



Programa De Maestría En Tecnología E Innovación Educativa

PERCEPCIÓN DE LOS DOCENTES HACIA LA INCORPORACIÓN DE
ESTRATEGIAS DE GAMIFICACIÓN Y VIDEOJUEGOS

AUTOR:

Sabrina Zúñiga Sánchez

DIRECTORA DE TESIS:

Dolores Zambrano Miranda

Guayaquil, Enero del 2019

Contenido

GLOSARIO DE ABREVIATURAS O SIGNOS	1
AGRADECIMIENTO	2
RESUMEN	3
INTRODUCCIÓN	4
REVISIÓN DE LA LITERATURA	7
LAS PERCEPCIONES	7
LEYES DE LA PERCEPCIÓN	8
PERCEPCIONES DOCENTES Y LA TECNOLOGÍA	8
LA GAMIFICACIÓN: ¿QUÉ ES Y QUÉ NO ES?	9
PERCEPCIÓN DOCENTE HACIA EL EMPLEO DE LA GAMIFICACIÓN Y VIDEOJUEGOS EN EL AULA	9
UTILIDAD Y POTENCIALIDAD DE LA GAMIFICACIÓN Y VIDEOJUEGOS	9
DISEÑO DE UN SISTEMA DE GAMIFICACIÓN Y VIDEOJUEGOS	10
VIALIDAD DE LA INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LA GAMIFICACIÓN Y LOS VIDEOJUEGOS.....	10
APLICACIONES E IMPLICACIONES DE LA INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LA GAMIFICACIÓN Y LOS VIDEOJUEGOS: FORMACIÓN DOCENTE Y COMPETENCIAS DIGITALES.....	10
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	11
OBJETIVO GENERAL	11
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
POBLACIÓN Y MUESTRA.....	12
VARIABLES E INSTRUMENTOS	13
INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS	15
ANÁLISIS DE FIABILIDAD.....	16
CARACTERIZACIÓN DE LA MUESTRA	19
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	22
CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN, RECOMENDACIONES Y LIMITACIONES	33

RECOMENDACIONES.....	36
BIBLIOGRAFÍA	48

Índice de Tablas

Tabla 1 Número de docentes por nivel de EGB	13
Tabla 2 Operacionalización de las variables.....	14
Tabla 3 Rangos de puntajes para la interpretación de las percepciones	18
Tabla 4 Niveles de percepciones docentes hacia la incorporación de estrategias de gamificación.....	19
Tabla 5 Caracterización de la muestra	21
Tabla 6 Rango de puntajes para la interpretación de las percepciones de los docentes	22
Tabla 7 Porcentaje de las dimensiones de las percepciones docentes hacia la incorporación de la gamificación y los videojuegos.....	23
Tabla 8 Tabla de Contingencia Dimensión 1 Empleo de gamificación y videojuegos	26
Tabla 9 Pruebas de Chi Cuadrado Percepción empleo de gamificación	27
Tabla 10 Tabla de contingencia Dimensión 2 Utilidad y potencial didáctico de la gamificación y los videojuegos en el aula	28
Tabla 11 Pruebas Chi Cuadrado Utilidad	29
Tabla 12 Tabla de contingencia Percepción 3 Viabilidad de la integración curricular de la gamificación y los videojuegos en el aula	30
Tabla 13 Pruebas de chi-cuadrado Viabilidad	31
Tabla 14 Tabla de Contingencia Aplicaciones de la Integración curricular de la gamificación y los videojuegos.....	32
Tabla 15 Pruebas de chi-cuadrado Dimensión 4 Aplicación	33

Índice de figuras

Figura 1 Percepción dimensión 1 Empleo hacia estrategias de Gamificación	26
Figura 2. Percepción Dimensión 2 Utilidad Hacia las estrategias de Gamificación y videojuegos en el aula.....	28
Figura 3. Percepción Dimensión 3 Viabilidad hacia el empleo de Gamificación y Videojuegos	31
Figura 4. Percepción Dimensión 4 Aplicación del empleo de Gamificación y Videojuegos en el Aula.....	33

Glosario de abreviaturas o signos

BGU: Bachillerato General Unificado

EGB: Educación General Básica

MINEDUC: Ministerio de Educación

TIC: Tecnologías de la Información y Comunicación

UNESCO: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, en inglés: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

UNICEF: Fondo Internacional de Emergencias de las Naciones Unidas para la Infancia, en inglés: United Nations Children's Fund

IVC: Índice de Validez de Contenido

Agradecimiento

Agradezco a Dios por los padres que me ha dado, son mi pilar fundamental, los amo. A mis hijas Andreita y Cristinita, gracias por su apoyo y su amor incondicional. A mi esposo Antonio León y sobre todo a mi tutora Dolores Zambrano, gracias por ser de inspiración para sus estudiantes, la admiro y la respeto mucho.

Resumen

El presente estudio tiene como finalidad conocer las percepciones que tienen los docentes respecto a la incorporación de estrategias de Gamificación y videojuegos, así como su utilidad, viabilidad y aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La presente investigación está circunscrita con enfoque cuantitativo. Su alcance es de tipo descriptivo y correlacional, determinando la asociación existente entre cada variable (percepción, utilidad, aplicación, viabilidad). Este estudio es de tipo no experimental ya que las variables analizadas no son manipuladas. La dimensión temporal de este estudio es de tipo transversal, pues los datos se recopilan en un lapso de tiempo determinado. La población de estudio estuvo conformada por 100 docentes entre mujeres y hombres del Centro Educativo Soler Lux DEI y la Escuela de Educación Básica Luis Vernaza ubicadas en la provincia del Guayas, cabe recalcar que para este estudio se consideró a toda la población. Los resultados más representativos evidencian que los docentes poseen una percepción favorable en las dimensiones Utilidad y Empleo de la Gamificación; sin embargo, discrepan en la viabilidad y aplicación de la misma debido a factores tales como la falta de recursos, falta de capacitación o falta de tiempo.

Palabras Claves: Gamificación, videojuegos, percepción

Introducción

En la sociedad del conocimiento y la información, la educación es participativa, interactiva y multisensorial, tanto en el contexto internacional como nacional. El colectivo humano ha trascendido de lo manual a lo digital, por tal razón, se dice que esta es la era digital, la misma que ha cubierto los campos sociales, políticos y por supuesto el educativo. No obstante, este sistema exige a los docentes poseer dominio de competencias digitales para desarrollar destrezas específicas y transversales en los estudiantes.

Conviene subrayar que las nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje que el docente debe incorporar implican cambio de percepciones hacia los nuevos enfoques pedagógicos que permitan gestionar de manera íntegra, los procesos para adquirir nuevos conocimientos a través de elementos que despierten el interés por aprender. Se trata de potenciar la autonomía en el estudiante para que se apropie de su aprendizaje, a la vez que desarrolla competencias que les permiten interactuar con la tecnología. Una de estas estrategias es la Gamificación, que gestiona elementos de juego en ambientes como el aula de clases.

En el contexto internacional, estudios realizados sobre percepciones docentes señalan que estas inciden en el potencial didáctico ya que condicionan su práctica en el aula, siendo un elemento clave para la innovación pedagógica. El docente que tenga una percepción innovadora en el aula logra una transición efectiva entre aprender para aprobar una materia o aprender para la vida. En efecto, los estudios reflejan que una percepción negativa crea una barrera para la integración en el aula. En este sentido, se puntualizó que dichas percepciones renuentes son parte de la falta de conocimientos y preparación de los docentes, ya que muchos de ellos sostienen que implementar nuevas estrategias tecnológicas absorben más su tiempo para preparar las clases (Cohen, 2017; Marcano, 2008; Sánchez, 2015; Begoña, 2015).

Otros estudios realizados sobre las percepciones docentes hacia entornos gamificados indican que implementar estrategias de Gamificación y videojuegos potencian el aprendizaje autónomo y favorece la implicación de los estudiantes en dicho proceso. Afirman que los videojuegos en el contexto educativo gestan un aprendizaje colaborativo y participativo, favoreciendo los logros de aprendizaje. Explican también, que las estrategias lúdicas como la Gamificación y los videojuegos permiten la creación, distribución y manipulación de la información y de nuevas estrategias metodológicas desde un contexto digital. Los resultados de estos estudios reflejan que a menor edad el docente muestra mayor dominio de los recursos tecnológicos y que a mayor edad disminuye el uso de estos. A su vez, los investigadores organizaron las percepciones docentes en dos grandes grupos, aquellos docentes que se resisten a involucrarse en las nuevas formas de educar, alegando que los métodos tradicionales han funcionado bien y consideran no hacer cambios, y otros que, con una percepción favorable, están dispuestos a integrarse en el rol de docentes innovadores (Pegalajar, 2015; García & Grande de Prado, 2010; Tapasco, 2017; Aznar, Raso, & Hinojo, 2017).

En el contexto nacional existe poca información acerca de las percepciones que los docentes tienen hacia la gamificación y los videojuegos dentro del aula. Algunos estudios concluyeron que los entornos gamificados y los videojuegos en el país aún están en proceso de desarrollo e implementación, ya que el problema del sistema educativo ecuatoriano reside en la percepción docente desfavorable frente a las nuevas estrategias de aprendizaje activo como la gamificación y los videojuegos. Algunos docentes alegan que no existe una utilidad educativa para los videojuegos y consideran que las metodologías basadas en juegos resultan demasiado problemáticas en el aula, ya que no son compatibles con el currículum actual basado en competencias y con las necesidades de evaluación de rendimiento y logro (Bermeo, 2018; Esparza, 2017; Uquillas, 2017).

La problemática actual en el Ecuador en temas de educación surge a partir de las carencias educativas plasmadas en cada salón de clase, donde aún se observa que los docentes emplean métodos tradicionales que limitan la creatividad, el emprendimiento, el pensamiento lógico y crítico de los estudiantes. De hecho, hay docentes que todavía pretenden llevar una clase inmutable, sin ningún factor lúdico, donde proponen actividades poco favorables para interactuar entre estudiantes y docentes. Es evidente que existe una brecha entre lo que se espera que el docente sea capaz de hacer y lo que en realidad hace en su práctica pedagógica. Esto se debe a que no poseen conocimientos para incorporar nuevas estrategias pedagógicas y se sienten cómodos con los métodos tradicionales que utilizan.

El problema de la educación actual es que se sigue “enseñando” en las instituciones educativas con metodologías utilizadas en el siglo pasado, donde los estudiantes solo toman apuntes dictados por el docente, no se les permite moverse en el aula, se los presiona a memorizar y no se les incentiva relacionar el nuevo aprendizaje con experiencias del contexto en el que se desenvuelven con el fin de que tengan un aprendizaje significativo.

A esto se suma la falta de actualización docente que provoca una brecha entre las formas en que aprenden los estudiantes y el proceso de aprendizaje que plantea el docente, el mismo que está enmarcado en prácticas netamente conductistas donde la tecnología no es una opción que pueda considerarse. En este contexto, lograr aprendizajes duraderos es complejo.

Sin embargo, las necesidades de la era digital demandan de docentes que cuenten con competencias transversales y específicas como las digitales que permitan cambiar la mirada de la educación, donde la percepción docente sea favorable hacia la incorporación de nuevas estrategias de aprendizaje.

Al estudiar las percepciones de los docentes hacia las estrategias didácticas gamificadas se busca evidenciar la necesidad de replantear las filosofías y estrategias pedagógicas de los educadores para que trabajen en sus aulas con un proceso de aprendizaje

eficaz, que permita el desarrollo de habilidades y destrezas en un ambiente propio de juego; donde los jugadores se sientan involucrados, progresen y asuman retos, desarrollando la autonomía y la toma de decisiones en su proceso de aprendizaje.

La presente investigación radica en conocer la percepción de los profesores hacia la incorporación de estrategias de Gamificación en el aprendizaje y videojuegos en el aula. Estos resultados sirven como base para que las instituciones que participan en el estudio conozcan las percepciones de su personal académico hacia la Gamificación y videojuegos como estrategia de enseñanza-aprendizaje, así como su utilidad, viabilidad y aplicación; y, puedan utilizar estos resultados para la toma de decisiones, según sus necesidades de actualización e innovación.

Se trabajó con una muestra estratificada que estuvo conformada por 100 docentes escogidos por conveniencia, que laboran en dos instituciones educativas de carácter privado, con las mismas características y que funcionan en el área urbana y en un cantón perteneciente a la provincia del Guayas. Cabe recalcar que en las instituciones mencionadas jamás se ha implementado estrategias de gamificación y videojuegos.

El alcance de este estudio es descriptivo, correlacional, de corte transversal y se realizó en el periodo escolar 2018. En este estudio solo se analizó la percepción de los docentes hacia la estrategia, sin considerar otros factores como la motivación o la satisfacción.

Revisión de la Literatura

Las percepciones

Las principales definiciones del término percepción apuntan, por un lado, al proceso psicofísico a través del cual el individuo transforma las impresiones sensoriales o estímulos que recibe a través de los sentidos y, por otro lado, a la aprehensión de la realidad que

constituye en el ser humano el proceso de conocimiento sensible y significativo (Lindsay y Norman, 2013; Vilatuña, Guajala, Pulamarín, & Ortíz, 2012). Por su parte, Gómez (2017) define a la percepción como un proceso de selectividad mental, puede ser favorable o desfavorable hacia un tema específico, mediante la autorreflexión, la misma que sucede de forma inconsciente, ya que es un proceso activo, selectivo y de constante reconstrucción de lo sensorializado.

Leyes de la Percepción

Ruiz (2018) manifiesta que la percepción tiene seis leyes que permiten comprender el proceso perceptivo y estas deben ser tomadas en cuenta por los docentes a la hora de presentar contenidos para sus estudiantes, ya que el material que se prepare debe ser multisensorial y significativo, capaz de llamar la atención del estudiante. Estas leyes son:

- a) ley de la proximidad, expresa que todo elemento cercano entre sí se percibe como concerniente a la misma clase;
- b) ley de cierre, se encarga de completar las figuras que aparecen incompletas;
- c) ley de semejanza, indica que todo elemento semejante se lo admite a la misma figura;
- d) ley de figura fondo, manifiesta que la atención está centrada en las figuras y no en el fondo;
- e) ley del contraste, revela que todo elemento singular siempre será destacado;
- f) finalmente la ley de la experiencia señala que todo acontecimiento individual condiciona la percepción de la imagen.

Percepciones docentes y la tecnología

En la educación tradicional el maestro explica la clase y los estudiantes toman apuntes, lo que indica que el proceso de aprendizaje es conducido por el docente, quien planifica sus clases en forma magistral. En este no se considera la participación del estudiante debido a que se mantienen prácticas de enseñanza aprendizaje tradicionales que nos permitan el desarrollo de competencias como el razonamiento lógico y el pensamiento crítico.

La Gamificación: ¿Qué es y qué no es?

Torres y Romero (2018) afirman que en el ámbito educativo el concepto gamificación es una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, que incluyen experiencias y elementos de juego de forma significativa para los estudiantes. En sus estudios han encontrado evidencias científicas que a pesar de que la gamificación incursionó en el campo educativo a partir del 2008, es mucho más que una tendencia educativa, es una herramienta eficaz que incrementa la motivación por aprender.

Percepción docente hacia el empleo de la Gamificación y videojuegos en el Aula

Las percepciones docentes sobre la incorporación de estrategias de Gamificación y videojuegos se encuentran divididas; por un lado, están quienes consideran que la metodología radica en un aprendizaje basado en la experiencia, cuyas teorías subyacen a los modelos descritos por Dewey, Piaget, Lewin y Kolb (Kolb, 2015).

Utilidad y potencialidad de la Gamificación y videojuegos

El término Gamificación lo adoptó Nick Pelling en el año 2004, nació en el campo del marketing como una técnica de enganche con la finalidad de involucrar e incrementar a las ventas y trascendió al campo educativo gracias a su efecto dinámico e interactivo (Teixes, 2015). En el ámbito educativo, Kapp (2012) define a la gamificación como la utilización de mecánicas basadas en juegos y pensamientos lúdicos con el fin de incrementar la motivación intrínseca, promover el aprendizaje y desarrollar habilidades de resolución de problemas, destacando algunos elementos preponderantes como el producir acciones para modificar actitudes, conductas y acciones. Otro factor importante son las mecánicas basadas en juegos y los elementos de funcionamiento, la estética para enganchar a los jugadores y el pensamiento lúdico o la predisposición para afrontar los retos del juego y entretenerse con ellos para alcanzar metas y objetivos.

Diseño de un sistema de Gamificación y videojuegos

Hunicke y LeBlanc (2004) manifiestan que para diseñar un sistema gamificado hay que considerar los elementos de juego, las mecánicas y componentes, los puntos, monedas, niveles, premios, misiones y retos, desafíos, clasificaciones, bienes virtuales y roles. Para Cea Bello (2014) la popularidad del juego dependerá siempre de su diseño e indicadores de estatus, recompensas y acceso a nuevos niveles. Las mecánicas de gamificación se utilizan para enganchar a los jugadores; sin embargo, hay otro factor importante como la dinámica, ya que estas determinan cuándo se dará el reconocimiento por la consecución de objetivos en el juego. El mismo autor explica que las dinámicas consisten en recompensas, competición, reconocimiento, autoexpresión, altruismo, superación, escapar de la rutina y sentirse valioso. La recompensa consiste en una gratificación con la que se compensa el esfuerzo de un jugador, se establecen a través de un sistema de puntos, radica en la escala de niveles, retos, etc. La competición está presente en la mayor parte de los juegos multijugador, y también en muchos juegos en solitario, cumpliendo así el objetivo de satisfacer el deseo de competición.

Vialidad de la integración curricular de la Gamificación y los videojuegos

Las experiencias son formas de conocimiento procedentes de la observación, participación o vivencia de un evento cotidiano que suele elaborarse colectivamente. En un ambiente gamificado, la experiencia del jugador puede desarrollarse en contextos reales o ficticios.

Aplicaciones e implicaciones de la integración curricular de la Gamificación y los videojuegos: Formación docente y Competencias Digitales

Conviene subrayar que la educación actual evoluciona constantemente, los individuos, las comunidades y los docentes deben dotarse de competencias básicas digitales que permitan buscar información, evaluarla de forma crítica y transformarla en nuevo

conocimiento, ya que la alfabetización digital está ligada a conocimientos básicos en TIC. Vázquez (2012) alega que construir sociedades del conocimiento y la información depende significativamente de la percepción de los docentes, ya que el intercambio de conocimiento es una filosofía que se debe fomentar desde la educación inicial.

Metodología de investigación

La presente investigación está circunscrita a un estudio, con enfoque cuantitativo. Su alcance es de tipo descriptivo y correlacional (Hernández & Sampieri, 2010), que tiene la finalidad de describir las características de cada grupo analizado, determinando la asociación existente entre cada variable (percepción, utilidad, aplicación, viabilidad). Este estudio es de tipo no experimental debido a que las variables analizadas no son manipuladas (Hernández & Sampieri, 2010). La dimensión temporal de este estudio es de tipo transversal, pues los datos se recopilan en un lapso de tiempo determinado.

Objetivo General

Conocer las percepciones que tienen los docentes respecto a la incorporación de estrategias de Gamificación y videojuegos, así como su utilidad, viabilidad y aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivos Específicos

Conocer las percepciones que tienen los docentes hacia la Gamificación y videojuegos como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Determinar el grado de utilidad que el profesorado da a las estrategias de Gamificación y videojuegos.

Describir la viabilidad de la integración curricular de la Gamificación y los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes

Identificar las aplicaciones de la integración curricular de la Gamificación y los videojuegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje por parte de los docentes.

Preguntas de investigación

1. ¿Qué percepciones tienen los docentes hacia la incorporación de estrategias de Gamificación y videojuegos en el aula?
2. ¿Cuál es la percepción que tienen los docentes hacia el empleo de estrategias de Gamificación y videojuegos?
3. ¿Qué percepciones tienen los docentes respecto a la utilidad de las estrategias de Gamificación y videojuegos?
4. ¿Cuál es la percepción que tienen los docentes respecto a la viabilidad de las estrategias de Gamificación y videojuegos?
5. ¿Qué percepciones tienen los docentes respecto a la aplicación de las estrategias de Gamificación y videojuegos?

Población y muestra

La población de estudio estuvo conformada por 100 docentes entre mujeres y hombres del Centro Educativo Soler Lux DEI y la Escuela de Educación Básica Luis Vernaza ubicadas en la provincia del Guayas.

Los docentes están divididos según el nivel en el que dictan sus clases, en Inicial (preparatoria), Básica Elemental (2do, 3ero, 4to), Básica media (5to, 6to, 7mo) y Básica Superior(8vo, 9no, 10mo) de Educación General Básica. La estructura de estos niveles está conformada por las siguientes áreas: ciencias sociales, educación física, ciencias naturales, inglés, educación artística, matemáticas, lengua y literatura, proyectos escolares. Este tipo de información se compiló en la secretaría de cada institución educativa. La Tabla 1 muestra el número de docentes por nivel de EGB.

Tabla 1
Número de docentes por nivel de EGB

Sección	No. Docentes Por instituciones educativas
Centro Educativo Soler Lux Dei	60
Escuela Luis Vernaza	40
	100

Se trabajó con un muestreo no probabilístico, por conveniencia, para escoger la muestra se incluyeron los casos disponibles y de fácil acceso. Por criterio del investigador se escogió trabajar con la población total (Hernández & Sampieri, 2010).

Variables e instrumentos

Variables de estudio y su operacionalización

Se refiere a variable aquellas características o particularidades de los sujetos que pueden cambiar y su alteración está sujeta a medición u observación (Hernández & Baptista, 2006). En la Tabla 2 se puede apreciar la operacionalización de las variables.

VARIABLES Y CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Tabla 2
Categorización de las variables

Variables	Conceptualización	Operacionalización	Indicadores Dimensiones	Escala
Percepción hacia el empleo de la Gamificación y los videojuegos	La motivación del alumnado es mayor con estos recursos, ya supone un estímulo a la hora de afrontar una actividad educativa. (Kapp, 2012)	Medición con base en la percepción de cada docente.	Cuestionario: Dimensiones y número de ítems: -Percepciones: 5 -Utilidad: 5 -Vialidad: 5 -Aplicaciones: 11	
Utilidad de la Gamificación y los videojuegos	La Gamificación puede ser útil en contextos con alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo (Etxeberria, 2017)	Medición en función de la percepción docente hacia el potencial didáctico de la Gamificación.		Likert 1= Totalmente desfavorable 2= Desfavorable 3= Ni favorable ni desfavorable 4= Favorable 5= Totalmente favorable
Aplicaciones de la Gamificación y los videojuegos	El trabajo gamificado contribuye a la adquisición, de competencias propias y digitales (Morales, Trujillo, & Francisco, 2015)	Medición con base en percepción de cada docente hacia el trabajo modificado en el aula.		
Viabilidad de la integración curricular de la Gamificación	La Gamificación es compatible con la integración curricular estrategias pedagógicas (Parente, 2012)	Medición con base en la percepción docente para evaluar con este método		

Instrumentos y procedimientos

Descripción del instrumento

En este estudio se utilizó la técnica de la encuesta a través del cuestionario elaborado por Aznar , Raso y Hinojo (2016) que permite conocer las percepciones de los docentes hacia el uso de la gamificación y los videojuegos en el aprendizaje. Se decidió utilizar esta técnica debido a que es una herramienta eficaz para obtener datos de forma concreta y concisa (Anguita, Labrador, Casas Anguita, Repullo, & Donado, 2003). El cuestionario permitió recoger datos demográficos como el sexo, la edad, nivel de trabajo, años de experiencia en la docencia y nivel académico. El instrumento está formado por 26 ítems: percepción (5 ítems), utilidad (5 ítems), viabilidad (5 ítems), aplicaciones (11 ítems) Ver anexo 1 y está dividido en 4 dimensiones: la primera dimensión refleja la percepción de los docentes hacia la incorporación de estrategias gamificadas. La segunda dimensión muestra la utilidad y el potencial didáctico de la Gamificación y los videojuegos en el aula. La tercera dimensión permite evaluar la viabilidad de la integración curricular de la Gamificación. La cuarta dimensión mide las aplicaciones e implicaciones curriculares de la Gamificación.

La escala utilizada en el instrumento sobre percepciones de los docentes hacia la Gamificación y videojuegos en el aula es la siguiente: Totalmente desfavorable=1; Desfavorable=2; Ni favorable ni desfavorable=3 Favorable= 4; Totalmente favorable=5. La encuesta identificó las percepciones docentes hacia estrategias gamificadas como Totalmente Favorable como la máxima puntuación y totalmente desfavorable como la mínima puntuación. Ver anexo 2

Validez y fiabilidad de los instrumentos

El contenido del cuestionario aplicado fue validado por Aznar, Raso, y Hinojo, (2016) y estuvo sometido al criterio de quince expertos: cinco docentes en ejercicio que laboran en los niveles de Educación Infantil y primaria, cinco profesores del departamento de Métodos

de Investigación y Diagnóstico en Educación de la Universidad de Granada y cinco profesores del departamento de didáctica y Organización Escolar (Frías, 2011).

Validez del contenido

La validez indica el grado en que un instrumento mide la variable que se busca analizar de forma real y objetiva (Hernández et al., 2010, p. 201). La estimación de los enunciados, a través de los expertos fueron valorados en las categorías de: Innecesaria, Útil o Esencial, acorde al modelo de Lawshe (1975) y se calculó el Índice de Validez de Contenido (IVC) mediante la siguiente:

$$IVC = \frac{n_e - N/2}{N/2}$$

Donde:

n_e = número de expertos que han valorado el ítem como innecesaria, útil o esencial.

N = número total de expertos que han evaluado el ítem.

Para que la validez del contenido sea aceptable el ICV tiene que estar entre +1 y -1, siendo el puntaje positivo el que indica una validez favorable. Lawshe (1975) propone que para la evaluación de 10 expertos necesitan como mínimo un IVC de 0.62 (Tristán López, 2008).

Análisis de fiabilidad

La medida de fiabilidad del presente estudio está basada en el coeficiente Alfa de Crombach, ya que se asume que los ítem están altamente correlacionados. Mientras más cerca se encuentre el valor alfa a 1, mayor será la consistencia interna de los ítems analizados (Frías, 2011). Según George y Mallery (2003) existe un rango de valores para evaluar el coeficiente Alfa de Cronbach donde indica que si el Coeficiente Alfa > 0.90, es Excelente; entre 0.80 y 0.89, es Bueno; entre 0.70 y 0.79 es Aceptable; entre 0.60 y 0.69 es Cuestionable, entre 0.50 y 0.59 es Pobre y menos de 0.50 es Inaceptable, concluyendo que el coeficiente para esta investigación debe ser mayor a 0.70 para que sea aplicable.

Procedimiento

En el Centro Educativo Soler Lux DEI, mediante oficio se solicitó la debida autorización a la Rectora de la Unidad para la aplicación del cuestionario. De igual manera se envió el respectivo oficio al Rector de la Escuela de Educación Básica Luis Vernaza. Con las debidas autorizaciones se procedió a la aplicación del cuestionario en forma online, a través de un formulario de Google (Ver anexo 3).

Análisis de datos

El análisis cuantitativo de frecuencias de cada enunciado de la encuesta se realizó a través de ordenamientos estadísticos descriptivos, lo cual describe los valores o el puntaje obtenido para cada variable (Hernández et al, 2010). Se aplicaron técnicas estadísticas según la naturaleza de los datos recopilados. Los datos recogidos fueron procesados en el programa estadístico SPSS versión 25. Para analizar los resultados se efectuaron tablas de medidas de tendencia central, frecuencias, porcentajes y gráficos en Excel para comparar las situaciones entre la institución Centro Educativo Soler Soler y la Escuela de Educación Básica Luis Vernaza, destacando las principales preguntas que influyen en cada una de las dimensiones. Además, se realizó la prueba no paramétrica Chi Cuadrado para comprobar si existen o no relaciones entre las variables de estudio.

Para responder a las interrogantes de este estudio: ¿Qué percepciones tienen los docentes hacia la incorporación de estrategias de Gamificación y videojuegos? ¿Cuál es el grado que el profesorado tiene acerca de las estrategias de Gamificación y videojuegos? ¿De qué forma incurren las percepciones de los docentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje?, se empleó el instrumento: Percepciones de los futuros docentes respecto al potencial de la ludificación y videojuegos en los procesos de enseñanza – aprendizaje

(Aznar, Raso, & Hinojo, 2016). Los rangos de interpretación facilitaron el análisis de las percepciones docentes y sus dimensiones. En la dimensión de percepción para el empleo de Gamificación y videojuegos en el aula se utilizó desde la pregunta P1 hasta la P5; para la dimensión Utilidad y potencial didáctico de la Gamificación y videojuegos se utilizaron los puntajes de la pregunta U1 hasta la U 5; para la dimensión Viabilidad de la Gamificación y videojuegos se trabajó con las pregunta V1 hasta la V5; y por , para la dimensión Aplicaciones de la integración curricular de la Gamificación se utilizaron las preguntas desde la A1 hasta la A11. Para su interpretación se utilizó los siguientes rangos:

Tabla 3

Rangos de puntajes para la interpretación de las percepciones

Nivel	Interpretación (enunciados representativos)	Puntaje
Totalmente desfavorable	Estoy tratando permanentemente de incorporar estrategias gamificadas. Algunas veces me frustro tratando de emplear Gamificación y videojuegos como herramientas de clases y no tengo confianza cuando las uso.	1-26
Desfavorable	Estoy ganando autoconfianza en la incorporación de estrategias gamificadas y videojuegos. Estoy empezando a sentirme a gusto empleando estos recursos.	27-52
Ni favorable ni desfavorable	No estoy seguro en incorporar estrategias de Gamificación y videojuegos.	53-78
Favorable	Puedo aplicar lo que sé acerca de las estrategias gamificadas y videojuegos en clase. Soy capaz de emplearlas como ayuda a la instrucción y lo he adaptado dentro del currículo.	79-104
Totalmente favorable	Me gusta innovar con estrategias gamificadas y videojuegos en clase y lo adapto dentro del currículo.	105-130

Fuente: Wozney, L., Venkatesh, V., & Abrami, P. (2006). Implementing Computer Technologies: Teachers' Perceptions and Practices. *Journal of Technology and Teacher Education*, (págs. 173-207).

El puntaje obtenido por cada docente, con referencia a las respuestas de los 26 ítems, da como resultado 130 puntos si un docente selecciona el ítem Totalmente favorable; y como

resultado 26 puntos si el docente ha respondido en la categoría totalmente desfavorable. En referencia a los puntajes obtenidos de forma personal, la encuesta reflejó el nivel de percepciones docentes hacia la incorporación de estrategias gamificadas de las instituciones encuestadas. Estos niveles se aplicaron para las cuatro dimensiones.

Tabla 4

Niveles de percepciones docentes hacia la incorporación de estrategias de Gamificación

Dimensión	Nivel	Puntaje
Percepción para el empleo de Gamificación y videojuegos en el aula	Totalmente desfavorable	1-5
	Desfavorable	2-10
	Ni favorable ni desfavorable	3-15
	Favorable	4-20
	Totalmente favorable	5- 25
Utilidad y potencial didáctico de la Gamificación y los videojuegos en el aula	Totalmente desfavorable	1-5
	Desfavorable	2-10
	Ni favorable ni desfavorable	3-15
	Favorable	4-20
	Totalmente favorable	20-25
Vialidad de la integración curricular de la gamificación y los videojuegos	Totalmente desfavorable	1-5
	Desfavorable	2-10
	Ni favorable ni desfavorable	3-15
	Favorable	15-20
	Totalmente Favorable	20-25
Aplicaciones de la integración curricular de la gamificación y los videojuegos	Totalmente desfavorable	1-11
	Desfavorable	2-22
	Ni favorable ni desfavorable	3-33
	Favorable	4-44
	Totalmente favorable	5-55

Caracterización de la muestra

De los 100 docentes encuestados, 89 son mujeres, lo que corresponde al 89% y 11 son varones, que representan el 11%. En la variable edad, 18 docentes oscilan entre 19 y 24 años, correspondientes al 18%; se cuenta con 23 docentes que fluctúan entre 25 a 30 años quienes representan el 23%, un grupo de 40 docentes tienen entre 31 a 36 años, lo que corresponde al 40%; con edades entre 37 a 42 años se tienen 11 docentes que representan un 11%; se

encuestó a 7 docentes con edades entre 43 a 48 años lo que corresponde al 7% y más de 48 años sólo un docente que equivale al 1%. Respecto a la formación académica, el mayor porcentaje corresponde al Tercer Nivel, con un total de 92 docentes, equivalentes al 92%; con título de cuarto Nivel se refleja un número de 8 docentes, con un porcentaje del 8%.

Con relación a los docentes de nivel Inicial, se tienen 16 docentes, que equivalen al 16% en Básica Elemental trabajan 39 docentes, correspondientes al 39%; con respecto a Básica Media se tienen 3 docentes, que representan el 3%; y en Básica Superior hay 16 docentes que corresponden al 16%. En base a estos resultados, se observa que el 81% de la población docente es joven de menos de 48 años. Por otro lado, se observa el 92% de la población tiene tercer nivel y sólo un 8% de la población tiene una preparación de cuarto nivel.

Los contextos son diferentes en cada institución. En Soler Lux Dei el 52% de los docentes del Centro Educativo Soler Lux Dei manifiestan que sí tienen acceso a recursos tecnológicos en el salón de clases, mientras que el 48% de los docentes expresan que no tienen acceso a estos recursos tecnológicos. En la Escuela de Educación Básica Luis Vernaza el 30% de los docentes expresan que sí tienen acceso a estos recursos, pero el 70% de ellos indican que no los tienen. Estos datos se muestran en la tabla 5.

Tabla 5
Caracterización de la muestra

Descripción	Número	Porcentaje
Género		
Femenino	89	89%
Masculino	11	11%
Edad		
De 19 a 24 años	18	18 %
De 25 a 30 años	23	23%
De 31 a 36 años	40	40%
De 37 a 42 años	11	11%
De 43 a 48 años	7	7%
Más de 48 años	1	1%
Grado Académico		
Tercer Nivel	92	92%
Cuarto nivel	8	8 %
Nivel imparte clase		
Inicial	26	26%
Elemental	39	39%
Media	19	19%
Superior	16	16%
Acceso a Recursos Tecnológicos		
Centro Educativo	SI	NO
Soler Lux DEI	52%	48%
Escuela de Educación Básica Luis Vernaza	30%	70%

Para determinar el nivel de percepción de los encuestados se establecieron dos rangos: Favorable y Desfavorable. El rango Favorable tiene una puntuación de 66 a 130 puntos, mientras que el Desfavorable de 0 a 65 puntos, estos datos se observan con mayor precisión en la Tabla 6.

Tabla 6

Rango de puntajes para la interpretación de las percepciones de los docentes

Percepción	Definición	Rango
Desfavorable	Perciben a la incorporación de las estrategias de Gamificación y videojuegos errados y poco usables, ya que no le encuentran un fin educativo compatible el currículum actual.	0-65
Favorable.	Perciben a la incorporación de las estrategias de Gamificación y videojuegos muy significativas, ya que tienen un fin educativo de la sociedad actual.	66-130

Fuente: Wozney, L., Venkatesh, V., & Abrami, P. (2006). Implementing Computer Technologies: Teachers' Perceptions and Practices. *Journal of Technology and Teacher Education*, (págs. 173-207).

Para procesar los datos obtenidos en esta investigación se trabajó con tablas de contingencia y análisis estadístico utilizando el software SPSS 25 para ejecutar pruebas no paramétricas, como la prueba Chi cuadrado y el Coeficiente de contingencia.

Análisis de los resultados

Pregunta 1: ¿Qué percepciones tienen los docentes hacia la incorporación de estrategias de Gamificación y videojuegos en el aula?

Con relación al estudio realizado, la percepción general indica que el 31% de los docentes tienen una percepción favorable hacia las estrategias de Gamificación y videojuegos en el aula y que el 69% de la población tiene una percepción desfavorable hacia las estrategias gamificadas y videojuegos, esto se debe a que cada dimensión afecta de forma directa a la variable percepción; sin embargo, aunque la puntuación mayor se muestre desfavorable en el contexto general, hay dimensiones como el Empleo hacia las estrategias de Gamificación y videojuegos en el aula que obtuvo el 55% favorable y el 45% desfavorable y la dimensión Utilidad hacia el empleo de Gamificación y videojuegos que obtuvieron un puntaje de 59% favorable y 41% desfavorable, estos resultados concuerdan con los estudios realizados por Deci & Ryan (1985) donde se comprobó que los docentes pueden saber que una estrategia es útil y tener el entusiasmo de emplearla, pero si no están capacitados y no tienen los recursos

para emplearla es probable que la omitan y que jamás la incorporen en sus prácticas académicas.

Los resultados que más incidieron en la percepción general son la dimensión Viabilidad hacia las estrategias de Gamificación y videojuegos en el aula que obtuvo un resultado de 51% desfavorable y un 49% favorable, otra de las dimensiones influyentes de este estudio es la dimensión Aplicación hacia las estrategias de Gamificación y videojuegos en el aula, que obtuvo el 64% desfavorable y un 36% favorable, estos resultados corroboran los estudios realizados por Fernandez y Fernandez (2016) quienes manifiestan que si los docentes no están capacitados respecto a temas didácticos, creerán que sus estrategias de aprendizaje no serán compatibles con las necesidades de evaluación de rendimiento y logro, tal y como establece la normativa vigente en materia educativa. Por esta razón, Sánchez y Peris (2015) recomienda que es necesario capacitar al docente en estrategias gamificadas con videojuegos, ya que la potencialidad va más allá del entretenimiento y desarrolla habilidades de autonomía y trabajo en equipo.

En la Tabla 7 se evidencian los resultados a nivel general de los docentes encuestados en el Centro Educativo Soler Lux Dei de la ciudad de Guayaquil y la Escuela de Educación Básica Luis Vernaza de la parroquia Marcelino Maridueña.

Tabla 7

Porcentaje de las dimensiones de las percepciones docentes hacia la incorporación de la Gamificación y los videojuegos

Percepción General			Dimensión de las percepciones docente hacia la Gamificación y videojuegos							
			Empleo		Utilidad		Viabilidad		Aplicación	
Nivel	Docentes	%	Docentes	%	Docentes	%	Docentes	%	Docentes	%
Favorable	31	31%	55	55%	59	59%	49	49%	36	36%
Desfavorable	69	69%	45	45%	41	41%	51	51%	64	64%
Total	100	100	100		100	100	100	100	100	100

Pregunta 2: ¿Qué percepciones tienen los docentes hacia el empleo de estrategias de Gamificación y videojuegos?

Para dar respuesta a la pregunta 2, se procedió a analizar las percepciones por dimensión. En la Dimensión 1 se observa que un 55% de los docentes tienen una posición favorable hacia el empleo de la Gamificación y los videojuegos en el aula; mientras que un 45% tiene una percepción desfavorable hacia la misma.

Con base a las condiciones en las que trabajan los docentes, el no emplear estrategias gamificadas y videojuegos en la institución se debe a factores como desconocimiento del tema, falta de recursos tecnológicos actualizados, computadoras para cada estudiante, calidad de internet deficiente, y contar con un laboratorio de cómputo para ser usado por estudiantes de primaria y secundaria. Información proporcionada por el DECE de la Unidad Educativa Soler, en el año 2018 permitió destacar que existen alrededor de 3 casos de necesidades educativas especiales de Hiperactividad y déficit de atención por salón, donde el maestro trata de equilibrar el movimiento para que exista concentración, mientras atiende conductas disruptivas en el aula; estas situaciones pueden dificultar la aplicación de estrategias de Gamificación, sumado a la falta de recursos adecuados, para aplicar procedimientos de atención a la diversidad que se convierte en una prioridad sobre las demás acciones. Por otro lado los docentes de la Escuela de Educación Básica Luis Vernaza, indican que les gustaría innovar y aplicar estrategias gamificadas y videojuegos, pero que el desconocimiento de las estrategias dificultan este proceso, anexo a la infraestructura poco adecuada para trabajar con videojuegos.

Estos resultados concuerdan con los estudios realizados por Rodríguez y Megías (2002) quienes mencionan que los docentes no gamifican sus clases por temor a generar demasiado movimiento en el aula, desencadenando indisciplina en el salón y por la falta de conocimiento sobre la estrategia de Gamificación. La dimensión 1 del cuestionario permitió

comprender cuál es la relación entre las percepciones de los docentes respecto al empleo de la Gamificación y su influencia en la percepción general que tengan respecto a la Gamificación como recurso pedagógico.

El resultado evidenció que el 89,1%, es decir, 41 docentes mostraron una percepción desfavorable tanto al empleo de la Gamificación como a la percepción global hacia la Gamificación y videojuegos como recurso pedagógico; además, se tiene que el 48,1% de docentes que evidenciaron una percepción favorable en esta dimensión también tiene percepciones favorables globales hacia la Gamificación y uso de videojuegos en sus actividades educativas.

La percepción desfavorable respecto al empleo de la Gamificación en las instituciones educativas, según los docentes, se debe a la falta de recursos; pues en la que no todos los maestros tienen acceso a computadoras. Además, se cuenta con un solo laboratorio para toda la institución que no abastece para cubrir las necesidades de los maestros. Este resultado concuerda con el estudio de Aznar, Raso y Hinojo (2016) quienes indican que existe una relación entre la dimensión empleo de Gamificación y la percepción general sobre estrategias gamificadas; es decir, cada variable incide de forma directa sobre los resultados. La pregunta que más influyó en la dimensión 1 para que hubiera percepción desfavorable es la número 2 que menciona: Si el trabajo en el aula se produce en un contexto divertido, es probable que mejore la calidad del aprendizaje, los docentes difieren de esta pregunta ya que les resulta difícil tener control en el salón cuando existen muchos casos de estudiantes con hiperactividad y déficit de atención. Estudios realizados por Kapp (2014) revelan que los contextos divertidos forman estudiantes exitosos, ya que se muestran participativos y activos en clase.

La tabla 8 muestra los porcentajes respecto al cruce de las variables percepción sobre el empleo de la Gamificación, los videojuegos en el aula y las percepciones globales que

tienen los docentes hacia la incorporación de la Gamificación y videojuegos en las actividades docentes.

Tabla 8

Tabla de Contingencia Dimensión 1 Empleo de Gamificación y videojuegos

		Desfavorable	Favorable	Total
Percepción	Desfavorable	41	28	69
		89,1%	51,9%	69,0%
	Favorable	5	26	31
		10,9%	48,1%	31,0%
Total		46	54	100
		100,0%	100,0%	100,0%

Se observa en la figura 2, las percepciones de las instituciones encuestadas de forma individual. El centro educativo Soler tiene una percepción favorable del 36% y no favorable un 24% mientras que La Escuela de Educación Básica Luis Vernaza tiene un 18% de percepción favorable y un 21% desfavorable. Es probable que la diferencia entre estos contextos se deba a que el acceso infraestructura, capacitación y supervisión es mucho más amplia en Soler Lux Dei, mientras que en la escuela Luis Vernaza se necesita ampliar el laboratorio de computación y los cursos de actualización docente en estrategias pedagógicas.

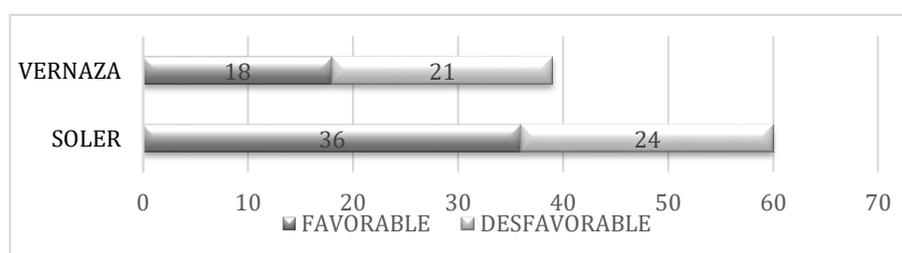


Figura 1 Percepción dimensión 1 Empleo hacia estrategias de Gamificación Y Videojuegos en el aula

En la tabla 9, Percepción hacia el empleo de Gamificación y videojuegos, se puede observar la existencia de una correlación entre las variables ($X^2 = 16.138$, $p < 0,05$) por medio de la prueba estadística Chi Cuadrado, estos resultados concuerdan con los estudios de Kapp

(2012) quien manifiesta que el empleo y la percepción son factores que están interrelacionadas a la hora de aplicar estrategias gamificadas con el fin de promover el aprendizaje y la resolución de problemas.

Tabla 9
Pruebas de Chi Cuadrado Percepción empleo de gamificación

	Valor	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	16,138 ^a	,000
N de casos válidos	100	

Pregunta 3: ¿Qué percepciones tienen los docentes respecto a la utilidad de las estrategias de gamificación y videojuegos?

Como respuesta a la pregunta 3, se puede observar que en la Dimensión 2, un 50,8% de los docentes encuestados tienen una percepción favorable sobre la utilidad y potencial didáctico de la Gamificación y los videojuegos en el aula, sin embargo, el otro 97,6% de los docentes manifiestan una percepción desfavorable, estos datos tienen relación con los estudios realizados por Etxeberria (2017) donde afirma que si no se gestiona el buen uso de los videojuegos no existe utilidad educativa y es probable que resulte incompatible con el currículo actual y en contextos con necesidades educativas especiales. Estudios realizados por Torres y Romero (2018) indican que para implementar estrategias gamificadas, los docentes deben entender la utilidad de los elementos y mecánicas de juego, para fomentar el esfuerzo, la autorregulación, sacrificio, recompensa y alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Los resultados obtenidos, indican que los docentes tienen una percepción favorable sobre la Gamificación y videojuegos, sin embargo; es necesario capacitar a los docentes sobre cómo aplicar estrategias de Gamificación y videojuegos en el aula.

Tabla 10

Tabla de contingencia Dimensión 2 Utilidad y potencial didáctico de la gamificación y los videojuegos en el aula

		Desfavorable	Favorable	Total
Percepción	Desfavorable	40 97,6%	29 49,2%	69 69,0%
	Favorable	1 2,4%	30 50,8%	31 31,0%
Total		41 100,0%	59 100,0%	100 100,0%

A continuación, se observa en la figura 3 las percepciones de las instituciones. El centro educativo Soler tiene una percepción favorable del 35% y no favorable un 24%. La Escuela de Educación Básica Luis Vernaza tiene un 24% de percepción favorable y un 14% desfavorable. Se puede inferir en base a los resultados obtenidos, que Soler tiene un puntaje más favorable debido a su infraestructura tecnológica y a su capacitación constante de maestros en el área de estrategias didácticas y dinámicas de juego. Por otro, lado se recomienda que la Escuela Luis Vernaza facilite el acceso de computadores y proyectores para que los docentes impartan su clase y que capaciten a sus docentes en el uso de recursos tecnológicos. Este resultado concuerda con los estudios de Teixes (2015) que menciona que para incorporar estrategias de videjuegos en el aula, los maestros deben aprender a trabajar de forma dinámica e interactiva.

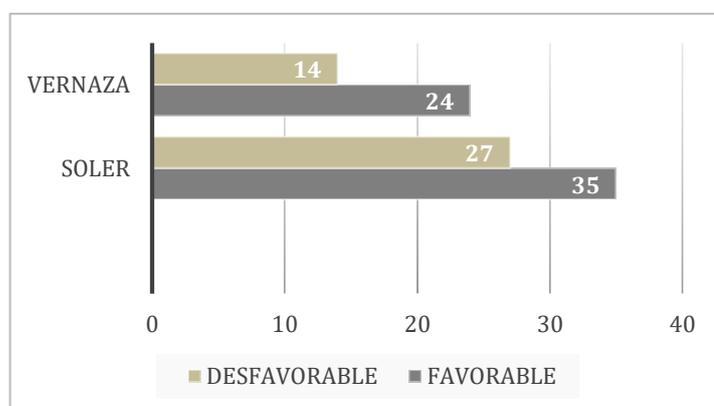


Figura 2. Percepción Dimensión 2 Utilidad Hacia las estrategias de Gamificación y videojuegos en el aula

En la tabla 11 se pueden observar los valores que muestran la existencia de una correlación entre las variables ($X^2 = 16.138$, $p < 0,05$) Percepción general y Utilidad de la Gamificación y videojuegos por medio de la prueba estadística Chi Cuadrado con una relación asintótica del 0,000.

Tabla 11
Pruebas Chi Cuadrado Utilidad

	Valor	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	26,501 ^a	,000
N de casos válidos	100	

Pregunta 4: ¿Qué percepciones tienen los docentes respecto a la viabilidad de las estrategias de Gamificación y videojuegos?

Con respecto a la respuesta de la pregunta 4, correspondiente a la Dimensión 3 sobre la Viabilidad de la integración curricular de la Gamificación y videojuegos en el aula, un 53,1% de los docentes encuestados tiene una percepción favorable sobre la viabilidad de la integración curricular de la Gamificación y los videojuegos en el aula, sin embargo, el 90,2% manifiestan una percepción desfavorable, esto concuerda con los estudios de Torres & Romero (2018) quienes afirman que no siempre resulta viable para los docentes la aplicación de estrategias gamificadas y videojuegos, porque consideran que estas metodologías no siempre son compatibles con las necesidades de evaluación, ni con el currículum actual ya que el art. 184 del reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2017) indica que las pruebas pueden ser diagnósticas, formativas y sumativas, al aplicar Gamificación se podría aplicar de manera formativa ya que el contexto de juego no es un elemento formal. Sin embargo Burke (2014) indica que la Gamificación y los videojuegos pueden facilitar una evaluación, siempre y cuando el docente adapte los procesos que requiere esta estrategia.

En las escuelas encuestadas los maestros manifestaron que la carga horaria es excesiva y les falta tiempo para estructurar las clases que incluyan Gamificación, peor aún videojuegos. Además expresan que se les dificulta la conexión entre las materias y recursos tecnológicos. Con relación a estos datos se puede describir que los docentes tienen una percepción desfavorable no hacia la Gamificación y videojuegos, sino que describen que no es viable en su entorno educativo aplicar dichas estrategias. Los datos en mención de observan en la tabla 12.

Tabla 12

Tabla de contingencia Percepción 3 Viabilidad de la integración curricular de la gamificación y los videojuegos en el aula

		Desfavorable	Favorable	Total
Percepción	Desfavorable	46 90,2%	23 46,9%	69 69,0%
	Favorable	5 9,8%	26 53,1%	31 31,0%
Total		51 100,0%	49 100,0%	100 100,0%

A continuación, se observa en el gráfico 3, las percepciones de las instituciones encuestadas. El centro educativo Soler tiene una percepción favorable del 40% y no favorable un 23% mientras que la Escuela de Educación Básica Luis Vernaza tiene un 9% de percepción favorable y un 29% desfavorable. Se puede inferir que en el Centro Educativo Soler, a futuro se podría implementar estrategias de videojuegos debido al espacio informático con el que cuenta; por otro lado, la Escuela Luis Vernaza podría aplicar este proyecto con videojuegos adquiriendo más computadores para su laboratorio y ampliando el ancho de banda de internet.

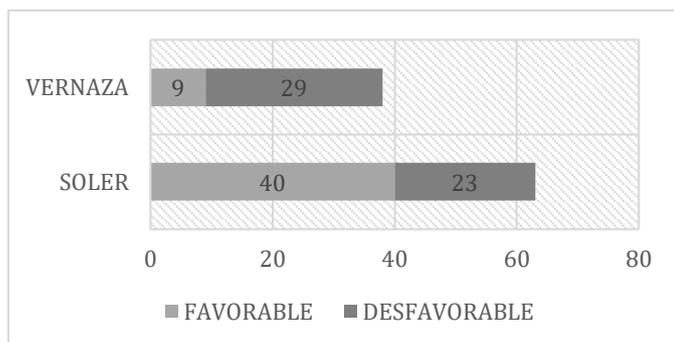


Figura 3. Percepción Dimensión 3 Viabilidad hacia el empleo de Gamificación y Videojuegos

Los resultados de la prueba estadística Chí Cuadrado mostraron la existencia de una correlación entre las variables: Percepción general y Utilidad de la Gamificación y videojuegos, estos datos se observan en la Tabla 13.

Tabla 13
Pruebas de chi-cuadrado Viabilidad

	Valor	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	21,861 ^a	,000
N de casos válidos	100	

Pregunta 5: ¿Qué percepciones tienen los docentes respecto a la aplicación de las estrategias de Gamificación y videojuegos?

Para responder a la pregunta 5, se planteó la Dimensión 4 sobre las Aplicaciones de la integración curricular de la Gamificación y los videojuegos, el presente estudio constató que la viabilidad y la integración curricular de Gamificación y videojuegos son un factor preponderante, sin embargo los docentes indicaron que el desconocer las estrategias, la falta de tiempo y de recursos les dificulta integrar estrategias con videojuegos, mencionan además que en los salones de clases donde existe un exceso de estudiantes con necesidades educativas especiales con hiperactividad y que resulta difícil integrar y aplicar estrategias gamificadas,. Sólo un 69,4 % de los docentes tienen una percepción favorable hacia la aplicación de la

integración curricular de la Gamificación y los videojuegos, y un 90.6% tiene una percepción desfavorable, Esto concuerda con los estudios de Torres y Romero (2018), quienes expresan que para integrar estrategias gamificadas y con videojuegos, es necesario que el docente cuente con un ambiente favorable, donde se prepare el material de forma anticipada. Los de Fernandez y Fernandez (2016) indican que las estrategias gamificadas permiten al docente ser un investigador innato, innovar y compartir datos fácilmente, proporcionando a la comunidad educativa un acceso sin precedentes al conocimiento y a la información, este punto concuerda con las investigaciones de Vázquez (2012) donde el docente es innovador, creativo y participativo. Con relación a estos a estos datos se puede describir que los docentes tienen una percepción desfavorable no hacia la gamificación y videojuegos, sino que describen lo difícil que es la aplicación de la misma con el currículum y los contextos educativos que los rodea. Los resultados obtenidos se observan en la tabla 14.

Tabla 14

Tabla de Contingencia Aplicaciones de la Integración curricular de la gamificación y los videojuegos

		Desfavorable	Favorable	Total
Percepción	Desfavorable	58 90,6%	11 30,6%	69 69,0%
	Favorable	6 9,4%	25 69,4%	31 31,0%
Total		64 100,0%	36 100,0%	100 100,0%

En la figura 5 se observan los resultados de las percepciones institucionales. El centro educativo Soler tiene una percepción favorable del 27% y no favorable un 33%. La Escuela de Educación Básica Luis Vernaza tiene un 9% de percepción favorable y un 30% desfavorable. Los datos de este estudio indican que es difícil para los docentes aplicar estrategias gamificadas y de videojuegos debido a factores como la carga horaria y el poco dominio del tema. Sin embargo hay una realidad muy marcada del 18% favorable entre el Centro Educativo Soler y la Escuela Luis Vernaza en cuanto a la aplicación de estrategias

gamificadas, esta brecha probablemente se debe a los accesos a recursos tecnológicos que posee Soler y a la actualización constante de sus maestros en temas de tecnología e innovación educativa, es recomendable que la escuela Luis Vernaza faciliten el acceso a recursos tecnológicos de sus maestros e incremente las capacitaciones en temas de tecnología educativa.

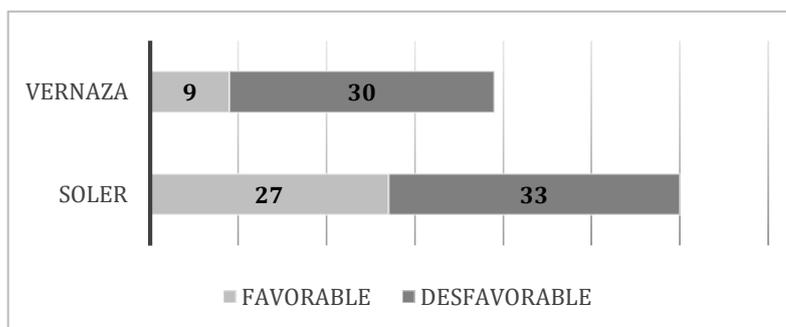


Figura 4. Percepción Dimensión 4 Aplicación del empleo de Gamificación y Videojuegos en el Aula

Con el fin de constatar la correlación entre las variables Percepción general y Aplicación hacia el empleo de Gamificación y videojuegos, se utilizó la prueba estadística Chi Cuadrado. Estos datos se reflejan en la tabla 12.

Tabla 15
Pruebas de chi-cuadrado Dimensión 4 Aplicación

	Valor	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	38,867 ^a	,000
N de casos válidos	100	

Conclusiones y Discusión, recomendaciones y limitaciones

Conclusiones y Discusiones

Las estrategias de Gamificación y videojuegos como medio didáctico permiten una interacción efectiva, produciendo en el estudiante un aprendizaje significativo a través de la exploración y superación de retos. El contexto de juego puede ser un ensayo para aprender a

asumir riesgos y vencer dificultades; sin embargo, una de las principales disyuntivas a la hora de incorporar estrategias gamificadas y de videojuegos son las percepciones de los docentes; pero ¿cuáles son las interrogantes que irrumpen en la percepción de cada docente?, ¿Qué percepciones tienen los docentes hacia la incorporación, empleo, utilidad, viabilidad, utilidad y aplicación de estrategias de Gamificación y videojuegos en el aula? ¿Qué Dimensiones inciden en la percepción de un docente a la hora de incorporar estrategias gamificadas y de videojuegos?

El objetivo principal de esta investigación permitió analizar las percepciones de los docentes hacia la incorporación de estrategias de Gamificación Videojuegos. En este estudio participaron docentes del Centro Educativo Soler y la Escuela de Educación Básica Luis Vernaza que permitieron responder a esta investigación, en la cual se plantearon 5 preguntas para realizar un diagnóstico completo sobre las percepciones de los docentes hacia la incorporación de estrategias de Gamificación y videojuegos según sus dimensiones.

Al analizar los datos generales, se observó que las percepciones docentes en general, arrojan un valor del 31% favorable y el 69% desfavorable; sin embargo, esto no quiere decir que los docentes piensen que la Gamificación y los videojuegos sean estrategias desfavorables, sino probablemente hay contextos que no son los más adecuados para aplicarlos, esto es corroborado en cada dimensión, donde algunas obtuvieron un puntaje mayor, como las Dimensiones Empleo de Gamificación y videojuegos que obtuvo el 55% favorable y el 45% desfavorable y la Dimensión Utilidad de Gamificación y videojuegos que obtuvieron un puntaje de 59% favorable y 41% desfavorable, según Deci & Ryan (1985) esto se debe a que los docentes probablemente no aplican estas estrategias por no estar debidamente capacitados y por falta de tiempo; prueba de ello, son las dimensiones viabilidad y aplicación de la Gamificación y videojuegos que obtuvieron el menor puntaje con menos

del 50% favorable, probablemente esto se deba a lo que menciona Etxeberria (2017) quien expresa; que si no se gestiona el buen uso de los videojuegos los docentes no entenderán la utilidad educativa, y les será incompatible con el currículo actual y en contextos con necesidades educativas especiales.

Los resultados más representativos evidencian que los docentes, en las dimensiones Utilidad y Empleo de la Gamificación poseen una percepción favorable, esto es un buen punto, ya que ellos consideran la utilidad en emplear elementos gamificados y de videojuegos, sólo que no es viable incorporarlos en su entorno, dificultando su aplicación, ya sea por factores de falta de recursos, falta de capacitación o falta de tiempo.

Por otro lado, al comparar el nivel académico de los docentes con sus competencias digitales, se encontró que el 92% tiene tercer nivel académico, mientras que sólo el 8% tiene un nivel de maestría. De acuerdo con los resultados, el nivel de estudios incide en el desarrollo de competencias para incorporar Gamificación y videojuegos. Según Vailnant & Rosel (2006) afirman que mientras más capacitación y formación por parte de los docentes, mejoran su capacidad de innovar con estrategias a la vanguardia de la educación del siglo XXI.

En este estudio se pudo constatar que las percepciones docentes hacia estrategias gamificadas y videojuegos tienen una percepción favorable por parte de los docentes, sólo que hace falta que las instituciones educativas fomenten la actualización continua e innovación, preparando de esta manera los perfiles profesionales, para que adapten los contenidos de la materia impartida con actividades gamificadas y videojuegos. En la actualidad hay una variedad de cursos on line, inclusive gratuitos, que preparan al docente para el diseño de videojuegos.

Con relación a esta información se puede describir que los docentes tienen una percepción favorable sobre las estrategias de gamificación y videojuegos; sin embargo, es necesario una capacitación sobre el tema para disipar los temores hacia la viabilidad y aplicación de dichas estrategias. Sin embargo, la investigación reveló que hay otros factores ligados a la viabilidad y aplicación de estrategias gamificadas, tales como la infraestructura y el espacio, sobre todo en el momento de aplicar videojuegos como medio didáctico.

Este estudio contó con dos realidades educativas, la del Centro Educativo Soler Lux Dei, de la ciudad de Guayaquil, donde se pudo inferir que a futuro se podría implementar estrategias de videojuegos debido al espacio informático con el que cuenta. Por otro lado, se encuentra la Escuela de Educación Básica Luis Vernaza, ubicada en un cantón de la provincia del Guayas, en la que para implementar estrategias de gamificación y videojuegos se necesita adecuar la infraestructura tecnológica.

Sin embargo, hay que destacar que los docentes poseen una percepción favorable hacia las estrategias de Gamificación y videojuegos, no obstante, sólo necesitan potenciar sus conocimientos para la aplicación de los mismos.

Recomendaciones

Se recomienda que la metodología desarrollada para analizar la percepción docente hacia las estrategias de Gamificación y videojuegos en la Unidad Educativa Soler Lux Dei y la Escuela de Educación Básica Luis Vernaza se aplique en otros niveles académicos, con la finalidad de abarcar otros contextos que permitan el desarrollo de proyectos que engloben innovación de estrategias didácticas y percepciones.

Se recomienda también realizar un análisis estadístico que permita comparar los resultados de las percepciones de los docentes de los diferentes centros donde se realice la investigación.

Es importante involucrar en futuros estudios de esta naturaleza a los estudiantes para conocer sus percepciones hacia estas nuevas metodologías de aprendizaje como la Gamificación y los videojuegos.

Para futuros estudios, se propone implementar una metodología mixta, ya que esta base cuantitativa abordada en la presente investigación necesita un complemento cualitativo para conocer las razones por las cuales los docentes muestran diversas condiciones respecto a la incorporación de estrategias de Gamificación y videojuegos en el aula.

Limitaciones

La ausencia de un análisis cualitativo limita la interpretación de datos, ya que los números por sí mismo no evalúan la situación real acerca de las percepciones docentes hacia el uso de la Gamificación y los videojuegos como recursos de aprendizaje.

Cabe recalcar que los resultados fueron representativos para la institución educativa donde se aplicó el estudio; no obstante, no se puede generalizar puesto que responden a condiciones particulares del contexto educativo de las instituciones en mención. Al no realizarse una selección de la muestra mediante técnicas estadísticas y haber contado con un grupo de voluntarios podría existir sesgo en los resultados. El presente estudio no abarca factores personales, ni contextuales, no obstante los datos demográficos estuvieron incluidos porque estaban en el cuestionario, pero no fueron tomados en cuenta para la correlación.

Anexos 1

Percepciones de los futuros docentes

Educar 2017, vol. 53/1 19

Tabla 1. Relación de ítems del EG – P1

Código	Enunciado
M1	La motivación del alumnado es mayor con estos recursos.
M2	Si el trabajo en el aula se produce en un contexto divertido, entonces mejora la calidad del aprendizaje.
M3	El reto que supone la obtención de recompensas, puntos o medallas en un videojuego puede suponer un estímulo para el alumnado a la hora de afrontar una actividad educativa.
M4	La ludificación en algunas actividades educativas o disciplinas puede implicar la falta de motivación en otras actividades educativas en las que se sigan metodologías más tradicionales.
M5	La puesta en marcha de la ludificación en el aula es más motivadora para el profesorado a la hora de trabajar.
U1	Existe una utilidad educativa para los videojuegos.
U2	La ludificación debe utilizarse de manera puntual para diseñar actividades concretas que se vayan a desarrollar en el aula.
U3	La ludificación puede ser útil en contextos con alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE).
U4	El empleo de metodologías basadas en el uso de videojuegos es compatible con el currículum actual.
U5	La ludificación no tiene cabida en las aulas escolares por resultar excesivamente ociosa.
V1	La integración de los videojuegos en las aulas no resulta nada problemática.
V2	La ludificación es efectiva en el entorno educativo si comprende todo el currículum.
V3	La ludificación es compatible con las necesidades de evaluación de rendimiento y logro, tal y como establece la normativa vigente en materia educativa.
V4	Para garantizar su efectividad, es preciso que el profesorado siga itinerarios formativos sobre aplicación de técnicas de ludificación en el entorno educativo.
V5	La puesta en marcha de la ludificación en el aula exige ciertos criterios mínimos de selección de los juegos por parte del profesorado.
A1	El trabajo ludificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias en comunicación lingüística.
A2	El trabajo ludificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias matemáticas y básicas en ciencia y tecnología.
A3	El trabajo ludificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias digitales.
A4	El trabajo ludificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias para aprender a aprender.
A5	El trabajo ludificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
A6	El trabajo ludificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de conciencia y expresiones culturales.
A7	El trabajo ludificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias sociales y cívicas.
A8	Es importante implicar a la familia para hacer un uso pedagógico adecuado de los videojuegos.
A9	La ludificación es una estrategia pedagógica más eficaz que las metodologías tradicionales de enseñanza-aprendizaje.
A10	La planificación y el diseño de situaciones de aprendizaje en las que se integre el uso de videojuegos conllevan un esfuerzo extra por parte del profesorado.
A11	La puesta en práctica de la ludificación en el aula puede distraer a los alumnos de su objetivo pedagógico para centrarse más en el aspecto lúdico.

Fuente: elaboración propia.

Anexo 2

PERCEPCIONES SOBRE GAMIFICACIÓN Y VIDEOJUEGOS

El presente cuestionario pretende medir las percepciones de los docentes hacia el uso de estrategias gamificadas y videojuegos en el salón de clases.

***Obligatorio**

1. Datos específicos

Marca solo un óvalo.

- Hombre
 Mujer

2. En qué rango de edad se encuentra?

Marca solo un óvalo.

- Menos de 25 años
 De 25 a 35 años
 De 35 a 45 años
 De 45 a 55 años
 Más de 55 años

3. Nivel en el que imparte la docencia

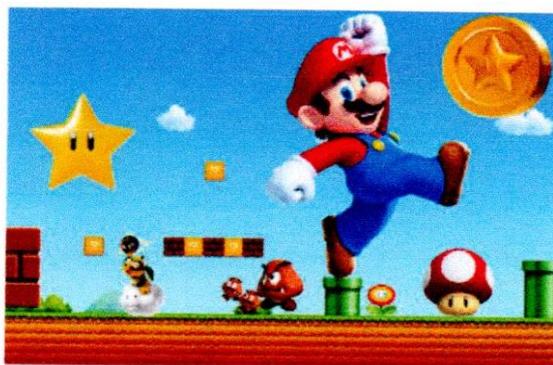
Selecciona todas las opciones que correspondan.

- Preparatoria
 Básica Elemental
 Básica Media
 Básica Superior
 Bachillerato (BGU)

4. Grado de formación académica?

Marca solo un óvalo.

- Tercer nivel
 Maestría
 PHD



5. Motivación para el empleo de la Gamificación y los videojuegos en el aula *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

	Totalmente desfavorable	Desfavorable	Ni favorable ni desfavorable	Favorable	Totalmente Favorable
La motivación del alumnado es mayor con estos recursos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Si el trabajo en el aula se produce en un contexto divertido, entonces mejora la calidad del aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El reto que supone la obtención de recompensas, puntos o medallas en un videojuego puede suponer un estímulo para el alumnado a la hora de afrontar una actividad educativa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La gamificación en algunas actividades educativas o disciplinas puede implicar la falta de motivación en otras actividades educativas en las que se sigan metodologías más tradicionales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La puesta en marcha de la gamificación en el aula es más motivadora para el profesorado a la hora de trabajar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Utilidad y potencial didáctico de la Gamificación y los videojuegos en el aula. **Selecciona todas las opciones que correspondan.*

	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
Existe una utilidad educativa para los videojuegos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La gamificación debe utilizarse de manera puntual para diseñar actividades concretas que se vayan a desarrollar en el aula.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La gamificación puede ser útil en contextos con alumnado que presente necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El empleo de metodologías basadas en el uso de videojuegos es compatible con el currículum actual.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La gamificación no tiene cabida en las aulas escolares por resultar excesivamente ociosa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7. Viabilidad de la integración curricular de la Gamificación y los videojuegos **Selecciona todas las opciones que correspondan.*

	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
La integración de los videojuegos en las aulas no resulta nada problemática.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La ludificación es efectiva en el entorno educativo si comprende todo el currículum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La gamificación es compatible con las necesidades de evaluación de rendimiento y logro, tal y como establece la normativa vigente en materia educativa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Para garantizar su efectividad, es preciso que el profesorado siga itinerarios formativos sobre aplicación de técnicas de gamificación en el entorno educativo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La puesta en marcha de la gamificación en el aula exige ciertos criterios mínimos de selección de los juegos por parte del profesorado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Aplicaciones/implicaciones de la integración curricular de la Gamificación y los videojuegos *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
El trabajo gamificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias en comunicación lingüística.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El trabajo gamificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias matemáticas y básicas en ciencia y tecnología.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El trabajo gamificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias digitales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El trabajo gamificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias para aprender a aprender.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El trabajo gamificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El trabajo gamificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de conciencia y expresiones culturales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El trabajo gamificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias sociales y cívicas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Es importante implicar a la familia para hacer un uso pedagógico adecuado de los videojuegos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La gamificación es una estrategia pedagógica más eficaz que las metodologías tradicionales de enseñanza-aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La planificación y el diseño de situaciones de aprendizaje en las que se integre el uso de videojuegos conllevan un esfuerzo extra por parte del profesorado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La puesta en práctica de la gamificación en el aula puede distraer a los alumnos de su objetivo pedagógico para centrarse más en el aspecto lúdico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Percepción de Los Docentes hacia la Incorporación de Estrategias de Gamificación y Videojuegos

PERCEPCIONES SOBRE GAMIFICACION Y VIDEOJUEGOS

9. Aplicaciones/implicaciones de la integración curricular de la Gamificación y los videojuegos *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

	Totalmente desfavorable	Desfavorable	Ni favorable, ni desfavorable	Favorable	Totalmente favorable
El trabajo gamificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias en comunicación lingüística.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El trabajo gamificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias matemáticas y básicas en ciencia y tecnología.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El trabajo gamificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias digitales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El trabajo gamificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias para aprender a aprender.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El trabajo gamificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El trabajo gamificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de conciencia y expresiones culturales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El trabajo gamificado en el aula puede contribuir a la adquisición, por parte del alumnado, de competencias sociales y cívicas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

PERCEPCIONES SOBRE GAMIFICACIÓN Y VIDEOJUEGOS

	Totalmente desfavorable	Desfavorable	Ni favorable, ni desfavorable	Favorable	Totalmente favorable
Es importante implicar a la familia para hacer un uso pedagógico adecuado de los videojuegos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La gamificación es una estrategia pedagógica más eficaz que las metodologías tradicionales de enseñanza-aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La planificación y el diseño de situaciones de aprendizaje en las que se integre el uso de videojuegos conllevan un esfuerzo extra por parte del profesorado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La puesta en práctica de la gamificación en el aula puede distraer a los alumnos de su objetivo pedagógico para centrarse más en el aspecto lúdico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ANEXO 3



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "LUIS VERNAZA"
Marcelino Maridueña, enero 28 de 2019

Lcda. Sabrina Zúñiga
Docente del Centro Educativo Soler Lux DEI

Presente

De mis consideraciones:

Una vez analizado el tema de su proyecto de Postgrado y los beneficios que brindaría a nuestra institución tanto al personal docente como a nuestros estudiantes, tengo el agrado de comunicarle que las puertas de nuestra escuela están abiertas para que aplique el cuestionario al personal de maestros y así nos informe el tipo de capacitaciones que nuestro personal debe recibir durante el nuevo año lectivo.

Como es de su conocimiento, las instituciones educativas deben brindar el apoyo necesario a los docentes que deseen aplicar proyectos que faciliten a los estudiantes sentirse seguros y con herramientas necesarias para afrontar a una sociedad demandante y eso va de la mano a que los docentes deben siempre estar innovando para brindar una educación de calidad a los discentes.

Agradezco de antemano por elegir nuestra institución.

Atte.

Lcdo. Lenin Ramírez Ibarra, Msc.

Rector de la Escuela de Educación Básica "Luis Vernaza"



ANEXO 4



Samborondón 20 de diciembre de 2018

Lcda. Mercedes Vásquez
Rectora del Centro Educativo Soler Lux DEI

De mis consideraciones:

Tengo el agrado de dirigirme a usted, para hacerle participe del proyecto que estoy elaborando para mi tesis de Postgrado en Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Casa Grande. Dicho proyecto está circunscrito a la percepción que tienen los docentes hacia la aplicación de estrategias de Gamificación y videojuegos en el aula, para ello solicito a usted que me permita aplicar un cuestionario a los docentes de su institución para detectar el tipo de capacitación que necesitan para innovar sus clases. Los resultados de esta encuesta se lo haré llegar gustosamente.

Agradezco de antemano su atención brindada. Bendiciones

PD: Le adjunto el cuestionario respectivo.



Lcda. Sabrina Zúñiga
Docente y Tutora de Quinto de Básica
Centro Educativo Soler Lux DEI

Bibliografía

- Acevedo, T. (2016). Percepciones: estudios del espacio. *UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ*, 1-67.
- Anchanetta, G. (2016). Percepciones, opiniones, hábitos, prácticas y preferencias de docentes y estudiantes ante la incorporación de las TIC en la secundaria del colegio Clasan. *DIALNET*, 39-54.
- Anguita, J., Labrador, J., Casas Anguita, J., Repullo, L., & Donado, C. (2003). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). Atención primaria*. Obtenido de <http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.+Cuestionario+y+Estadistica.pdf>
- APA, A. A. (1997). *LEARNER-CENTERED PSYCHOLOGICAL PRINCIPLES*. Obtenido de <http://www.apa.org/ed/governance/bea/learner-centered.pdf>
- Arenas, L., Castillo, R., & ángel, F. (2018). *John Dewey: Una estética de este mundo*. España: Servicio de Publicaciones, Universidad de Zaragoza.
- Aznar , I., Raso, F., & Hinojo, A. (2016). *Percepción de los futuros docentes respecto al potencial de la ludificación y la inclusión de los videojuegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de file:///C:/Users/USER/Downloads/317268-450955-1-PB.pdf
- Aznar, I., Raso, F., & Hinojo, M. A. (2017). Percepciones de los futuros docentes respecto al potencial de la ludificación y la inclusión de los videojuegos en los procesos de enseñanza. *EDUCAR, Vol. 53*, 1-28.

- Banfield, J., & Wilkerson, B. (2014). *Increasing Student Intrinsic*. Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1073237.pdf>
- Bayo, J. (1987). *Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales*. España: Anthropos .
- Bermeo, D. (2018). PERCEPCIONES DE DOCENTES SOBRE EL USO DE PRÁCTICAS INCLUSIVAS EN EL AULA DE UNA INSTITUCIÓN FISCAL. *Repositorio Universidad de Cuenca*, 1-45.
- Burke, B. (2014). *Gamify: cómo la gamificación motiva a las personas a hacer cosas extraordinarias*. Brookline: Bibliomotion.
- Castillo, M. L. (2010). *Percepción de los docentes en la utilización de las TIC*. Obtenido de <http://www.rieoei.org/deloslectores/3375Castillo.pdf>
- Cea Bello, A. (enero de 2014). *Diseño y desarrollo de aplicaciones software para la creación de actividades docentes con elementos de Gamificación*. Madrid, España. Obtenido de Universidad Autónoma de Madrid. Escuela Superior Politécnica: <file:///C:/Users/USER/Desktop/TESIS%20SABRY/apoyo%20tesis.pdf>
- Cohen, D. (2017). *Percepción Milenario de Gamificación como forma de compromiso en el lugar de trabajo*. *Aalto University, School of Business*, 1-57.
- Contreras , R., & Eguia, J. (2016). *Gamificación en las Aulas Universitarias*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Deci, E., & Ryan, R. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Nueva York: Plenum Press,.
- Educar. (2017). *Aprendiendo a través de la ludificación*. Vol. 53 núm. 1, p. 1-226. Obtenido de

file:///C:/Users/USER/Downloads/Ludicaci%C3%B3n%20y%20educaci%C3%B3n%20para%20pa%20ciudadania%20(1).pdf

Esparza, N. (2017). Percepciones de los docentes sobre el uso de las Tic en el Aula: El caso de la Universidad Técnica de Babahoyo. *3 Ciencias Edic. 20. Vol. 6 N.- 1*, 25-37.

Espot, M. (2006). *La autoridad del profesor: Qué es la autoridad y Cómo se adquiere*. Madrid: PRAXIS.

Etxeberria, F. (2017). Obtenido de Videojuegos y educación:

https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm

Fernandez, F., & Fernandez, M. J. (2016). Los docentes de la Generación Z y sus. *COMUNICAR N. 45 VOL XXIV* , 97-105.

Fernández, J., & Fernández, M. (2015). *Generation Zs Teachers and their digital Skills*.

Obtenido de Comunicar, N. 46 V XXIV: <http://eprints.rclis.org/29598/1/c4610en.pdf>

Frías, D. (2011). Obtenido de <https://www.uv.es/~friasnav/AlfaCronbach.pdf>

GARCÍA, A. (2014). *DIARIO EL COMERCIO*. Obtenido de

<https://www.elcomercio.com/tendencias/inocentes-mascaras-caretas-diversidad-ecuador.html>

García, A., & Grande de Prado, M. (2010). UEGOS DE ROL COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA: PERCEPCIONES DE DOCENTES EN FORMACIÓN Y ESTUDIANTES DE SECUNDARIA. *REDALYC.ORG*, 11 (3), 27-55.

García, F. (2013). La universidad de la próxima década: La Universidad Digital. 181-197.

García, M., & Murillo, R. (2017). *Percepciones que tienen los docentes del SENA - Centro de Comercio - Regional Antioquía sobre el uso de las TIC en los procesos de enseñanza*.

Obtenido de [https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1fE4PYTT-](https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1fE4PYTT-XbewNeOGDb_ovkkIDiokCJ_F)

[XbewNeOGDb_ovkkIDiokCJ_F](https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1fE4PYTT-XbewNeOGDb_ovkkIDiokCJ_F)

Gombrich, E. (2012). *Arte, Percepción y realidad*. España: PAIDOS IBERICA.

Gomez, G. (2017). PERCEPCIÓN Y VALORES: CONCEPTOS FECUNDOS E

INCOMPRENDIDOS. *Alternativas Cubanas en Psicología*. Vol. 5 N. 14, 1-121.

Hernández, J., Pennesi, M., Sobrino, D., & Vázquez, A. (5 de marzo de 2012). *Tendencias*

Emergentes en educación con TIC. Obtenido de Revista Espiral. P. 7- 286:

[https://www.researchgate.net/profile/Juan_Lopez-](https://www.researchgate.net/profile/Juan_Lopez-Garcia4/publication/321335526_Identificacion_y_regulacion_de_emociones_con_Scratch/links/5a1d7996a6fdcc0af326dfd1/Identificacion-y-regulacion-de-emociones-con-Scratch.pdf#page=14)

[Garcia4/publication/321335526_Identificacion_y_regulacion_de_emociones_con_Scr](https://www.researchgate.net/profile/Juan_Lopez-Garcia4/publication/321335526_Identificacion_y_regulacion_de_emociones_con_Scratch/links/5a1d7996a6fdcc0af326dfd1/Identificacion-y-regulacion-de-emociones-con-Scratch.pdf#page=14)

[atch/links/5a1d7996a6fdcc0af326dfd1/Identificacion-y-regulacion-de-emociones-con-](https://www.researchgate.net/profile/Juan_Lopez-Garcia4/publication/321335526_Identificacion_y_regulacion_de_emociones_con_Scratch/links/5a1d7996a6fdcc0af326dfd1/Identificacion-y-regulacion-de-emociones-con-Scratch.pdf#page=14)

[Scratch.pdf#page=14](https://www.researchgate.net/profile/Juan_Lopez-Garcia4/publication/321335526_Identificacion_y_regulacion_de_emociones_con_Scratch/links/5a1d7996a6fdcc0af326dfd1/Identificacion-y-regulacion-de-emociones-con-Scratch.pdf#page=14)

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*.

México: Mc Graw-Hill.

Hunicke, R., & LeBlanc, M. Z. (2004). «*MDA: A formal approach to game design and game*

research. Obtenido de <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>

INEC, I. (2017). *INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICAS Y CENSOS*; Obtenido de

[http://www.ecuadorencifras.gob.ec/el-analfabetismo-digital-en-ecuador-se-reduce-en-](http://www.ecuadorencifras.gob.ec/el-analfabetismo-digital-en-ecuador-se-reduce-en-10-puntos-desde-el-2012/)

[10-puntos-desde-el-2012/](http://www.ecuadorencifras.gob.ec/el-analfabetismo-digital-en-ecuador-se-reduce-en-10-puntos-desde-el-2012/)

Kapp, K. (2012). *The Gamification of learning and Instruction*.

Keller, J. (2013). *Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital*. Obtenido de

[https://infogram.com/conectivismo-una-teoria-de-aprendizaje-para-la-era-digital-](https://infogram.com/conectivismo-una-teoria-de-aprendizaje-para-la-era-digital-1g6qo2qvwqvyp78)

[1g6qo2qvwqvyp78](https://infogram.com/conectivismo-una-teoria-de-aprendizaje-para-la-era-digital-1g6qo2qvwqvyp78)

Lawshe, C. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563-575.

Lindsay, P. H., & Norman, D. A. (2013). *Procesamiento de la información humana: una introducción a la psicología*. London: Academic Press INC.

LOEI. (2017). *MINEDUC*. Obtenido de

<https://drive.google.com/file/d/0B5IY7txwJuWdcmxkTG9rVWhpYjA/view>

LOES. (2012). *Ley OrgánicadeEducaciónSuperior del Ecuador*. Obtenido de

[file:///C:/Users/USER/Downloads/loes%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/loes%20(1).pdf)

Marcano, B. (2008). *JUEGOS SERIOS Y ENTRENAMIENTO EN LA SOCIEDAD DIGITAL*.

Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201017343006.pdf>

Montoya, J., & Munera, M. (2018). Influencia de los videojuegos en los niños. *Revista Científica Dinamarca*, p4.

Morales, M., Trujillo, J., & Francisco, R. (2015). Percepciones acerca de la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la. 16. Sevilla, España.

ONU. (2018). *Naciones Unidas*. Obtenido de <https://www.cepal.org/es/proyectos/elac2020>

Oviedo, G. (2004). La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría de Gestalt. *Revista de Estudios Sociales*. N.18, 89-96.

Oviedo, G. (2004). *La Definición del Concepto de Percepción en Psicología con base en la Teoría Gestalt*. Obtenido de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2349282>

Parente, D. (2012). *GAMIFICACION EN LA EDUCACIÓN*. Obtenido de

http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_gamificacion.pdf#page=11

- Pegalajar, M. D. (2015). *Diseño y validación de un cuestionario sobre percepciones de futuros docentes hacia las TIC para el desarrollo de prácticas inclusivas*. Obtenido de https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1fE4PYTT-XbewNeOGDb_ovkkIDiokCJ_F
- Piaget, J. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: MORATA EDITORIAL.
- Pink, D. H. (2011). *Drive*. Unit States of América: Canongate Books.
- Polonio, B. (2008). *Terapia Ocupacional en la infancia*. España: PANAMERICANA EDITORIAL.
- RAE. (2018). *Real Academia de la Lengua*. Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>
- Rodríguez, E., & Megías, I. (2002). *Jóvenes y videojuegos*. Obtenido de <http://fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/238.pdf>
- Ruiz, C. (2018). *Educa y Aprende*. Obtenido de https://educayaprende.com/la-percepcion-y-el-aprendizaje/#Percepcion_y_Aprendizaje_sus_mecanismos
- Sanchez, J., & Peris, F. (2015). Gamificación. Education in the Knowledge Society. *Redalyc* , 16 (2), 13-15.
- Tapasco, O. G. (2017). Estudio comparativo sobre Percepción y uso de las TIC entre Profesores de Universidades. *Formación Universitaria Colombia*. Vol. 10 N. 2, 1-12.
- Tapia, J., & Panadero, E. (2014). Teorías de autorregulación educativa: una comparación y reflexión teórica. *Psicología Educativa*, 11-22.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: Fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: Editorial UOC.

Tejedor, A., & García, V. (2009). Medida de actitudes del profesorado universitario hacia la integración de las TIC. *Revista Comunicar Vol. XVII, núm. 33, 2009, pp. 115-124, 115-124.*

Torres, Á., & Romero, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica*. Quito: Editorial Universitaria Abya-Yala. Obtenido de https://www.academia.edu/37522873/Gamificaci%C3%B3n_y_transmedia_del_video_juego_al_libro._El_caso_de_Assassins_Creed

Tristán López, A. (2008). *Modificación al modelo de Lawshe para el dictamen cuantitativo de la validez de contenido de un instrumento objetivo*. México: Instituto de Evaluación e Ingeniería Avanzada.

UNESCO. (2008). *Estándares de Competencias en TIC para Docentes*. Obtenido de <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

UNESCO. (2018). *Aprendizaje Móvil*. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/aprendizaje-movil>

Uquillas, S. (2017). IMPORTANCIA DE LAS TIC SEGÚN LOS DOCENTES DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA. *SATHIRI Vol. 13, 113-121.*

Vázquez, E., & Sevillano, M. (2015). *Dispositivos digitales móviles en la educación: El aprendizaje Ubicuo*. Madrid: NARCEA, S.A.

Vázquez, P. (2012). *Una aproximación a un modelo de certificación de competencias docentes*. Obtenido de https://www.uv.mx/personal/albramirez/files/2014/02/nolasco_martinell.pdf

- Vázquez, S., & Difabio, H. (2015). *LOS MODELOS TEÓRICOS DEL APRENDIZAJE AUTO-REGULADO*. Obtenido de Revista de Orientación Educativa Dialnet Vol. 56, 95-110: file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-LosModelosTeoricosDelAprendizajeAutoreguladoYLaCon-5503928.pdf
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your*. Pennsylvania: Wharton Digital Press, 2012.
- Zichermann, G., & Cunningham. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Canada: Cambridge, MA: O'Reilly Media.