0	

Nota: Se muestran los datos descriptivos de la Dimensión 2, Dr. Isidro Ayora Cueva 2023

Figura 8: Niveles de calificación de la Dimensión 2, Dr. Isidro Ayora Cueva 2023



Nota: Se muestran los datos estadísticos de la Dimensión 2 Dr. Isidro Ayora Cueva 2023

Interpretación: Se muestran en la tabla de los niveles de calificación de la Dimensión 2 Dr. Isidro Ayora Cueva 2023, con un porcentaje alto de 45% que representan 15 estudiantes, mientras para el nivel bajo 21% que representan 7 estudiantes y para el nivel medio 33% que representan 6 estudiantes que determinaron la metodología de la investigación.

Discusión

Los enormes cambios en el uso de los recursos informáticos que son posibles gracias al uso de Internet; ha dado lugar a innumerables estudios que arrojan resultados radicales para el sistema educativo. En el salón de clases es casi un hecho a diario observar varias circunstancias donde la creatividad predomina, sin embargo, cuando la relación maestro creatividad no es buena y no existe una conexión fluida con este componente lleva a la creación de un sistema unificado en el aula, aunque las metodologías favorecen en muchos casos la idea central domina al docente y el alumno no inicia el proceso educativo hasta que el docente anuncia o da una orden. para comenzar.

Integrar la creatividad en los programas educativos es un verdadero desafío; romper los bosquejos generalizados de la educación involucra percatarse a través de las ciencias las doctrinas y conocimientos del entorno en función del aprendizaje y la educación.

La innovación es un campo de investigación que involucra a agentes de cambio globales, en lugar de meros experimentos. Los tipos de aplicaciones son creaciones asombrosas en los diversos campos-profesional, educativo, artístico y contribuciones científicas por su creatividad para el bien de las personas y del mundo.

Ante la problemática de investigación que indica la poca motivación por parte del estudiante de atender en las clases que se imparten, determinamos que es de suma importancia utilizar una “Metodología de la Gamificación para estudiantes del BT.”, para lograr una mayor atención por parte de los estudiantes, en el salón de clases.

Se obtuvo el análisis descriptivo que muestran los niveles de calificación de la variable independiente, reflejan un porcentaje alto de 45,45% que representan 15 estudiantes, mientras para el nivel bajo 15,15 % que representan 5 estudiantes y para el nivel medio 39,39 que representan 13 estudiantes que determinaron el estudio del BT.

Se muestran en la tabla 2 y en la figura 3 los niveles de calificación de la variable dependiente 2: para mejorar los procesos didácticos con un porcentaje alto de 57,58% que representan 19 estudiantes, mientras para el nivel bajo 24,24 % que representan 8 estudiantes y para el nivel medio 18,18 que representan 6 estudiantes que determinaron el estudio del BT.

En correlación con los objetivos específicos se muestran en la tabla de los niveles de calificación de la Dimensión 1: Herramientas Tecnológicas con un porcentaje alto de 45,45% que representan 15 estudiantes, mientras para el nivel bajo 21,21 % que representan 7 estudiantes y para el nivel medio 33,33 que representan 11 estudiantes que determinaron el estudio del BT.

La confiabilidad fue el instrumento de medición para la muestra, utilizando la encuesta y el cuestionario, y evalúa la magnitud de los ítems, se ha calculado por medio del coeficiente de Alfa de Cronbach que estimo en 0,90 para la variable independiente “metodología de gamificación” con sus 14 ítems y para la variable dependiente 2 Gamificación para estudiantes de bachillerato técnico se estimó 0,97 con 14 ítems, que se considera un valor aceptable entre los 33 estudiantes.

Conclusiones

Para determinar los parámetros y demostrar la hipótesis que seleccionamos para nuestra investigación, se aplicó el coeficiente de correlación r Pearson y es de 0,36*, es decir, la correlación es significativa al nivel de 0,05 bilateral con una cola, esto expresa que este estudio esta con el 0,50% de error y 99,50% de confianza, en el ámbito de estudio existe una correlación positiva

débil, entre la variable independiente la motivación que influye significativamente en la variable dependiente “metodología de gamificación”, el valor de significación bilateral que es de 0,5 que se encuentra por debajo de lo requerido.

Por tal razón, se acepta la H_1 : La metodología de gamificación se relaciona significativamente para estudiantes de BT en la UEF Isidro Ayora Cueva-Ecuador 2023 y se rechaza H_0 : La metodología de gamificación no se relaciona significativamente para estudiantes de BT en la UEF Isidro Ayora Cueva-Ecuador 2023.

Referencias

1. Arana Arías, R. R. (2022). Entorno de aprendizaje híbrido en el Bachillerato técnico industrial. Entornos de aprendizaje híbrido en el bachillerato técnico industrial. Universidad de Otavalo, Otavalo, Imbabura, Ecuador. Recuperado el 26 de octubre de 2023, de <https://n9.cl/f3kp8>
2. Arias, J. (2 de febrero de 2021). Plantear y formular un problema de investigación: un ejercicio de razonamiento. Revista Lasallista de Investigación, 17(1), 331. Recuperado el 10 de enero de 2024, de <https://n9.cl/f3ezg>
3. Ávila, S., & Alay, M. (2020). Los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la escuela de educación básica particular “miguel de cervantes Saavedra”. Los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la escuela de educación básica particular “Miguel De Cervantes Saavedra”. Universidad Tecnológica Empresarial De Guayaquil, Guayaquil, Guayaquil, Ecuador. Recuperado el 2 de enero de 2024, de <https://n9.cl/y45f1>
4. Bárcenas, M. d. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. Obtenido de <https://n9.cl/u6afs>
5. Calderón, J. A. (2023). El aprendizaje basado en proyectos: Una Modalidad Facilitadora del Éxito Escolar. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar.
6. Casasola, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. Revista Comunicación, 29(1), 38-51. Recuperado el 12 de noviembre de 2023, de <https://n9.cl/pdgrv>

7. Delgado, Y., Chancay, L., & Zambrano, J. (12 de abril de 2022). La Gamificación como Aprendizaje Innovador en los Estudiantes de Básica media. *Polo del conocimiento*, 7(4), 883-899. Recuperado el 13 de diciembre de 2023
8. Flores, V., & Márquez, L. (2020). Logros de aprendizaje, herramientas tecnológicas y autorregulación del aprendizaje en tiempos de Covid 19. *Journal of business and entrepreneurial studies*, 4(3), 50-60. Recuperado el 7 de diciembre de 2023, de <https://n9.cl/kmbli>
9. González, I., Monier, D., & Manjarrés, N. (2020). Herramientas tecnológicas y técnicas de estudio para el aprendizaje significativo en la educación superior. *Universidad, aprendizajes y retos de los objetivos del desarrollo sostenible*, 259-266. Obtenido de <https://n9.cl/djbgc>
10. Huaire, J. (2019). Método de investigación. *Acta Académica*. Recuperado el 10 de enero de 2024, de <https://n9.cl/1bou0>
11. Jacqueline, D. S. (2019). Incidencia de la metodología gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de. Obtenido de <file:///C:/Users/PC/Downloads/T-UCE-0010-FIL-398.pdf>
12. Jiménez, A. (2020). La Innovación Disruptiva en Tiempos de Crisis. Una Reflexión en la Memoria del Profesor Clayton M. Christensen. *Scielo*, 15(4), 3-4. Obtenido de <https://n9.cl/2mfqc>
13. Labrador, E. (. (2016). “Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para Mejorar la Experiencia Docente”. *RIED, Revista Iberoamerica de Educación a Distancia*, pp. 125-142.
14. Llorente, C., Quintana, J., & Hurtado, A. (16 de junio de 2022). La gamificación en el aprendizaje: Estrategia metodológica para la motivación del alumnado. *Revista de la educación*, 17(1), 7-147. Recuperado el 13 de diciembre de 2023.
15. Macanchí, M., Orozco, B., & Campoverde, M. (12 de enero de 2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la Educación Superior. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 396-403. Recuperado el 7 de diciembre de 2023, de <https://n9.cl/0xwch>
16. Maxi, J. (2023). Implementación de herramientas digitales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la lecto escritura en unidad educativa fiscal Fray Vicente Solano, año

- lectivo 2022-2023. Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Azuay, Ecuador. Recuperado el 7 de diciembre de 2023, de <https://n9.cl/u6x9z>
17. MEN. (2020). Procesos Didácticos del área de personal social. Obtenido de Ministerio de Educación: <https://n9.cl/vwz6t>
 18. Méndez, D., De Lima, M., & Freitas, T. (1 de enero de 2022). Gamificación, “No tengo ni idea de lo que es”: un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física. *Alteridad*, 17(1), 12-23. Recuperado el 13 de diciembre de 2023
 19. Moreira, A. (2021). Una respuesta a la pandemia: la innovación educativa en las escuelas chilenas. *Historia indígena*, 1(7), 60–72.
 20. Ninacuri, E. N. (2022). <https://repositorio.pucesa.edu.ec/>. Obtenido de <https://acortar.link/Wxd47m>
 21. Núñez, L., Agromelis, A., Alberto, L., Gallardo, L., & Mayer, D. (12 de Diciembre de 2020). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Revista eleuthera*, 22(2), 31-50. doi:<https://doi.org/10.17151/eleu.2020.22.2.3>
 22. Ojeda, C. (2020). Universo, población y muestra. Creative Commons. San Román: Académica. Recuperado el 10 de enero de 2024, de Centro UA: <https://n9.cl/4vagx>
 23. Pablo Ríos-Cabrera. (2020). La innovación educativa en América Latina: lineamientos para la formulación de políticas públicas. *Revista Innovaciones Educativas*. Obtenido de <https://acortar.link/uwwndf>
 24. Palomino, M. d. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39.
 25. Prensky, M. (. -2. (2010). “Nativos e Inmigrantes Digitales”. En M. Prensky, “Nativos e Inmigrantes Digitales” (págs. 1-21). Cuadernos SEK 2.0, Institución Educativa SEK, Distribuidora SEK, S.A.
 26. Ramírez, M., & Ocando, J. (4 de mayo de 2020). Revisión sistemática de métodos mixtos en el marco de la innovación educativa. *Revista Científica de Educomunicación*, 28(65), 9-20. Recuperado el 6 de diciembre de 2023, de <https://n9.cl/s94bc>

27. Rangel, G. Z. (2023). Gamificación en el aula: estrategia didáctica para el aprendizaje significativo en estudiantes de bachiller. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. Obtenido de <https://n9.cl/w1nn2u>
28. Rivadeneira, F. (2020). Estrategias didácticas en el proceso educativo de la zona rural. *Revista Conrado*, 16(72), 242-247. Recuperado el 6 de diciembre de 2023, de <https://n9.cl/03x10>
29. Ríos, P., & Ruiz, C. (18 de junio de 2020). La innovación educativa en América Latina: lineamientos para la formulación de políticas públicas. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(32), 199-212. Obtenido de <https://n9.cl/xq671>
30. Romero, L. U. (2014). Las Actitudes Positivas y Negativas de los Estudiantes en el Aprendizaje de las Matemáticas, su Impacto en la Reprobación y la Eficiencia Terminal. En L. U. Romero, *Las Actitudes Positivas y Negativas de los Estudiantes en el Aprendizaje de las Matemáticas, su Impacto en la Reprobación y la Eficiencia Terminal*.
31. Sagña, M. (2021). Metodología de gamificación para estudiantes de educación básica superior de la unidad educativa intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote. Riobamba-Ecuador: Universidad Nacional De Chimborazo.
32. Sánchez, A., & Bucheli, V. (20 de enero de 2020). Desarrollo de competencias investigativas y uso de herramientas tecnológicas en la gestión de información. *Revista Conrado*, 16(72), 96-102. Recuperado el 7 de diciembre de 2023, de <https://n9.cl/t76q1>
33. Segovia, F. (2022). Aprendizaje basado en proyectos estrategia metodológica innovadora. *Revista para el aula*, 2(44), 17-18. Recuperado el 6 de diciembre de 2023, de <https://n9.cl/s94bc>
34. SENESCYT. (2023). Subsecretaria De Investigación, Innovación Y Transferencia De Tecnología. Ecuador: Subsecretaria de Investigación, Innovación y Transferencia de Tecnología. Recuperado el 10 de enero de 2024, de <https://n9.cl/rx4ci>
35. UNESCO. Director-General, 2.-2. (2014). Estrategia de educación de la UNESCO, 2014-2021. Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288_spa
36. Veas, S. (2021). La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa Guayasamín. *La gamificación como estrategia metodológica innovadora para la enseñanza en la Unidad Educativa Guayasamín*.

Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, Guayaquil, Guayaquil, Ecuador .

Recuperado el 10 de diciembre de 2023, de <https://n9.cl/cxjv8>

37. Walker, V. (2020). Tendencias en el campo de la educación superior y su incidencia en el trabajo docente Universitario. *Revista de la educación superior*, 49(193), 107-127.

© 2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).