



La gamificación y las perspectivas técnicas profesionales en el contexto rural

Gamification and professional technical perspectives in the rural context

- ¹ Verónica Patricia Ávila Torres  <https://orcid.org/0009-0008-7664-4132>
Universidad Bolivariana Del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
Maestría en Pedagogía en Formación Técnica y Profesional
vpavilat@ube.edu.ec
- ² Amarilis Isabel Campoverde Moscol  <https://orcid.org/0009-0003-6923-0509>
Universidad Bolivariana Del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.
aicampoverdem@ube.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 10/10/2024

Revisado: 05/11/2024

Aceptado: 23/12/2024

Publicado: 05/01/2025

DOI: <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i1.3276>

Cítese:

Ávila Torres, V. P., & Campoverde Moscol, A. I. (2025). La gamificación y las perspectivas técnicas profesionales en el contexto rural. *Explorador Digital*, 9(1), 6-21. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i1.3276>



EXPLORADOR DIGITAL, es una Revista electrónica, **Trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://exploradordigital.org>
La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons en la 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Palabras claves:

gamificación,
educación rural,
habilidades
técnicas,
motivación.

Resumen

Introducción: la investigación presentó como objetivo, explorar las perspectivas sobre los aspectos lúdicos gamificados y el desarrollo de las habilidades e intereses técnico profesional en los estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Pluridocente Mayor “Abg. Juan Benigno Vela Hervas”, ubicada en contexto rural. **Objetivos:** Identificar criterios que relacionan a las experiencias gamificadas y el interés técnico profesional de los estudiantes. **Metodología:** el estudio desarrolló un enfoque cualitativo, de alcance descriptiva, explicativa y transversal. Se aplicaron grupos focales a estudiantes, docentes y padres de familia y; entrevista a directivo. La población corresponde a los 25 estudiantes y representantes del décimo año. Se seleccionaron 10 estudiantes, 10 padres de familia y 3 docentes. Se exploraron las categorías: Experiencias gamificadas y el interés técnico profesional. Se indagaron los criterios: Interés por el juego; Relación entre el juego y el desarrollo de habilidades técnicas; Experiencia entre el juego y habilidades técnicas; El interés técnico profesional a partir del juego; Información sobre opciones técnicas profesionales; El interés profesional; Relación entre el juego y el aprendizaje; Relación entre el juego y el interés técnico profesional. **Resultados:** Se destacó la importancia de considerar las necesidades y desafíos específicos del contexto rural al diseñar e implementar iniciativas de gamificación y desarrollo profesional, además se identificaron oportunidades para integrar la gamificación como una herramienta efectiva en la formación e innovación en el desarrollo profesional en el sector rural, aumentando la confianza de los estudiantes en sus habilidades técnicas y profesionales. **Conclusiones:** el análisis mostró que, aunque existen desafíos en la integración de juegos en el proceso de enseñanza, tanto estudiantes, padres y docentes coinciden en que su uso adecuado y bien estructurado puede ser altamente beneficioso para el desarrollo de habilidades técnicas y colaborativas. Existe un consenso sobre la importancia de las actividades lúdicas gamificadas en el proceso educativo, las cuales incrementan la motivación y el compromiso de los estudiantes y fomentan el desarrollo de habilidades colaborativas y técnicas. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Metodología – Didáctica. **Tipo de artículo:** original

Keywords:

gamification,
rural education,
technical skills,
motivation.

Abstract

Introduction: The objective of the research was to explore the perspectives on gamified playful aspects and the development of technical-professional skills and interests in tenth-year students of basic education of the Pluridocente Mayor Educational Unit "Abg. Juan Benigno Vela Hervás", located in a rural context.

Objectives: To identify criteria that relate gamified experiences and the technical and professional interest of students.

Methodology: The study developed a qualitative approach, with a descriptive, explanatory, and cross-sectional scope. Focus groups were applied to students, teachers and parents and Interview with a manager. The population corresponds to the 25 students and representatives of the tenth year. 10 students, 10 parents and 3 teachers were selected. The following categories were explored: Gamified experiences and professional technical interest. The following criteria were investigated: Interest in gambling; Relationship between play and the development of technical skills; Experience between the game and technical skills; The professional technical interest from the game; Information on professional technical options; Professional interest; Relationship between play and learning; Relationship between the game and professional technical interest. **Results:** The importance of considering the specific needs and challenges of the rural context when designing and implementing gamification and professional development initiatives was highlighted, and opportunities were identified to integrate gamification as an effective tool in training and innovation in professional development in the rural sector, increasing students' confidence in their technical and professional skills. **Conclusions:** The analysis showed that, although there are challenges in the integration of games in the teaching process, both students, parents and teachers agree that their appropriate and well-structured use can be highly beneficial for the development of technical and collaborative skills. There is a consensus on the importance of gamified play activities in the educational process, which increases student motivation and commitment and encourages the development of collaborative and technical skills. **General area of study:** Education. **Specific area of study:** Methodology – Didactics. **Item Type:** Original.

1. Introducción

Actualmente el mundo ha experimentado transformaciones significativas que han impactado directamente en el sistema educativo. Los docentes se enfrentan a nuevos desafíos en su labor debiendo adaptarse para fortalecer los procesos cognitivos de sus estudiantes y fomentar en ellos habilidades, destrezas y competencias que les permitan desenvolverse con éxito en la vida cotidiana y fortalecer la proyección profesional. En este contexto la gamificación es considerada una metodología activa para el aprendizaje, incorporando al juego un diseño estructurado con el objetivo de lograr resultados en la adquisición de conocimientos.

El estudio realizado por Cobos (2022), “El uso de la gamificación para aumentar la participación y el compromiso estudiantil”, con el objetivo de investigar sobre el uso de la gamificación para aumentar la participación y el compromiso estudiantil; desarrolló una metodología de búsqueda exhaustiva y sistemática. Los resultados demostraron que la gamificación es una estrategia prometedora para aumentar la participación y el compromiso estudiantil en diversos entornos educativos, evidenciando un aumento en la motivación y satisfacción de los alumnos.

El estudio sugirió que la gamificación puede mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje transformando la dinámica de enseñanza y aprendizaje en un entorno más interactivo y centrado en el estudiante. Sin embargo, también consideró que es crucial abordar los desafíos asociados con su implementación como la dependencia tecnológica y la necesidad de capacitación docente, así como continuar investigando para identificar las mejores prácticas y maximizar sus beneficios en diferentes contextos educativos.

Huamaní & Vega (2023), en el estudio “Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje”, con el objetivo de identificar las estrategias de la gamificación en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes; se empleó una metodología de revisión sistemática que seleccionó 27 artículos publicados entre 2020 y 2022, obtenidos de bases de datos como *Scielo*, *Scopus* y *Web of Science*. A partir de esta revisión, se concluyó que la gamificación tiene un impacto significativo en la motivación y el aprendizaje, logrando resultados más efectivos cuando se combina con otras estrategias y elementos que van más allá del uso de insignias, puntos y tablas de clasificación.

Cáceres & Gómez (2022) en el estudio “Actitudes del profesorado hacia la gamificación”, en el cual se analizaron las experiencias implementadas y las dificultades que enfrentan los docentes al incorporar la gamificación en sus aulas. El estudio aplicó un enfoque cualitativo a 14 docentes de un centro público en Huelva. En los resultados se encontró una actitud positiva hacia esta metodología, ya que incrementa la motivación estudiantil y logra los objetivos planteados. Sin embargo, se evidenció que

los docentes también enfrentan varias dificultades debido a las altas tasas de abandono y fracaso escolar en España.

Las tres investigaciones resaltan el potencial de la gamificación como una estrategia efectiva para aumentar la participación y el compromiso estudiantil en diferentes contextos educativos. El primer estudio sugiere que al implementar elementos gamificados los docentes pueden mejorar significativamente la experiencia de aprendizaje de sus estudiantes.

El segundo estudio de Huamaní & Vega (2023), se centró en los efectos específicos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje concluyendo que esta metodología tiene un impacto notable especialmente cuando se combina con otras estrategias complementarias. La revisión sistemática de los 27 artículos indicó que los beneficios de la gamificación son más evidentes cuando se utilizan recursos más allá de las simples recompensas, lo que sugiere la necesidad de un enfoque holístico en su implementación.

Por último, Cáceres & Gómez (2022) en el análisis de las actitudes del profesorado hacia la gamificación, se reveló un interés creciente por parte de los docentes en integrar esta metodología en sus aulas. Sin embargo, también se identificaron desafíos significativos, como la dependencia tecnológica y la necesidad de formación adecuada, que deben ser abordados para facilitar su adopción. Estos hallazgos subrayan la importancia de un apoyo institucional y de la capacitación continua para maximizar los beneficios de la gamificación y responder a las altas tasas de abandono y fracaso escolar en España.

En el marco de la presente investigación se consideraron los postulados teóricos del constructivismo. Tünnermann (2011) en el estudio: “El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes” (21-32), referencia la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, resaltó que el aprendizaje ocurre cuando la nueva información se conecta de manera efectiva con el conocimiento previo del estudiante, enfatizando la importancia de los organizadores previos, herramientas que preparan al estudiante para integrar la nueva información de manera coherente. Según este enfoque el proceso de aprendizaje es activo promoviendo la construcción del conocimiento facilitando una comprensión más profunda y duradera.

La teoría de Maslow explicada mediante la pirámide de necesidades sugiere que la motivación humana está impulsada por la satisfacción progresiva de diferentes niveles de necesidades, desde las básicas hasta las de autorrealización. A medida que las personas satisfacen sus necesidades fisiológicas y de seguridad, buscan satisfacer necesidades psicológicas más elevadas, como la pertenencia, la estima y finalmente la autorrealización (García-Allen, 2015).

La fusión de estas teorías contribuye en el análisis para incorporar actividades gamificadas que fortalezcan la proyección profesional y promuevan un entorno educativo en el que los estudiantes se sientan valorados y motivados a alcanzar su potencial.

Para Jaramillo (2022), la gamificación como metodología activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje se usa para mejorar el compromiso y la interacción del estudiante, con la finalidad de introducir estructuras que provienen de los juegos lo que permite transformar una actividad estática por una motivadora. Desde el contexto de la investigación, la gamificación es una metodología que estructura el juego para crear el ambiente propicio para el aprendizaje desde la actividad lúdica.

De acuerdo con Guerrero & Navarro (2020), la proyección profesional es una competencia, que se define como el conjunto de conocimientos, habilidades, técnicas y experiencias que debe tener una persona para el desarrollo exitoso de una actividad.

Se define la proyección profesional como la idoneidad de la elección vocacional y desarrollo laboral desde la alineación de factores psicológicos, como la inteligencia, aptitudes e interés. La proyección profesional de los estudiantes debe iniciar en el desarrollo de las actividades que realiza cotidianamente y en las instituciones educativas; por lo tanto, se estima que desde la labor que realizan los docentes en el aula pueden fortalecer las experiencias y brindar información que aperture el análisis y el enfoque de la proyección profesional en los estudiantes. En tal sentido la gamificación como estrategia puede acoplarse con el desarrollo del interés técnico profesional al permitir a los estudiantes explorar habilidades e intereses técnicos a partir de juegos estructurados mediante actividades que simulen situaciones reales relacionadas al entorno técnico laboral (Ríos-Cabrera & Ruiz-Bolívar, 2020).

Para maximizar el impacto de la gamificación en contextos rurales es crucial adaptar las actividades a los recursos disponibles e involucrar a la comunidad local. La colaboración con empresas locales puede proporcionar materiales y desafíos prácticos, mientras que la capacitación de docentes asegura una implementación eficaz de estas estrategias.

El contexto de la investigación se ubica en la Unidad Educativa Pluridocente Mayor “Abogado Juan Benigno Vela Hervas”, ubicada en la parroquia Nueva Troncal del Cantón Cáscales, Provincia de Sucumbíos.

En la unidad educativa, existe preocupación en los docentes y las familias por cuanto a pesar de que el sistema educativo está diseñado para fomentar la progresión hacia niveles superiores de formación, un gran porcentaje de los estudiantes de esta institución opta por no seguir sus estudios.

El contexto rural lleva a los estudiantes a considerar que la agricultura y la crianza de

animales son las únicas actividades a las que pueden aplicar laboralmente, esto promueve que muchos jóvenes consideren a estas ocupaciones la vía más accesible e inmediata para contribuir el sustento familiar y no consideran más opciones para su formación académica.

Otro aspecto que incide en la problemática es la poca orientación vocacional y programas de apoyo que motiven a los estudiantes a explorar otras opciones de desarrollo personal y profesional. Ante lo expuesto, las oportunidades técnicas en muchas ocasiones no son consideradas. En este contexto se plantea como objetivo general:

Explorar las perspectivas sobre los aspectos lúdicos gamificados y el desarrollo de las habilidades e interés técnico profesional en los estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Pluridocente Mayor “Abogado Juan Benigno Vela Hervas”.

Objetivos específicos:

- Identificar criterios que relacionan a las experiencias gamificadas y el interés técnico profesional de los estudiantes.
- Deducir las perspectivas de los estudiantes, docentes y padres de familia sobre la gamificación y el desarrollo de las perspectivas de los estudiantes.
- Sugerir acciones que permitan fortalecer la proyección profesional de los estudiantes mediante actividades gamificadas

2. Metodología

La investigación desarrolló un enfoque cualitativo, de alcance descriptivo, explicativo y transversal.

Es de enfoque cualitativo porque busca explorar y comprender las percepciones y experiencias de estudiantes, docentes y padres o representantes y cómo la gamificación puede influenciar en el desarrollo de habilidades e intereses técnico- profesionales en un contexto rural.

Es de alcance descriptivo, porque permite caracterizar y detallar las experiencias, perspectivas e interacciones observadas, en relación con las actividades gamificadas y su impacto en el interés técnico-profesional. El diseño transversal fue seleccionado porque la recolección de datos se realizó en un único momento en el tiempo, facilitando una visión clara y puntual.

El estudio es bibliográfico y de campo, debido a que la investigación proporcionó una

comprensión fundamentada sobre la relación entre la gamificación, las habilidades técnicas y el aprendizaje activo. Es una investigación de campo porque explora en un entorno real. Esta combinación se evidencia en el uso de categorías (ejemplo, relación entre juegos y habilidades técnicas) aplicadas a la recolección y análisis de datos en el contexto educativo rural.

Como técnica de investigación se aplicaron grupos focales a estudiantes, docentes, padres de familia; con el propósito de captar sus opiniones, experiencias y emociones de forma colectiva, promoviendo el intercambio de ideas. Estas sesiones permitieron explorar cómo perciben el desarrollo del interés técnico-profesional en los estudiantes y explorar sus perspectivas ante la posibilidad de implementar estrategias gamificadas para fortalecer la proyección profesional. También se aplicó una entrevista a directivos para obtener información específica sobre las condiciones del entorno educativo y la visión institucional respecto al uso de juegos estructurados. El cuestionario aplicado a los grupos focales fue validado por expertos con el fin de determinar la pertinencia, claridad y coherencia en relación con los objetivos del estudio.

La población investigada corresponde a los 25 estudiantes de décimo año de educación general básica y 5 docentes. Se seleccionaron 10 estudiantes, 10 padres de familia y 3 docentes. Los criterios de selección se determinaron por conveniencia, considerando aquellos que expresaron el consentimiento informado para participar en el estudio.

Se desarrollaron dos sesiones de grupo focal con una duración promedio de una hora cada uno. Las sesiones fueron registradas para garantizar la precisión de los datos y se tomaron notas durante las sesiones para capturar observaciones y comentarios relevantes. La investigación indagó categorías a partir de las variables. (ver tabla 1)

Tabla 1*Categorías de la investigación*

Variables	Categorías	Pregunta general
	Interés ante el juego	¿Cuáles son las actividades que más les gusta realizar en la escuela?
La gamificación	El juego y el desarrollo de habilidades técnicas	¿Con qué juegos estructurados (reglas, instrucciones, recompensas) han aprendido temas de mecánica, electricidad, informática de ciencias o técnicos?

Tabla 1
Categorías de la investigación (continuación)

Variables	Categorías	Pregunta general
La gamificación	Experiencias lúdicas y habilidades técnicas	Describir una actividad en la que mediante el juego hayan aprendido algo sobre mecánica, informática, tecnologías o ingenierías et. ¿Qué sueños te han inspirado a jugar y sentirte cómo un profesional (mecánico, electricista, etc.)? Describe tus sueños.
	Información sobre opciones técnicas profesionales	¿Qué información han recibido sobre las especializaciones, opciones y profesiones que pueden estudiar?
Proyección técnico - Profesional	Interés profesional	¿En qué te gustaría trabajar cuando seas adulto? ¿Qué te agrada de este trabajo?
	El juego y el aprendizaje	¿Qué opinas de la posibilidad de aprender jugando?
	El juego y el interés técnico profesional	¿Hay alguna actividad o juego que haya inspirado a explorar más sobre una carrera técnica o profesional? ¿Cuál y por qué?

Nota: Datos recopilados de los grupos focales.

3. Resultados

De acuerdo con el proceso deductivo se llegó a las siguiente ideas claves como resultado del análisis de las perspectivas de los estudiantes, padres y docentes:

En la variable la gamificación se exploraron las experiencias gamificadas, en el criterio, el interés por el juego, los estudiantes consideran fundamental participar en actividades lúdicas, ya que estas los motivan y les brindan la satisfacción de alcanzar nuevos logros; además, destacan la importancia del trabajo en equipo, tanto en el ámbito escolar como en el familiar.

Por su parte, los padres de familia señalaron que el desarrollo de habilidades colaborativas favorece el aprendizaje y permite a los estudiantes involucrarse y participar activamente en diversas actividades educativas. Estas actividades fomentan su creatividad e imaginación. Consideran necesario que los docentes promuevan dinámicas y juegos entretenidos.

Los docentes mencionaron que integrar el juego en la enseñanza supone un desafío, porque no siempre es fácil encontrar juegos educativos que se ajusten a los objetivos de aprendizaje. No obstante, buscan constantemente nuevas estrategias para incorporar en sus prácticas pedagógicas, ya que esto facilita el proceso de enseñanza -aprendizaje y fortalece la relación entre docentes y estudiantes.

Ante el criterio, el juego y el desarrollo de habilidades técnicas, los estudiantes presentan un conocimiento limitado sobre los temas abordados. Para los padres de familia, existe una necesidad evidente de fortalecer la información sobre las oportunidades de estudios técnicos para sus hijos. Los docentes indicaron que los juegos educativos podrían incrementar la motivación e interés de los estudiantes en el aprendizaje de habilidades técnicas. Además, consideran que los juegos favorecen en el desarrollo de habilidades como: la resolución de problemas y el pensamiento; también han identificado desafíos, como la distracción que los juegos pueden generar al desviar la atención del aprendizaje.

En cuanto al criterio, experiencias lúdicas y las habilidades técnicas, los estudiantes indican tener acceso limitado a la tecnología en las aulas de clase. Por su parte, los padres de familia coinciden que existe acceso limitado y que sería interesante y necesario optimizar el uso de las herramientas tecnológicas. Desde las perspectivas de los docentes, es necesario desarrollar competencias técnicas a través de los juegos de forma efectiva, ya que estos pueden despertar el interés en los estudiantes.

En la variable, proyección técnico profesional, en cuanto al criterio, información sobre opciones técnicas profesionales, los estudiantes muestran interés por información y se evidenció que esta es limitada. Por su parte los padres de familia aspiran a que sus hijos puedan profesionalizarse, consideran que les brindaría más opciones laborales.

Los docentes reconocen que los estudiantes tienen interés por estudiar, pero debe fortalecerse la información de la oferta educativa, además consideran interesante integrar proyectos prácticos, con el fin de desarrollar habilidades técnicas en los estudiantes; subrayan la importancia de que los padres apoyen y fomenten este tipo de interés en sus hijos como un factor para su éxito futuro.

En cuanto al interés profesional, los estudiantes expresan que les gustaría tener una carrera profesional. Los padres de familia consideran fundamental que sus hijos descubran su pasión y la conviertan en su profesión. Consideran que deben animar a sus hijos a perseguir sus sueños y no rendirse, destacan que la educación influye en el progreso de las personas y las comunidades.

En el criterio, el juego y aprendizaje, los estudiantes muestran el interés por aprender cuando participan en actividades divertidas en clase, asegurando que así aprenden y

comprenden mejor. Los padres de familia han notado que cuando se trata del juego, sus hijos, comprenden mejor y recomiendan a los docentes que apliquen más juegos en clase porque les permite enriquecer el aprendizaje y disfrutar más del proceso educativo. Por su parte; los docentes consideran que al integrar el juego en el proceso educativo se genera un mayor compromiso por parte de los estudiantes y se reduce la monotonía.

En el criterio, el juego y el interés técnico profesional, los estudiantes manifiestan que les gusta jugar y sentirse adultos y solucionar problemas para ayudar a su comunidad. Los padres consideran que este tipo de actividad permite que sus hijos sueñen e imaginen la resolución de problemas, porque al relacionarse con el mundo real se crea más motivación y entusiasmo por alcanzar sus metas profesionales. Los docentes consideran que la incorporación de actividades lúdicas en el aula es fundamental para el aprendizaje significativo y creen que los estudiantes pueden visualizar mejor como su formación se relaciona con el mundo laboral, aumentando la motivación y preparación para el futuro profesional.

La entrevista realizada a la directora de la Institución Educativa permitió deducir las siguientes ideas claves:

Debido a la falta de entidades de educación superior, en el sector, los estudiantes y jóvenes se ven impulsados a crear sus propios emprendimientos. Es esencial implementar iniciativas que promuevan habilidades personales y profesionales, fomentar la autoconfianza y ayudar a definir metas claras. Las estrategias y actividades deben ser diseñadas para inspirar y empoderar a los jóvenes en su proceso de crecimiento y toma de decisiones.

Se puede fomentar significativamente el interés de los estudiantes en carreras técnicas o profesionales. Los juegos pueden ofrecer una experiencia práctica y lúdica que simula situaciones del mundo real, lo que permite a los estudiantes explorar diferentes campos de manera interactiva.

Es fundamental contar con herramientas tecnológicas adecuadas, como plataformas educativas interactivas y aplicaciones que faciliten el aprendizaje a través de juegos, por lo tanto, también manifiesta que es importante proporcionar capacitación a los docentes sobre metodologías de creación de materiales didácticos atractivos que enriquezcan la experiencia de aprendizaje.

3.1. Validación de la propuesta

La propuesta fue validada por expertos en el sistema educativo nacional de más de tres años de experiencia profesional. Los criterios se valoraron considerando 1 No cumple con el criterio; 2 Bajo nivel; 3 Moderado nivel; 4 Alto nivel. (ver tabla 2)

Tabla 2*Evaluación criterios de expertos*

Criterios Evaluados	Experto 1	Experto 2	Experto 3
Pertinencia	4	4	4
Claridad	4	4	4
Viabilidad	4	4	4
Innovación	4	4	4
Aplicabilidad en el contexto	4	4	4

Descripción de la validación: la propuesta fue revisada por tres expertos para su validación. Los aspectos evaluados incluyeron la pertinencia, claridad, viabilidad, innovación y su aplicabilidad en el contexto. En cada uno de estos criterios, la propuesta obtuvo una calificación de 4, lo que indica que cumple de forma óptima con las expectativas establecidas.

Conclusión de la validación: los resultados muestran una validación muy favorable por parte de los expertos, lo que confirma la viabilidad y calidad de la solución planteada. Esto evidencia que la propuesta no solo es técnicamente viable, sino también innovadora y adecuada para abordar el problema investigado.

Viabilidad de la propuesta: para que la propuesta sea aplicada primeramente se requiere de la autorización de la Líder Institucional, seguidamente de un espacio adecuado con un ambiente agradable, Recursos didácticos para desarrollar las actividades planificadas, mantener la coordinación con los docentes y apoyo de los padres de Familia que es fundamental.

Se requiere el apoyo de la Autoridad Ejecutiva Nacional de acuerdo con el marco legal de la Presidencia República del Ecuador (2023, artículo 4), organismo encargado de apoyar la gestión escolar para asegurar el cumplimiento de los estándares e indicadores de calidad educativa.

Es necesario considerar el apoyo de los directores/as de área, para que realicen el respectivo acompañamiento pedagógico.

4. Discusión

Mediante el análisis y la deducción de las categorías y criterios emitidos se logró identificar diversas perspectivas de estudiantes, padres de familia y docentes en relación con la implementación de juegos estructurados en el desarrollo de habilidades.

En el análisis de la gamificación, los estudiantes expresaron que las actividades lúdicas

favorecen su motivación y satisfacción, destacando la importancia del trabajo en equipo tanto en el entorno escolar como en el familiar. Este hallazgo se relaciona con el principio constructivista de Torres (2024), quien destaca la relevancia de conectar la nueva información con el conocimiento previo del estudiante para facilitar el aprendizaje significativo.

Además, la motivación intrínseca generada por el juego, tal como lo señalan los padres de familia, se vincula con las teorías de la pirámide de Maslow (García-Allen, 2015). Según esta teoría a medida que los estudiantes satisfacen sus necesidades básicas de seguridad y bienestar, se abren paso a niveles más altos de motivación, como la pertenencia y la estima, que se refuerzan en actividades colaborativas y en equipo; esto fomenta un sentido de autoeficacia y autoconfianza, lo que fortalece su compromiso con el aprendizaje (Berrocal, 2024).

Desde la óptica de los docentes, la gamificación se presenta como una estrategia efectiva para incrementar la motivación hacia el aprendizaje técnico, como señala García-Allen (2015), la motivación se activa cuando las personas perciben que están progresando hacia un objetivo concreto. Los juegos educativos proporcionan un espacio para experimentar con escenarios de resolución de problemas y el pensamiento crítico. Sin embargo, los docentes también identificaron un desafío importante: los juegos deben estar relacionados de manera efectiva con los objetivos educativos, por cuanto no todos son apropiados para todos los contextos o niveles educativos (Parrales-González & Segura-Robles, 2019).

En cuanto a la proyección profesional, los estudiantes expresaron un interés por convertirse en profesionales, pero la información limitada sobre opciones técnicas plantea un reto importante en términos de orientación vocacional. Los padres de familia, como se observa en los resultados, consideran que la profesionalización de sus hijos les brindaría mayores oportunidades laborales, lo que subraya la necesidad de que las instituciones educativas fortalezcan la orientación vocacional y la información sobre carreras técnicas.

Además, los docentes subrayan la importancia de proyectos prácticos que conecten la educación con las realidades locales, permitiendo que los estudiantes comprendan mejor la aplicabilidad de sus conocimientos en el contexto.

De acuerdo con el análisis realizado, es necesario diseñar propuestas de actividades gamificadas que fomenten la proyección técnica y profesional de los estudiantes. Dentro de las diversas estrategias posibles, se pueden desarrollar proyectos alineados con la fundamentación legal que promueven la flexibilidad y contextualización curricular, así como la innovación educativa.

5. Conclusión

- A partir del análisis cualitativo de las perspectivas de estudiantes, padres de familia y docentes, se destaca que el juego estructurado o gamificación es una estrategia metodológica reconocida que incide en el proceso educativo.
- Los estudiantes valoran especialmente las actividades gamificadas porque les ofrecen la oportunidad de experimentar logros, trabajar en equipo y resolver desafíos en un entorno dinámico y atractivo. Sin embargo, la implementación de estas estrategias enfrenta desafíos importantes como la falta de recursos tecnológicos y la dificultad para encontrar juegos educativos alineados con los objetivos de aprendizaje lo que limita su aplicación en el aula.
- Los padres como docentes resaltan la necesidad de brindar información más sólida sobre opciones técnicas y profesionales que ayuden a los estudiantes a tomar decisiones informadas sobre su futuro.
- Es necesario diseñar actividades gamificadas que despierten el interés por el desarrollo técnico y profesional en los estudiantes de décimo año. Esta iniciativa puede enriquecer el proceso educativo y abrir nuevas líneas de investigación sobre la incidencia de las estrategias aplicadas en la formación y orientación profesional de los estudiantes.

6. Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

7. Declaración de contribución de los autores

Todos autores contribuyeron significativamente en la elaboración del artículo.

8. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

9. Referencias Bibliográficas

Berrocal Opino , C. (2024). Fundamentos teóricos sobre la gamificación sin recursos digitales en el fortalecimiento de la inteligencia lógico-matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 3860-3878.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10803

Cáceres Gómez, M. V., & Gómez Baya, D. (2022). Actitudes del profesorado hacia la gamificación. *Análisis y Modificación de Conducta*, 48(177), 145-157.
<https://doi.org/10.33776/amc.v48i177.7185>

- Cobos Velasco, J. C. (2022). El uso de la gamificación para aumentar la participación y el compromiso estudiantil. *Nexus Research Journal*, 1(1), 34–42.
<https://doi.org/10.62943/nrj.v1n1.2022.5>
- García-Allen, J. (2015, mayo 30). *Pirámide de Maslow: la jerarquía de las necesidades humanas*. Portal Psicología y Mente.
<https://psicologiaymente.com/psicologia/piramide-de-maslow>
- Guerrero, M., & Navarro Solís, H. G. (2020). Qué es la proyección profesional. SCRIBD, 2. <https://www.scribd.com/document/460938563/Que-ES-LA-PROYECCION-PROFESIONAL>
- Huamaní Quispe, M. del C., & Vega Vilca, C. S. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1399–1410.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.600>
- Jaramillo Mediavilla, L. (2022). La gamificación como metodología activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Caso de estudio: estudiantes de la carrera de Pedagogía de las Artes. *Revista Ecos de la Academia*, 8(15), 21–33.
<https://doi.org/10.53358/ecosacademia.v8i15.729>
- Tünnermann Bernheim, C., (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, (48), 21-32.
<https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=37319199005>
- Parrales-González, M. E., & Segura-Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. *Revista de Educación/Revista de Educación*, 386, 113-136. <https://doi.org/10.4438/1988-592x-re-2019-386-429>
- Presidencia República del Ecuador. (2023). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Registro Oficial Suplemento 254, Decreto 675, Publicado: 22 febrero 2023. <http://www.educacionbilingue.gob.ec/wp-content/uploads/2023/04/REGLAMENTO-GENERAL-A-LA-LEY-ORGA%CC%81NICA-DE-EDUCACIO%CC%81N-INTERCULTURA.pdf>
- Torres, Arturo. (2024, septiembre 21). *La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel*. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Ríos-Cabrera, P., & Ruiz-Bolivar, C. (2020). Educational innovations in Latin America: guidelines for the formulations of public policies. *Innovaciones Educativas*, 22(32), 199–212. <https://doi.org/10.22458/ie.v22i32.2828>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Explorador Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Explorador Digital**.



Indexaciones

