

**GAMIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO DE ENSEÑANZA DEL DISEÑO  
ORIENTADO A INSTITUTOS SUPERIORES TECNOLÓGICOS ZONA 7**

**GAMIFICATION AS A DIDACTIC RESOURCE FOR TEACHING DESIGN  
ORIENTED TO HIGHER TECHNOLOGICAL INSTITUTES ZONE 7**

**GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO  
DE DESIGN ORIENTADO PARA INSTITUTOS SUPERIORES TECNOLÓGICOS  
ZONA 7**

Leslie Alexandra Jumbo Vélez, MVZ.

Docente Investigadora Instituto Superior Tecnológico Cariamanga

[la\\_jumbov@institutocariamanga.edu.ec](mailto:la_jumbov@institutocariamanga.edu.ec)

0000-0003-0713-5234

Juan Paúl Jiménez Gaona, Ing.

Docente Investigador Instituto Superior Tecnológico Cariamanga

[jp\\_jimenezg@institutocariamanga.edu.ec](mailto:jp_jimenezg@institutocariamanga.edu.ec)

0000-0003-1027-8826

Irlanda Maritza Cuenca Merino, Ing.

Docente Investigadora Instituto Superior Tecnológico Cariamanga

[im\\_cuencam@institutocariamanga.edu.ec](mailto:im_cuencam@institutocariamanga.edu.ec)

0000-0003-2821-8944

## Resumen

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, el objetivo central aquí planteado es Determinar la aplicabilidad docente de la gamificación como recurso didáctico de enseñanza del diseño, orientado a Institutos Superiores Tecnológicos Zona 7, en base al autor Palomino (2021); la metodología que se utilizó fue la cuantitativa de tipo descriptivo y exploratorio. Participaron 29 docentes durante el periodo académico 2022-2023. Se logró determinar la aplicabilidad docente de la gamificación como recurso didáctico de enseñanza del diseño, orientado a Institutos Superiores Tecnológicos Zona 7. En los resultados la mayor valoración fue para proponer actividades con metas claras y reglas bien definidas y respecto a los objetivos de la gamificación en el aprendizaje, correspondió a la ayuda para fomentar el autoaprendizaje haciendo que el alumno deje de ser un receptor pasivo y pase a ser un valor activo en el aprendizaje.

**Palabras clave:** Gamificación, Recurso Didáctico, Enseñanza del Diseño.

## Abstract

Gamification is a learning technique that transfers the mechanics of games to the educational-professional field, the objective set forth here is to determine the teaching applicability of gamification as a didactic resource for teaching design, oriented to Zone 7 Higher Technological Institutes, based on to the author Palomino (2021); the methodology that was used was the quantitative descriptive and exploratory type. 29 teachers participated during the 2022-2023 academic period. It was possible to determine the teaching applicability of gamification as a didactic resource for teaching design, oriented to Zone 7 Higher Technological Institutes. In the results, the highest valuation was for proposing activities with clear goals and well-defined rules and with respect to the objectives of gamification. In learning, it corresponded to the help to promote self-learning, making the student stop being a passive receiver and become an active value in learning.

**Keywords:** Gamification, Didactic Resource, Design Teaching.

## Resumo

A gamificação é uma técnica de aprendizagem que transfere a mecânica dos jogos para o campo educacional-profissional, o objetivo aqui traçado é determinar a aplicabilidade didática da gamificação como recurso didático para o ensino de

design, voltado para os Institutos Superiores Tecnológicos da Zona 7, com base em o autor Palomino (2021); a metodologia utilizada foi do tipo quantitativa descritiva e exploratória. Participaram 29 docentes durante o período letivo 2022-2023. Foi possível constatar a aplicabilidade didática da gamificação como recurso didático para o ensino de design, voltado para os Institutos Superiores Tecnológicos da Zona 7. Nos resultados, a maior avaliação foi por propor atividades com objetivos claros e regras bem definidas e com respeito ao objetivos da gamificação na aprendizagem, correspondia à ajuda para promover a autoaprendizagem, fazendo com que o aluno deixasse de ser um recetor passivo e passasse a ser um valor ativo na aprendizagem.

**Palavras-chave:** Gamificação, Recurso Didático, Ensino de Design.

## Introducción

En el ser humano, desde que nace, el juego está presente en su vida, ayudándolas a aprender y entender el mundo que les rodea. Sin embargo, una vez que son escolarizadas estas actividades, se toma un carácter lúdico y alejado de la enseñanza, cuando, realmente, sigue teniendo la misma finalidad que anteriormente ya que es una actividad innata del ser humano, el aprender de forma activa y creativa.

La gamificación, según Prieto (2020) es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas. Es un término que ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos digitales y educativos.

En el mismo contexto, Parra y Torres (2018) determinan que un recurso didáctico es cualquier material que facilita al profesor su función: le ayuda a explicarse mejor para que los conocimientos lleguen de una forma más clara al alumno. Al poder ser cualquier material estamos hablando de vídeos, libros, gráficos, imágenes, actividades, películas, y cualquier elemento que se nos ocurra que pueda ayudar a la comprensión de una idea. Innovar en este aspecto es clave en el avance de la educación.

Donde la gamificación es una revolución tecnológica de acuerdo a Rodríguez (2021) en la que los estudiantes se encuentran totalmente inmersos, por lo que,

adherirlos a su forma de aprender, aumenta el interés y la motivación que tienen de una asignatura que es vista como arcaica y poco adaptada a los tiempos. Muchos estudios demuestran las ventajas que tiene adaptar el juego como un recurso más de la enseñanza, convirtiendo al alumnado en partícipe de su propio proceso de aprendizaje y elemento activo del mismo. Se puede interaccionar, aprender y desarrollar ciertas habilidades y competencias.

En consecuencia, este estudio, traza el objetivo de determinar la aplicabilidad docente de la gamificación como recurso didáctico de enseñanza del diseño, orientado a Institutos Superiores Tecnológicos Zona 7 del Ecuador, a partir de la investigación del autor Palomino (2021), quien propone la gamificación como recurso didáctico de enseñanza del diseño tal como se muestra en la Tabla 1., que consta a continuación:

**Tabla 1.**

Gamificación como recurso didáctico de enseñanza del diseño.

Dimensiones	Parámetros
Elementos de la gamificación.	Planea ejercicios de un reto que motive a la lúdica.
Objetivos de la gamificación en el aprendizaje.	Propone actividades con metas claras y reglas bien definidas.
	Dinamizar los objetivos de las actividades son alcanzables.
	Hace transparente el progreso del aprendizaje.
	El alumno toma conciencia del paso del tiempo y cómo su conocimiento se va incrementando.
	Fomenta el autoaprendizaje haciendo que el alumno deje de ser un receptor pasivo y pase a ser un valor activo en el aprendizaje.
La gamificación y el diseño.	Sirve como actividad principal o como actividad comodín en algunas sesiones especiales.

---

Permite reforzar y poner en práctica los conocimientos adquiridos en las clases y escapar de la monotonía.

---

Se puede ajustar a las necesidades de los alumnos.

---

Fuente: Palomino (2021). Adaptado por los autores.

En resumen, la Tabla 1., muestra los elementos, objetivos y parámetros esenciales para la aplicación de la gamificación como recurso didáctico de enseñanza del diseño en instituciones de educación superior con formación profesionalizante, que se convierten en pieza clave para potenciar el proceso de aprendizaje significativo en los estudiantes y sobre todo fortalece la motivación y el empoderamiento áulico.

## **Materiales y métodos**

La metodología que se utilizó fue la cuantitativa, la cual según Sánchez y Murillo (2021) parte de cuerpos teóricos aceptados por la comunidad científica, con base en los cuales formula hipótesis sobre relaciones esperadas entre las variables que forman parte del problema que se estudia, acentuando un tipo descriptivo y exploratorio. Participaron 29 Docentes de Institutos Superiores Tecnológicos de la Zona 7, durante el periodo académico 2022-2023.

El instrumento de investigación consistió en un cuestionario estructurado en base a Para esto se construyó un cuestionario estructurado en base a Palomino (2021), el mismo que fue aplicado mediante la técnica de la encuesta en línea, en correspondencia a la Tabla 1., ya descrita en la introducción del presente documento.

## Resultados y discusión

Los resultados y la discusión parten de la información recabada en la aplicación de la encuesta en línea a los docentes de institutos de educación superior de la Zona 7 y estructurados según los lineamientos teóricos de la estadística descriptiva, como se detallan a continuación:



Gráfica Nº 1. Elementos de la gamificación.

En la Gráfica Nº 1., de elementos de la gamificación, se presentan los siguientes porcentajes: “Planea ejercicios de un reto que motive a la lúdica” alcanza el 21%, “Propone actividades con metas claras y reglas bien definidas” con el 40% y “Dinamizar Los objetivos de las actividades son alcanzables” obtiene el 39%. Demostrándose la importancia de partir con el planteamiento y explicación de los logros esperados durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

El resultado se encuentra en concomitancia con Luis y Pacheco (2019) respecto al argumento de que la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes, particularmente en su compromiso y logro, ya que no es sorprendente que la gamificación sea más adecuada para la práctica en el escenario de aprendizaje de hoy, que ya no es un enfoque centrado en el docente sino más bien un énfasis en las actividades estudiantiles activas.



Gráfica N° 2. Objetivos de la gamificación en el aprendizaje.

Gráfica N° 2., representa los valores de los objetivos de la gamificación en el aprendizaje: “Hace transparente el progreso del aprendizaje” alcanza el 31%, “El alumno toma conciencia del paso del tiempo y cómo su conocimiento se va incrementando” logra el 35% y “Fomenta el autoaprendizaje haciendo que el alumno deje de ser un receptor pasivo y pase a ser un valor activo en el aprendizaje” muestra el mayor porcentaje del 44%.

En este sentido, Torres (2020) considera que en esta clase de aprendizaje el estudiante juega un rol fundamental porque se responsabiliza por la ejecución de las estrategias necesarias para obtener frutos de su esfuerzo, donde el docente se convierte en mediadores para la adaptación de este tema, ya que en cada proceso dependerá de los recursos que tenga la institución educativa.



Gráfica N° 3. La gamificación y el diseño.

La Gráfica N° 3., detalla los resultados de la gamificación y el diseño: “Sirve como actividad principal o como actividad comodín en algunas sesiones especiales” alcanzó el 19%, “Permite reforzar y poner en práctica los conocimientos adquiridos en las clases y escapar de la monotonía” el 26% y “Se puede ajustar a las necesidades de los alumnos” el más alto valor del 55%.

En correspondencia a Ribosa (2020), determina que el docente deberá dominar el contenido que quiere enseñar y cómo enseñarlo, porque ambos aspectos son necesarios para guiar el proceso de aprendizaje de un alumno, porque únicamente si tiene en cuenta sus necesidades, dificultades, fortalezas e intereses será capaz de aportar ayudas ajustadas que favorezcan su proceso de aprendizaje. Asimismo, tiene que motivar para dar lo mejor de sí mismo, gestionando el aula, porque solo así conseguirá crear un clima de confianza en el que los alumnos se sientan cómodos para aprender conjuntamente.

## **Conclusiones**

Se logró determinar la aplicabilidad docente de la gamificación como recurso didáctico de enseñanza del diseño, orientado a Institutos Superiores Tecnológicos Zona 7.

En los elementos de la gamificación, la mayor valoración fue para proponer actividades con metas claras y reglas bien definidas.

Respecto a los objetivos de la gamificación en el aprendizaje, fue la ayuda para fomentar el autoaprendizaje haciendo que el alumno deje de ser un receptor pasivo y pase a ser un valor activo en el aprendizaje.

Para la gamificación y el diseño, el porcentaje más elevado correspondió a teniendo a se puede ajustar a las necesidades de los alumnos.

## REFERENCIAS

- Luis, C. y Pacheco, A. (2019). Elementos de la gamificación y sus impactos en la enseñanza y el aprendizaje. *Identidad bolivariana*, 51-62.
- Palomino, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188.
- Parra, E. y Torres, M. (2018). La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza del diseño. *Educación artística: revista de investigación*.
- Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*, 73-99.
- Ribosa, J. (2020). El docente socioconstructivista: un héroe sin capa. *Educar*, 56(1), 77-90.
- Rodríguez, B. (2021). La Gamificación como Predictores de la Integración en la Enseñanza. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 11(2), 57-65.
- Sánchez, A. y Murillo, A. (2021). Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa. *Debates por la Historia*, 9(2), 147-181.
- Torres, Á. (2020). El autoaprendizaje como proceso para la construcción de conocimientos en tiempos de pandemia. *RAC: revista angolana de ciências*, 2(2), e020207-e020207.